

Livre
d'Alliandre

Vastes, contrastées, pétries de magie et mystérieuses, les terres d'Alliandre ont toujours fasciné les voyageurs. Mais avant de vous aventurer dans ces gigantesques plaines, de traverser ses mers, de franchir ses montagnes, de vous perdre dans les dédales de ses forêts ou de ses villes, il convient de lire ce livre.

Entre ces pages, vous découvrirez la Géographie de ce monde ; son Histoire telle que la racontèrent les vainqueurs ; la description de ses habitants ainsi que leurs coutumes et certaines de leurs légendes les plus connues.

Une lecture attentive du présent ouvrage devrait permettre au néophyte comme au voyageur des mondes le plus chevronné d'entreprendre au mieux son périple au cœur d'Alliandre.

Sommaire

Création du monde	3
Histoire	5
Histoire récente d'Olda	7
Géographie	9
Les 5 continents d'Alliandre	9
Déplacements	15
L'Eglise des Douze	16
La Table des Douze	17
Les Amazones	18
Présentation	18
Création	18
Géographie	18
Lieux particuliers	18
Histoire	19
Société	19
La légende de Nimaë	20
Les Nains	21
Présentation	21
Création	21
Géographie	21
Lieux particuliers	21
Histoire	21
Société	22
Le Tarafda	22
Les Humains	23
Présentation	23
Création	23
Géographie	23
Lieux particuliers	23
Histoire	23
Société	24
Les Elfes	27
Présentation	27
Création	27
Géographie	27
Histoire	28
Société	28
Les Orcs	30
Présentation	30
Création	30
Géographie	30
Lieux particuliers	30
Histoire	31
Société	31
Les Démons	33
Présentation	33
Création	33
Géographie	33
Histoire	33
Société	34
Les Hydrobus	36
Présentation	36
Géographie	36
Histoire	36
Société	36
Les Autres	37
Conclusion	38

Création du monde

Même si l'on sait aujourd'hui que Alliandre a bien évidemment été créé par les Douze, beaucoup de légendes ont couru sur la création du monde.

La plus répandue, jusqu'à très récemment, conte qu'au Commencement il n'y avait Rien. Puis ce Rien commença à rêver et chacun de ses songes se matérialisa. Il rêva de chaleur et de lumière et l'univers s'embrasé. Il imagina que l'espace n'était plus rempli de vide et le vent se mit à souffler. Il pensa à une surface dure sur laquelle reposer et la terre fût. Comme elle était battue par le Vent et calcinée par le Feu, le Rien inventa l'Eau pour la rafraîchir. En méditant sur la synergie qui existait désormais entre les éléments, il créa la Végétation. Le Premier Monde était créé.

Certains mystiques appellèrent le Rien originel Gorak et le considérèrent comme un garant de l'Équilibre.

Le Premier Monde croissait et se complexifiait. Les 5 Éléments Primordiaux ne cessaient d'interagir et finirent par s'incarner. Du feu naquit Morkor. De l'air sortit Néra et de la Terre Umissian. L'eau généra Essanie tandis que le frémissement des premières feuilles engendra la Dame. Ils jetèrent un œil étonné sur le Monde et décidèrent d'en être les gardiens. Puis ils le baptisèrent Alliandre. Longtemps les Gardiens Élémentaires jouèrent à créer et à nommer de nouvelles choses en combinant leurs pouvoirs. Certains des lieux qu'ils inventaient généraient leurs propres gardiens mais ils restaient les plus puissants de tous. Ils créèrent toutes sortes d'animaux, de végétaux, de minéraux.

Après avoir garni le monde selon leur fantaisie, les Gardiens Élémentaires commencèrent à se sentir seuls. Il y avait bien des gardiens mineurs, mais ceux-ci étaient souvent occupés. Les Gardiens Élémentaires se lancèrent donc pour défi de créer des êtres qui auraient des caractéristiques propres aux gardiens tout en restant similaires dans leur nature à leurs créations habituelles. Après plusieurs essais, Néra créa les humains, Umissian créa les Nains. Essanie créa les Amazones, La Dame créa les Elfes et Morkor créa les Orcs ; et c'est ainsi que tout commença.

Une version moins profane dite « des Origines » veut que, bien avant le Commencement, dans le Rien dormait Ether et ce serait lui qui, à l'Instant Présent, se mit à rêver. Cette fois encore, chacun de ses songes se matérialisa, mais ce qui naquit alors fut le Chaos ; du chaos surgit le mouvement, du mouvement le Temps ; du temps furent tirés le Commencement et la promesse d'une Fin.

Du Chaos apparurent 12 Entités : Nera toujours en mouvement, Yurtali l'Impassible que rien n'arrête, Thaumiel d'une humeur sombre, Morkor, l'esprit toujours à la recherche de nouvelles connaissances, Umission en quête de la Beauté absolue, Essanie, fière et indomptable, Gorak toujours sur le fil du rasoir, Oussama, maître de l'invisible, Percapt la force tranquille, Instuit, Nepsee l'évaporée, Tenmitnes l'indicible.

Ces entités commencèrent par développer leurs connaissances sur l'étincelle de Chaos. Ils apprirent à la maîtriser, la chevaucher, la modifier, à créer la stabilité à partir du chaos. L'instant que dura cette quête de la Connaissance ne dura que peu pour ces entités mais représentait une éternité

pour le Néant, et pendant cet instant, le Chaos se développa et conquit la moindre parcelle de néant. L'Instant devint alors propice à la Création : Ether ramena à lui ses compagnons et leur demanda de conjuguer leurs efforts et leurs esprits afin de modeler le Chaos par le Geste.

Le Premier Geste embrasa l'univers par le feu afin d'apporter la lumière. Le Deuxième Geste créa une terre pour accueillir les entités, une terre nue et froide qui attendait la vie pour pouvoir se transcender ; Percapt en fit sa demeure et disparut. Le Troisième Geste créa l'eau et l'air afin de permettre à la vie de s'exprimer ; Tenmitnes et Nepsee s'en furent la main dans la main, jamais loin l'un de l'autre. Le Quatrième Geste vit Ether se lever, créant la vie pour peupler la terre, l'eau et l'air ; multiple et variée. Le Cinquième Geste créa l'énergie qui permit à la vie de comprendre son environnement, de se battre pour sa survie, de comprendre ses semblables, de mettre en commun les efforts de chacun ; Instuit donna ainsi la puissance, la fierté et la force. Puis enfin, par un Geste ultime, Oussama plaça en chaque chose, vivante ou inerte, une énergie invisible à tous, que seuls certains sauraient utiliser, de manière intuitive ou raisonnée ; et c'est ainsi que tout commença.

Mais ce sont là des contes datant d'un autre âge, une époque durant laquelle plusieurs religions coexistaient sur Alliandre. Certains êtres révéraient les Gardiens Élémentaires qui auraient créé leur race. D'autres vénéraient Théus, lui octroyant la création du monde. D'autres encore servaient des Gardiens Mineurs ou des entités venues d'autres plans d'existence. Les théologiens débattaient sans cesse sur la véracité de leurs

différentes croyances sans jamais réussir à se mettre d'accord, sauf sur un point : à force de rêver, le Néant finit par se réveiller et contempla sa création. Il prit alors conscience de lui-même. Il n'avait pas vraiment voulu créer quoi que ce soit. Ses pensées lui avaient échappées. Une partie de lui-même s'émerveilla de ce prodige mais l'autre souhaitait retourner au non-être et anéantir l'existence. Ne pouvant résoudre ce dilemme, le Néant se divisa en deux entités : une première, incarnation du pouvoir créateur du néant, que certains appellèrent Théus, quand d'autres affirmèrent qu'elle rejoignit Ether et se sublima ; et une seconde, que tous s'accordent à considérer comme l'incarnation de la volonté chaotique du néant : **Vyssek le Destructeur**.

NOMBREUSES sont les autres légendes affirmant détenir la vérité sur le Commencement et les Puissances régissant ce monde, mais les retranscrire toutes ici serait long et fastidieux, et tel n'est pas le but de votre serviteur – si cela avait été le cas, je me serais penché sur l'écriture du Livre des Origines plutôt que sur celui d'Alliandre.

Histoire

- Création d'Alliandre.
- Le monde évolue, d'autres mondes sont créés et des portails se forment naturellement entre tous ces plans.
- - 1789 : Les Elfes lancent de grandes expéditions maritimes vers l'est. Aucun navire n'en revient.
- - 1550 : Découverte de la magie des portails par les Elfes qui commencent à explorer d'autres dimensions et à traiter avec elles.
- - 1499 : Exil des Elfes noirs au sud de Yalpo et fondation de Shimaladuss, leur royaume.
- - 1490 : Les Hommes-Rats fondent la cité de Patikal dans les montagnes de Venmaiyan, au Nord de Yalpo.
- - 1455 : La toute première lame en Tarafda est forgée par les Nains.
- - 1340 : Les Elfes ouvrent trop de portails. La paroi qui sépare Alliandre des autres dimensions s'affaiblit. Les territoires elfiques sont envahis par des Morts-Vivants, ce qui marque le début de la Guerre Morte.
- - 1326 : Fondation de la cité de Valsta par les Amazones.
- - 1312 : La reine Elyan fait disparaître la Loren dans une autre dimension en laissant un unique point de passage inter dimensionnel quelque part sur Olda.
- - 1305 : Fin de la Guerre Morte entre les Elfes et les Morts-Vivants.
- - 1281 : Un petit groupe d'Elfes migrent vers Olda pour protéger le passage vers la Loren.
- - 860 : Premier contact entre les Elfes Noirs et les Amazones. Les

Amazones apprennent à ouvrir des portails.

- - 550 : Les Orcs débarquent sur Alliandre ; ils ont quitté leur monde natal, guidés par Morkor et suivis par la Horde.
- - 320 : Fondation du royaume de Maras-Dantia par les Orcs au Sud-Est d'Olda.
- 0 : Fondation du Royaume humain de Scythus.
- 0-314 : Scythus conquiert, par la force comme par la diplomatie, le continent de Filda et fonde un Empire.
- 316 : Des marins Norsk naufragés s'implantent avec l'aide des Amazones sur les Iles d'Ecume, au Sud-Ouest d'Olda.
- 322 : Apparition du culte de Théus au sein de l'Empire de Scythus. Cette nouvelle religion fait rapidement son chemin dans les milieux intellectuels. Athanaïs, la propre sœur de l'Empereur Blasius Scythus l'Ancien, est une fervente adepte de cette religion.
- 351 : Le culte de Théus est interdit dans l'Empire de Scythus par Blasius Scythus le Jeune.
- 351-480 : Guerre du Culte.
- 407 : Les Démons sont bannis d'Alliandre et leur souvenir effacé de la mémoire collective.
- 480 : Fin de la Guerre du Culte avec l'accession au trône du Général Cerdicus. Le culte de Théus devient religion officielle de l'Empire de Scythus.
- 545 : Début de la colonisation d'Olda par l'Empire de Scythus.
- 556 : Création du Royaume de Nuée par des fidèles de Néra clandestins de l'Empire de Scythus.
- 560 : Des colons humains entrent en contact avec les Elfes de la Forêt de Brisa. Les premiers contacts sont pacifiques. Les

- humains découvrent les portails grâce aux Elfes.
- 566 : Création du Duché de Bisancours.
 - 570 : L'Empereur Cerdicus Scythus exige que les Elfes de la Forêt de Brisa lui prêtent allégeance ; les Elfes refusent. L'empereur leur déclare la guerre, au grand mécontentement des colons humains.
 - 570-574 : Guerre de Brisa.
 - 571 : Des initiés humains ouvrent un portail expérimental sur Vorda. L'expédition est massacrée et les Amazones lancent des escarmouches en représailles.
 - 574 : Réunion sur Olda des peuples humains, Amazones et elfiques pour signer le Traité de Palmes (traité de non-agression entre les trois peuples reconnaissant leur continent d'origine comme inaliénable, et instituant Olda comme terre libre).
 - 585 : Les colons humains se heurtent aux Orcs pour la première fois.
 - 590 : Le traité de Palmes est élargi aux Orcs mais sans leur reconnaître de territoire propre.
 - 602 : Premiers contacts avec les Nains sur Yurtali. Des traités commerciaux sont établis.
 - 609 : Les Nains sont ajoutés au traité de Palmes en ce qui concerne leur présence sur Olda.
 - 623-838 : Les différentes races de Alliandre vivent en paix et consolident leurs forces commerciales.
 - 839 : Quelques troubles politiques se font sentir dans l'empire de Scythus.
 - 839-1280 : Les luttes de pouvoir s'intensifient dans l'Empire scythéen. De nombreuses révoltes et tentatives de scission éclatent.

L'Empereur se voit obligé de déléguer de plus en plus de pouvoir aux ducs. L'Empire reste debout mais se retrouve morcelé.

- 923 : Le Duché de Bisancours sur Olda obtient une semi indépendance.
- 1280 : Profitant des difficultés de l'Empire scythéen, les autres races tentent de l'évincer d'Olda. Les colons humains se regroupent autour du Duc de Bisancours et renient leur appartenance à l'Empire.
- 1280-1684 : Guerre sans Fin.
- 1283 : Les Orcs lancent une série de raids sur les territoires des autres races d'Olda. Ils récupèrent des terres à l'est mais leur avancée est contenue par une alliance des autres peuples.
- 1330-1349 : L'Empire Scythéen essaie de reconquérir les terres d'Olda. La coalition rassemblée autour du Duc de Bisancours fait alliance avec le Royaume de Nuée pour repousser Scythus.
- 1364 : Nathias Nazal devient Baron des Baux
- 1420 : Les Nains découvrent un portail permanent vers Shimaladuss. Ils envahissent la partie nord du territoire des Elfes noirs.
- 1422 : Les Orcs effectuent une guérilla pour chasser le Royaume de Nuée de leurs terres.
- 1433 : Apparition des ydrobus dans la baronnie des Baux en Olda. Alliance avec le Baron Nazal puis avec les colons humains d'Olda.
- 1283-1460 : Malgré les mises en garde des Elfes de Loren, de nombreux portails sont ouverts pour répondre aux besoins de la Guerre sans Fin. La paroi inter dimensionnelle est fragilisée.

- 1460 : Certains portails sont ouverts vers des dimensions démoniaques, d'autres s'ouvrent spontanément. Des hordes de Démons et de morts-vivants déferlent sur Alliandre.
- 1628 : La "dénatalité", la guerre et une terrible épidémie ont décimé les rangs des Amazones. Apparition des premières métisses.
- 1684 : Les derniers démons sont chassés. Les différents peuples décident de faire la paix.
- 1689 : Un conclave de prêtresses d'Essanie décide que les métisses appartiennent bien au peuple amazone.
- 1701 : Signature du traité de Melborne, restitution de territoires en Olda. Les Orcs récupèrent leurs terres sur Olda. Reconnaissance de Maras-dantia par les autres peuples. Création du Royaume de Thémis.
- 1701-1829 : Paix relative entre les différents peuples, les liens commerciaux se renouent.
- 1841 : Ouverture d'un portail permanent dans la cité de Mons : les Evélés et leurs maîtres démoniaques envahissent Alliandre.
- 1841 - 1861 (20ans) : La Guerre Démone ravage les continents d'Olda et de Vorda.
- 1861 : Conférence de l'Union : tous les chefs des différents peuples et factions se réunissent afin de conclure une paix précaire. Début de l'Age de Réconciliation. Les guildes de magiciens eurent la consigne d'œuvrer tous dans le même sens afin de fermer un maximum de brèches, un travail de long haleine...
- 1862 : Suite à des événements troubles, encore peu documentés, la résistance parvient à chasser les Evélés, à reprendre la cité de Mons et par extension, la Baronne des Beaux.

Histoire récente d'Olda

- 1869 : Année Sainte ou Nouvelle Année. Pour une raison inconnue, les Puissances régissant Alliandre s'accordent pour créer la Table des Douze Dieux qui sera désormais la seule religion officielle et autorisée. Six Puissances deviennent des Dieux autoproposés : Néra, Yurtali, Thaumiel, Morkor, Umission, et Gorak ; ces six Premiers relèvent de ses cendres une antique ville mystique, en font l'arène où doivent s'affronter les champions de nombreux aspirants à la déification et la nomment Téotihuacan, la Cité des Dieux. Six nouvelles Puissances gagnent alors leur place à la Table des Douze pour la compléter : Carabas, Yewan, Bahamut, Isy, Anubis et Sethanon.
- 1870 : Après la constitution de la Table des Douze, les dieux désertent Téotihuacan sans prendre garde que leur intervention dans ce lieu mythique a réveillé une entité onirique aussi puissante que maléfique. Pour la vaincre, le célèbre paladin de Bahamut, Swen Wolfisheim doit se sacrifier. Cette année signe également l'émergence de Tonton Morel, leader charismatique de la famille Morel.

- 1880 : Dix ans plus tard, Tonton Morel est devenu Lord de Téotihuacan. Afin d'étendre son pouvoir, il invite les grands de ce monde à nouer des alliances. Cependant les festivités sont quelques peu troublées par l'Inquisition, qui se fait de plus en plus répressive, et par une créature gigantesque qui se révèle être rien de moins que le héraut de Vyssek.
- **1882 : Cette année Téotihuacan est en fête car Lord Morel se marie. Espérons que rien ne viendra ternir les réjouissances...**

Géographie

Les 5 continents d'Alliandre

Alliandre est un monde majoritairement recouvert d'océans et présentant 5 continents : au Centre, Olda ; au Nord-Ouest, Filda; au Nord-Est, Yalpo ; au Sud-Ouest, Vorda et au Sud-Est, Yurtali. Certains prétendent qu'Alliandre serait creuse et qu'elle accueillerait un monde inconnu en son sein.



FILDA

Filda est le continent le plus septentrional d'Alliandre ; le climat y est donc rude, surtout dans le nord, occupé par les Steppes Gelées, les Monts Ereste et le Glacier de Kregovan.

Le sud, plus tempéré, est composé en grande partie de plaines fertiles et de forêts. Filda est la terre d'origine des Humains, cette race est donc dominante sur ce continent et se divise en plusieurs peuples qui se mêlent et se déchirent au rythme des alliances et des guerres.

La barrière que semblent former les Montagnes Dextre et Senestre, entre le nord et le sud, est aussi applicable aux cultures ; ainsi, les royaumes dit « civilisés » - l'Empire de Scythus, Royaume d'Havenbroke, pour ne citer

que les plus importants - sont implantés au sud tandis que les royaumes dits « barbares » - notamment les Heimdals - ont colonisé le nord, depuis les Monts Ereste jusqu'aux Iles Iboré que seul le Volcan Krimval rend habitable.



VORDA

Aussi appelé le « Berceau de la vie », Vorda est sans conteste le continent possédant les climats les plus variés : tempéré voire sec dans la Vallée de Nilgiri, tropical au niveau de la Forêt du Clair-Obscure.

Les Amazones, race la plus répandue sur ce continent, vivent dans les régions s'étendant du nord de la Vallée de Nilgiri jusqu'à l'ouest du Désert de Bronze, le plus souvent le long des littoraux.

La Mer Intérieure, également appelée « Bassin d'Essanie », possède, dit-on, une eau aux vertus curatives. C'est un territoire sacré pour les Amazones, au même titre que la barrière de corail

Orgador situé à quelques encablures au nord-ouest de la cité Valsta.

Les Marches Incarnats, au sud des Monts de Bouthan, sont quant à elles le territoire des Gnomes et des Hommes-Rats, tandis que les Plaines des Chimères restent tranquilles et peu peuplées.



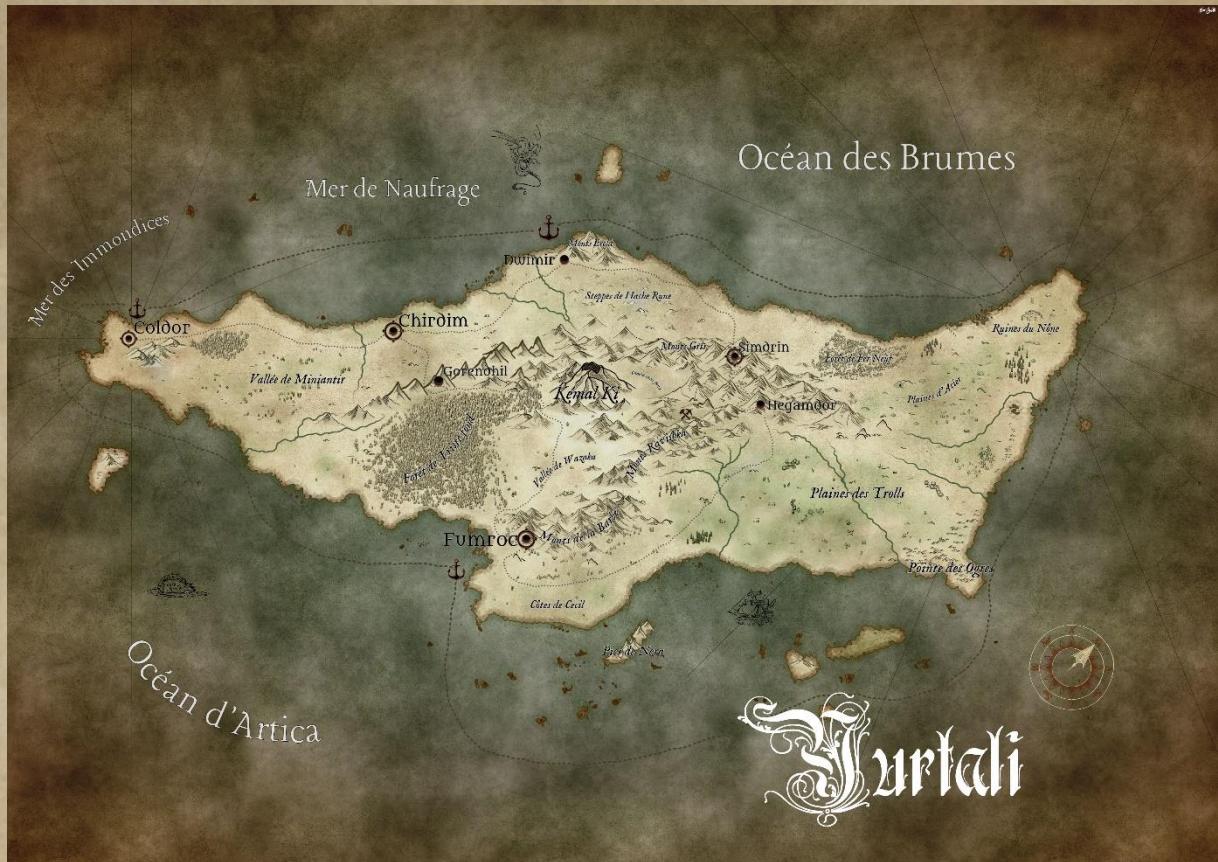
YALPO

Yalpo est le continent originel des Elfes et des Gnomes. Son climat, bien que glacial dans les Plaines des Frimas, devient tempéré sur la majeur partie des terres. Le continent est caractérisé par ses cinq immenses forêts – Vendorel au nord, la Forêt des Toiles au nord-est où vivent les grandes araignées blanches, la Forêt de l'Aube à l'Est, la Forêt d'Albâtre à l'ouest et la Forêt d'Eliel au sud traversée par le Fleuve Enflammé – et par sa mer intérieure, la Mer du Vide, formée par la disparition de la Forêt de Loren.

On y trouve aussi de grandes chaînes de montagnes, la plus connue étant Shimaladuss, la demeure mythique des Elfes Noirs, dont le nord est passé depuis

des siècles aux mains des Nains. La Chaîne de la Lune, au centre du continent, protège les rivages de sable fin de la Mer du Vide des vents violents des plaines sud-ouest.

La population de Yalpo est essentiellement elfique, mais d'autres races telles que les Humains, les Gnomes, les Nains et les Hommes-Rats y demeurent également. Les îles Astelia et Atalia en revanche, au sud-est, sont exclusivement peuplées d'Elfes Noirs.



YURTALI

Ce continent, le plus petit de tous, est fondamentalement montagneux et plus particulièrement volcanique. En son centre, le Kémal'ki, gigantesque volcan très actif, est entouré de plusieurs massifs montagneux formant une muraille protectrice. Ces éminences rocheuses sont partout creusées de carrières, de souterrains et de mines exploitées par les Nains, seuls habitants du continent avec les Trolls.

Au pied du grand volcan se déroule la populeuse Vallée de Wazaka, dont les terres sont rendues particulièrement fertiles par les éruptions régulières.

Les Nains ont bâti leurs grandes cités dans les plaines et au cœur des montagnes, n'épargnant de leurs constructions que les forêts Fer Neuf et Triste Font dans lesquelles ils ne pénètrent qu'avec la plus grande prudence, tant ils sont sûrs d'y rencontrer des créatures éthérées des plus mystérieuses.



OLDA

Olda est le plus vaste continent d'Alliandre et le plus convoité, de par sa position, ses terres arables, son climat tempéré et ses nombreuses ressources. On peut donc y retrouver des représentants de toutes les races d'Alliandre et même d'ailleurs.

Les Elfes Sylvains, très présents, peuplent la Forêt de Brisa. Les Humains, si l'on excepte les tribus nomades Sherom, restent surtout concentrés dans le nord-ouest du continent, où ils ont fondé les Royaumes de Thémis et des Nuées. Ces territoires prolifiques s'arrêtent à hauteur de Brymstone, les terres du Sud étant réservées aux Cités Libres où frayent des représentants de

toutes les races. Tout au sud, la chaîne volcanique de Camdor, dite « Enclave Naine », vit au rythme de l'activité des volcans Morkor, Valar et Dôme.

Les territoires de l'est d'Olda sont essentiellement composés de plaines herbeuses parsemées des ruines de ce qui fut l'Empire Orc de Marass-Dantia ainsi que de nouvelles villes, construites par des aventuriers de toutes sortes à la recherche de nouvelles terres.

C'est sur Olda que se situent les cités légendaires de Mons et de Téothuacan.

Déplacements

Il y a plusieurs siècles, la manière la plus simple de voyager d'un continent à un autre était d'ouvrir un portail. La navigation était donc peu développée ; elle servait essentiellement à la pêche et se résument la plupart du temps à du cabotage le long des côtes. Seuls les Norsks - tribu humaine des îles du nord d'Olda et de Filda - et les Elfes noirs s'intéressaient à la navigation au long cours. Les Amazones ont également toujours arpentré les mers et y ont créé des routes commerciales en plus de leur utilisation des portails.

Aujourd'hui, l'ouverture d'un portail est un acte extrêmement difficile et dangereux, et ce pour deux raisons : d'une part parce que le savoir concernant cette science magique a été majoritairement perdu ; d'autre part parce que les Douze eux-même ont frappé le voyage inter-dimensionnel d'Anathème ; seuls sont tolérés les portails permettant de voyager à travers Alliandre. Les portails ne pouvant plus servir pour déplacer des armées ou pour des échanges commerciaux massifs., la navigation est donc devenue un enjeu politique et commercial majeur.

Cependant, au cours de la Guerre sans Fin, de nombreux portails ont été ouverts pour transporter des armées en territoire ennemi ou pour trouver des alliés dans d'autres dimensions. Cela a considérablement affaibli la paroi inter-dimensionnelle séparant les différents mondes et dimensions. Les portails existants se sont mis à cracher des hordes de créatures hostiles. D'autres se sont spontanément ouvertes vers la dimension démoniaque, le Musperheim, et vers le Royaume des Morts. Deux siècles ont été nécessaires pour comprendre la situation puis réparer les dégâts.

L'Eglise des Douze



Seuls peuvent être vénérés les douze dieux siégeant autour de la Table des Douze :

Depuis plus d'une décennie, la Vérité a été révélée au grand jour et, désormais, le culte unique de l'Eglise des Douze s'est imposé sur tout Alliandre. Seule religion acceptée, elle tolère les hommages discrets aux multiples esprits et entités dont elle ne peut nier l'existence, mais se montre ultra répressive avec les mécréants et les cultes déviants.

Gorak, dieu de l'Equilibre

Néra, déesse de l'Eau

Yurtali, dieu du Feu

Morkor, dieu de la Terre

Umission, dieu de l'Air

Carabas, dieu de l'Ambition

Yewâñ, dieu des Etoiles

Bahamut, dieu de la Justice

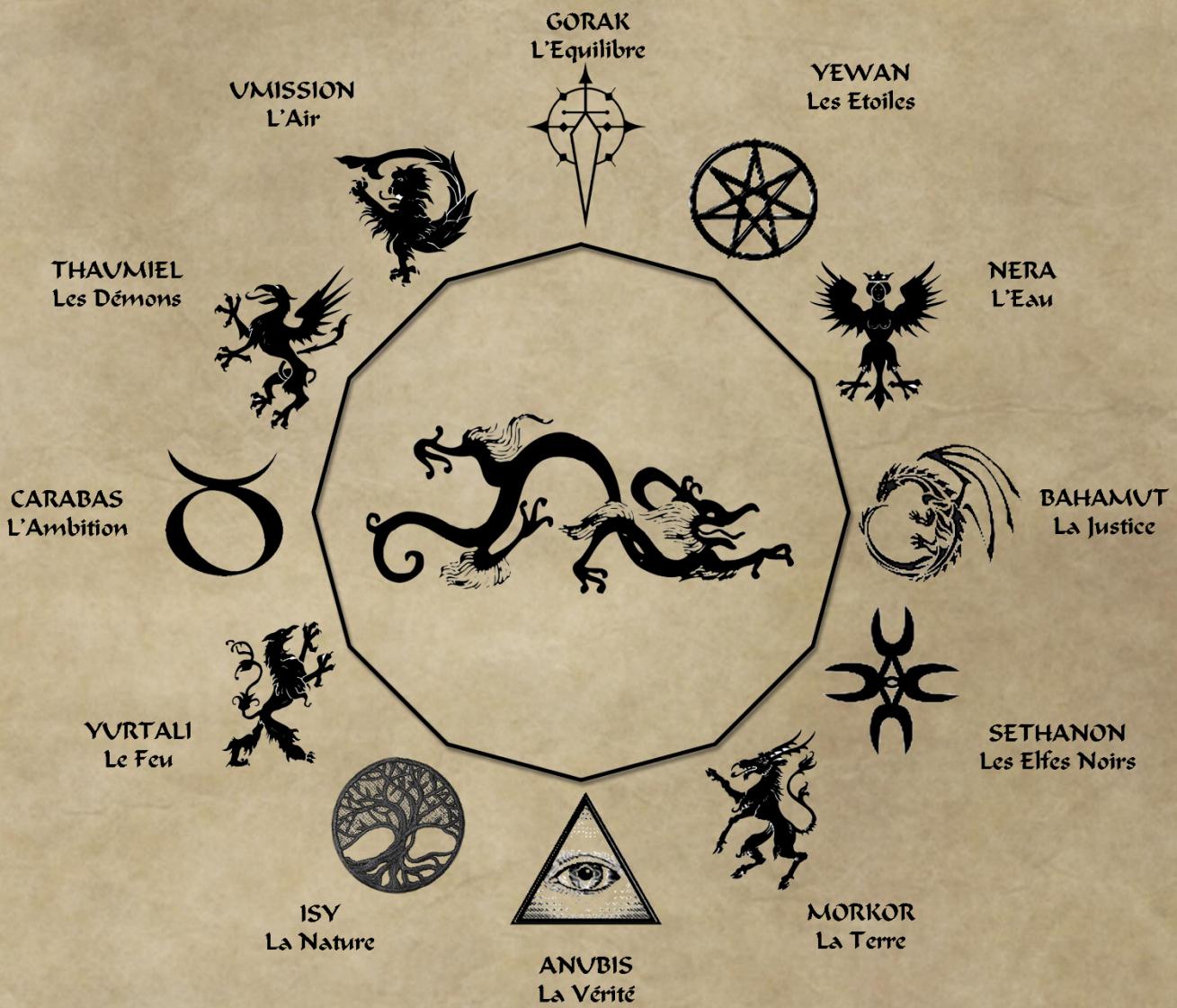
Isy, déesse de la Nature

Anubis, dieu de la Vérité

Sethanon, dieu des Elfes Noirs

Thaumiel, dieu des Démons

La Table des Douze



Les Amazones

Présentation

Les Amazones sont des êtres humanoïdes qui ont la particularité d'être amphibiens, ovipares et de forme exclusivement féminine. Elles naissent couvertes de fines écailles qu'elles perdent plus ou moins à la puberté. Les Amazones sont très semblables aux humaines, physiquement, à ceci près que la teinte de leur peau peut aller du cuivré au bleu pâle en passant par le blanc et que leur chevelure présente souvent des reflets nacrés, bleus ou vert.

Les Amazones sont des guerrières et des chasseresses redoutables qui aiment à arborer les fourrures de leurs prises afin de démontrer leur valeur et impressionner les étrangers.

Création

D'après la légende, Essanie reçut le Royaume des Eaux, de la plus timide source jusqu'aux océans insondables. D'abord ravie de ses domaines, la Puissante se sentit bientôt seule dans ces immensités mouvantes mais désespérément vides.

Elle utilisa alors du limon et façonna des créatures : des petites, des gigantesques, ainsi que des forêts d'algues et de coraux. Quand elle eut fini, elle regarda son œuvre et ce qu'avaient fait les autres Puissants. Elle s'aperçut que ses créations ne pourraient jamais visiter les domaines de la surface et qu'aucune création terrestre ne pourrait jamais arpenter ses jardins.

Essanie prit alors de la terre bien sèche et l'humidifia de son propre sang. Elle modela une petite créature gracieuse mais puissante qui lui ressemblait, lui insuffla la vie, la curiosité, le courage, la bonté et le pouvoir

d'adaptation. Puis elle la plaça à l'abri dans un berceau de corail afin qu'elle puisse y grandir fortifiée et bercée par l'océan. Lorsque la créature fut assez forte pour nager d'elle-même, Essanie vint la chercher et la guida jusqu'aux rives de Vorda, où elle l'éleva comme sa fille chérie. Ainsi naquit Shyrel, la première Amazone.

Géographie

Les Amazones ont colonisé les zones littorales de Vorda mais nul ne connaît réellement leur lieu d'origine. Aux grandes heures des voyages inter-dimensionnels, leurs initiées semblaient maîtriser l'art des portails à la perfection. Il leur arrivait ainsi d'établir des avant-postes éphémères sur d'autres continents. Les Amazones se sont par ailleurs installées sur Olda, principalement dans les régions côtières et dans le royaume de Thémis. A l'inverse, il arrive que des femmes d'autres races se réfugient chez les Amazones.

Lieux particuliers

- **Valsta** : cité état à demi immergée située au nord de Vorda, Valsta est la capitale des Amazones. Elle est réputée pour ses jardins aquatiques, ses tours de nacre, et surtout pour le mystère qui entoure « la Perle », la cité interdite dont l'accès est strictement défendu aux étrangers, à fortiori de sexe masculin.
- **La Grande barrière de corail de Orgador** : selon la légende, cette barrière de corail située au large du Nord-Ouest de Vorda serait le lieu où naquit Shyrel ; il est donc immensément respecté par les Amazones.

Histoire

On raconte qu'à l'origine, les Amazones naissaient par centaines de l'écume des vagues mais qu'au fil du temps leurs naissances se sont espacées au point que chaque mois ne voyait la naissance que de 5 Amazones tout au plus. Comme elles sont loin d'avoir la longévité des Elfes, leur race a frôlé l'extinction lors d'une épidémie il y a plusieurs siècles. Inquiètes et désireuses d'enfanter comme les femmes des autres races, certaines d'entre elles s'accouplèrent avec des mâles d'autres races. Elles donnèrent naissance à des métisses. Ces naissances ont provoqué un schisme dans la société amazone, qui n'a toujours pas été comblé de nos jours.

Les Amazones ont été les premières, avec les Elfes, à aborder Olda, dont elles ont colonisé les côtes. Leurs premiers contacts avec les Humains n'ont pas été très cordiaux car ces derniers, considérés comme des envahisseurs, étaient persuadés que les Amazones n'étaient que les femelles d'une race et non pas un peuple à part entière.

Malgré le Traité de Palmes, les Amazones restent très circonspectes vis-à-vis de leurs anciens adversaires.

Durant la Guerre Démone, les Amazones se sont particulièrement opposées à la Maison Binah, ayant pour elles la supériorité technique de ne pas nécessiter de vaisseaux pour naviguer. Les guerrières renvoyèrent ainsi les bateaux démoniaques à leur propriétaire mais vidé de leurs équipages, leurs coques repeintes avec le sang de ces derniers et leurs voiles cousues dans les peaux écorchées des démons qui avaient eu l'audace de s'aventurer sur le territoire d'Essanie.

Société

La société amazone connaît un schisme majeur entre :

- **Les pures** : ce sont les Amazones telles qu'Essanie les a créées à l'origine, née du « Courant de Vie » envoyé par la Puissante.
- **Les métisses** : Elles sont encore considérées comme des sous-Amazones par certaines pures. Elles sont plus nombreuses mais leurs caractéristiques d'Amazones se dissipent au fur et à mesure des métissages. Certaines Amazones métisses des 4^e ou 5^e génération ne seraient même plus capable de respirer sous l'eau. Une amazone donne toujours naissance à une fille.

Les Amazones forment une société matriarcale. Elles se divisent en tribus gouvernées par une cheffe et par une prêtresse. Jusqu'à l'avènement des Douze, il s'agissait souvent d'une prêtresse d'Essanie, de Théus ou même d'entités mineures. Mais depuis l'Année Sainte, les Amazones reconnaissent bon gré mal gré Néra comme la Mère d'Essanie et lui voient désormais leur culte. La cheffe de tribu s'occupe de toutes les questions martiales et dirige en temps de guerre. La prêtresse s'occupe des questions plus générales et gouverne en temps de paix. La manière de choisir les cheffes et les prêtresses varie d'une tribu à une autre.

Toutes les quarante grandes marées (il y en a environ deux par an), les chefs de tribus se réunissent en conseil tandis que les prêtresses se réunissent en conclave pour élire la "Dame de bataille" et la Grande Prêtresse des Amazones. Celles-ci dirigent le peuple amazone mais doivent soumettre leurs décisions au Conseil pour la Dame de

bataille et au Conclave pour la Grande Prêtresse.

La légende de Nimaë

Une légende circule dans la famille dirigeante du duché d'Ecume, un groupe d'îles situées au sud-ouest d'Olda. Il y a deux siècles, le duc d'Ecume fut sauvé d'un naufrage par une amazone pure nommée Nimaë et l'épousa en ignorant sa véritable race. La jeune femme lui fit promettre de ne jamais l'observer au bain sous peine de la perdre à tout jamais. Pendant plusieurs années leur bonheur fut sans nuage. Nimaë donna naissance à une splendide petite fille. Cependant de mauvaises langues se mirent à prétendre qu'elle profitait de ses bains pour s'adonner à la débauche. Le duc voulut s'en assurer et espionna son épouse. Les caractéristiques physiques des Amazones s'exacerbent au contact de l'eau et la duchesse était nue. Le duc vit ainsi qu'elle n'était pas humaine. Sous l'effet de la surprise, il dévoila sa présence. Nimaë qui était une puissante initiée, lança un sort de téléportation et abandonna sa famille. Personne n'est entièrement sûr que cette légende soit vraie mais depuis des siècles, Ecume a toujours été dirigé par une duchesse, la lignée d'Ecume ne donnant que des filles.

Les Nains

Présentation

Les Nains sont des créatures humanoïdes de petite taille, trapues et musclées qu'on reconnaît à coup sûr à leur imposante pilosité faciale ; en effet les Nains arborent des barbes particulièrement fournies dont ils sont très fiers. Les Naines quant à elles possèdent un léger duvet sur les joues. Elles tressent souvent leurs cheveux qu'elles laissent pousser très longs et ramènent parfois leurs nattes sous le menton en guise de barbe postiche. De manière générale, les Nains vivent plusieurs centaines d'années et sont fiers, résistants et puissants. On les dit excellents mineurs, forgerons et orfèvres.

Création

La paternité des Nains est le plus souvent attribuée à Yurtali, mais certains historiens en font parfois l'œuvre d'Umission, arguant que la première théorie découlerait d'une mauvaise lecture des textes anciens notifiant les montagnes du continent Yurtali comme berceau de la race naine. Le mythe le plus répandu veut cependant que Yurtali fouilla dans les entrailles de la terre afin d'y trouver les matériaux les plus solides, les plus forts, les plus résistants. Il utilisa son gigantesque marteau magique pour mettre ces corps en forme. Alors qu'il soufflait sur ses créations pour le refroidir, les âmes des premiers nains apparurent. Il trempa ces âmes dans les feux de la terre afin de les rendre indomptables puis les réunit pour leur enseigner les arts du travail du métal et de la forge.

Géographie

Les Nains pensent que toutes les montagnes leurs reviennent de droit, ce qui les a parfois rendus expansionnistes. La majorité d'entre

eux vit toujours sur Yurtali mais certains se sont mêlés à la population humaine d'Olda et sont même devenus citoyens du royaume de Thémis, au sein duquel ils possèdent une enclave. Ils occupent également tout le nord du territoire des Elfes noirs, Shimaladuss, depuis que l'ouverture d'un portail a permis sa conquête durant la Guerres sans Fin. Cependant, étant très mal à l'aise avec la navigation, le peuple nain peine à conserver une bonne communication et un commerce stable entre ses différentes nations suite à la déferlante des légions démoniaques et à la perte de la science des portails.

Lieux particuliers

- **Les Monts de la Barbe** : C'est la principale chaîne de montagne de Yurtali. On y trouve toute sorte de métaux précieux : or, argent et tarafda.
- **La Vallée de Whazaha** : Cette immense vallée située entre les Monts de la Barbe et les Monts Gris sert de zone agricole au peuple nain. Elle est principalement connue pour son houblon qui sert à faire une bière brune corsée dont les Nains raffolent.

Histoire

Même si les Nains possèdent presque tout un continent, leur caractère très affirmé les poussent à voyager. Leur réticence à utiliser les voies maritimes est cependant un obstacle majeur à leur développement et ils ont donc dû faire appel à d'autres modes de déplacements, notamment l'utilisation de portails. Cependant, comme les Nains comptent peu d'initiés leurs rangs et qu'ils sont généralement spécialisés dans l'enchantement des armes et des armures, la science des portails n'a toujours été qu'imparfaitement connue chez eux. Ils préfèrent donc employer

des mages étrangers ou encore utiliser des portails préexistants, comme pour l'invasion de Shimaladuss en 1420.

Les Elfes Noirs ne sont pas les seuls à avoir été ainsi dépossédés de leurs terres : c'est aussi le cas des Hommes-Rats des Monts Camdor, qui furent chassés jusque sur Vorda. L'acquisition légitime de ces territoires par les Nains a cependant été actée durant les Accords de Lembron en échange de leur savoir dans le travail délicat du Tarafda.

La situation des Nains a changé en 1841, lorsque les Démons entamèrent la conquête d'Alliandre : subissant de nombreuses défaites, ils se replièrent sur Yurtali où la progression des Démons fut stoppée.

Société

Les Nains s'organisent en clans familiaux élargis mais très soudés. Ces clans se réunissent eux-même autour d'un « Roi » qui est en réalité l'ingénieur en chef des mines. La majorité des problèmes rencontrés par un clan nain sont réglés collégialement au cours de longues beuveries car les Nains pensent que la bière porte conseil ; si aucun consensus ne se dégage, ils considèrent que le dernier à rester debout a raison.

Les Nains partagent leur territoire avec d'autres espèces telles que les trolls, immenses humanoïdes de pierre peu intelligents, et les Hommes-Rats, très peu nombreux depuis leur fuite sur Vorda ; mais ils n'ont pour ces voisins qu'un respect très limité.

Le Tarafda

C'est un alliage puissant de métal et de magie pure. Le secret de sa fabrication est longtemps resté l'apanage des Nains mais depuis quelques générations, ils ont transmis leur savoir aux forgerons d'autres races qui savent désormais le fabriquer. La création du Tarafda et son utilisation restent cependant des opérations infiniment complexes.

Les Humains

Présentation

Les Humains représentent la race la plus prolifique d'Alliandre mais également la plus fragile (ses représentants atteignent rarement le siècle d'âge). Le très grand nombre des Humains donne lieu à une multitude de cultures, de mœurs et de croyances.

Création

La légende dit que les Humains sont sortis des entrailles de la déesse mère Néra, que ce sont ses enfants. Sans l'accord de Néra les humains resteraient stériles car ce serait elle qui donnerait le souffle de la vie. On dit que Néra, après leur création, s'est éloignée des Humains ; qu'elle les protège de loin mais qu'elle les laisse choisir leur destin. Elle serait ainsi la première à avoir fait don du libre-arbitre à sa création.

Géographie

Les Humains sont originaires de Filda mais ils ont aussi colonisé Olda à la suite des Amazones et des Elfes. Sur Filda, les Humains sont implantés sur absolument tout le continent, du nord au rude climat jusqu'aux plaines fertiles et tempérées du sud et de l'est. Sur Olda, en revanche, c'est plutôt sur toute la moitié ouest qu'ils ont créé leurs royaumes.

Lieux particuliers

La Baronne des Baux : C'est une baronne très convoitée du royaume de Thémis. Elle est enclavée entre Marass-Dantia à l'est et la forêt elfique de Brisa au sud. Elle recèle de nombreux portails et il est plus facile qu'ailleurs d'en ouvrir

de nouveaux. Le baron de Baux prête directement allégeance au roi depuis que Nathias Nazal a brisé par les armes et la ruse tout autre lien de suzeraineté.

Mons : Qui n'a jamais entendu parler de Mons ? Avant que Téotihuacan renaisse de ses cendres, c'est là que se déroulaient toutes les aventures des plus grands héros de tout Alliandre.

Histoire

Les humains sont restés plusieurs siècles sur leur continent d'origine. Ils vivaient de chasse et de cueillette. Le vent du sud, un gardien serviteur de Néra leur enseigna également l'agriculture en apportant des graines dans les plaines de l'est. Certains hommes commencèrent à se regrouper en grandes communautés et à bâtir des cités. La plus importante d'entre elle fût la ville de Scythus qui finit par unifier tous les humains de Filda en un immense Empire. L'Empire scythéen inventa un nouveau calendrier. Le temps y est décompté en nuit et non en jours. Chaque mois correspond à un cycle lunaire et un treizième mois est ajouté tous les trois ans pour annuler le décalage : Samo, Duma, Riur, Anagant, Ogro, Cut, Giamo, Simivis, Equos, Elembi, Aedri, Cantlos (et Triur).

A peine cette unification terminée, certains commencèrent à remettre en cause le culte officiel de Néra. Ils souhaitaient pouvoir vénérer Théus, une divinité qui selon eux avait créé l'univers. Le culte de Théus prit rapidement de l'importance dans les classes populaires. Lorsque l'empereur décida de l'interdire, une guerre civile éclata. Elle déboucha sur un changement de dynastie et sur l'adoption du culte de Théus comme religion officielle. Les adeptes de Néra furent persécutés à leur tour. Certains s'enfuirent sur Olda.

Cependant, les guerres religieuses finirent pas s'estomper. L'Empire avait besoin de se reconstruire.

Après s'être remis de la guerre civile, l'Empire scythéen lança un ambitieux programme d'exploration et de colonisation d'Olda. Les adeptes de Néra fuirent vers le nord-ouest. Toutefois, le temps des dissensions religieuses se termina et les deux groupes de colons finirent par s'entendre et par respecter leurs territoires respectifs.

Au cours de leur exploration d'Olda, les humains rencontrèrent les Elfes qui avaient ouvert un portail dans la forêt de Brisa et avaient commencé à s'y installer. Les initiés Elfes enseignèrent aux humains le secret de l'ouverture des portails. Les relations entre les deux peuples s'envenimèrent lorsque l'Empereur scythéen exigea que les Elfes de Brisa le reconnaissent comme suzerain. Une guerre éclata. Elle fut remportée haut la main par les Elfes. Dans le même temps, les humains se trouvèrent harcelés par des hordes d'Amazones appréciant peu les tentatives d'intrusion sur Vorda menées par des initiés avides de tester les portails.

Les peuples humains, Amazones et elfiques se réunirent pour signer le traité de Palmes ; un pacte de non-agression entre les trois peuples reconnaissant leur continent d'origine comme inaliénable, et instituant Olda comme terre libre. La paix revint pour un temps. Les colons humains prospéraient et continuaient leur expansion vers l'ouest, territoire plus hostile et peuplé de créatures dangereuses. Ils entrèrent en contact avec les Nains et les Orcs.

Société

Les organisations et hiérarchies humaines varient selon les contrées mais, si l'on fait abstraction des barbares, on peut retenir quelques généralités. La majorité des sociétés humaines se basent sur le principe de la pyramide féodale : chaque seigneur est le vassal d'un seigneur plus puissant ou plus respecté.

Ces sociétés hiérarchisées reposent aussi souvent sur des guildes de villes, de corps de métier mais aussi des ligues de barons ou de comtes. Ce sont des sociétés "de classes" dont les barrières ne sont cependant pas étanches. Il est fréquent qu'un chevalier ou même un baron prenne comme vassal un roturier. Sur son domaine, le seigneur rend la justice et perçoit les taxes.

On compte de nombreuses nations parmi les peuples humains :

- **Royaumes humains d'Olda :**
- **Royaume de Thémis** : L'organisation de ce royaume est de type féodal. Il s'est structuré autour du duché de Bisancours qui est désormais un domaine royal. Le pouvoir central a parfois du mal à s'imposer et certaines provinces éloignées de Bisancours se comportent en petits royaumes.
- **Royaume de Nuée** : Ce royaume rassemble les descendants des adeptes de Néra qui ont fui l'Empire de Scythus après la guerre civile. C'est un royaume plus ancien, plus petit et plus hiérarchisé que Thémis. Le souverain est appelé Fils du Ciel. Le pouvoir des nobles est concurrencé par une administration efficace à laquelle on accède par concours. Le culte de Néra est religion officielle. Nuée dispose

d'un ordre de chevalerie dédié à Néra : les protecteurs.

- **Royaumes humains de Filda :**

- **Empire de Scythus :** L'Empire de Scythus n'est plus que l'ombre de lui-même et son déclin se poursuit tandis qu'une myriade de nouveaux petits royaumes naît de son éclatement. Scythus reste cependant un centre culturel important. Elle détient les plus vieilles archives humaines. Son organisation est féodale.
- **Lancria :** C'est un petit royaume perdu niché dans les montagnes. On y trouve beaucoup d'herboristes, de prêtres de Néra (en tant que déesse mère gardienne du souffle de la vie) et d'initiés. Ce royaume n'est pas assez grand pour être féodal. Il compte un roi et sa famille, c'est bien suffisant.
- **Urthan :** Ce petit royaume féodal est un havre de paix dont la capitale est la cité côtière d'Urth.
- **Chelestra :** Ce royaume est une théocratie mais il est de notoriété publique que les prêtres sont manipulés par les guildes marchandes. Le peuple persifle et nomme ses dirigeants les "sages pantins."
- **Killkenille :** Cette ville franche est dirigée par un bourgmestre et inclut des territoires ruraux étendus. C'est un repaire de filous, de mercenaires et de gentilshommes de fortune. La guilde des voleurs est florissante. Quelques mauvaises langues prétendent qu'elle ne fait qu'un avec la guilde des marchands mais elles ont tendance à disparaître rapidement et mystérieusement.
- **Havenbroke :** Ce royaume féodal, dont la capitale s'appelle également Havenbroke, est l'un des plus importants de Filda. Il s'agit d'un ancien duché de l'Empire de Scythus. La dynastie régnante d'Havenbroke fait en sorte depuis plusieurs générations d'annexer les petits royaumes voisins par mariage ou plus rarement par conquête. A terme, elle aimerait aussi mettre la main sur Scythus.
- **Vorlac :** Les hauts plateaux de Vorlac sont dirigés d'une main de fer par le clan guerrier des Varll. Ses principales ressources proviennent du pillage et de l'exploitation par des esclaves des mines de sel de Tibalt, dans les flancs des hauts plateaux. Les Varll n'ont pas très bonne réputation et personne ne leur a prêté main forte lorsqu'ils ont été assaillis par les démons durant la Guerre Démone. Au cours de ce conflit, le seigneur de Vorlac a trouvé la mort. Depuis, sa succession reste incertaine car aucun de ses remplaçants n'a réussi à survivre plus d'un an sans être assassiné par un concurrent.
- **Orkhon :** Ce petit royaume est sous la protection d'un gardien mineur nommé Aleor. Il semble être lié à ce pays grâce à une relique se trouvant dans le village de Tholamin. Il y est bien gardé car ces villageois sont renommés pour leurs capacités martiales. L'organisation d'Orkhon est clanique.
- **Les peuples Barbares :** Les barbares du nord et de l'ouest de Filda vivent en tribus nomades ou sédentaires. L'écroulement de l'Empire de Scythus n'a pas changé grand-chose pour eux. Leur appartenance se limitait au paiement de taxes et à l'envoi de quelques jeunes guerriers dans les armées impériales.

- **Les Nonmeriens** : Cette tribu habite dans les steppes gelées. Son organisation est de type clanique et son chef actuel se nomme Gradub Ide, le pachyderme des batailles. Ce sont de très bons guerriers mais ils restent pacifiques si on ne les attaque pas. Ils pratiquent volontiers le troc. Ils vénèrent plusieurs entités comme Knuuut, esprit de la guerre, Drisan, esprit des plantes vertes, Leviathan, esprit de la mer, des totems animaux. Ils craignent Kraken, le roi des mollusques, une entité maléfique. Ils se méfient de la magie non chamanique et des grandes étendues d'eau. Les hommes et les femmes du clan sont égaux.
- **Les Norsks** : Les Norsks vivent dans les îles au nord-est d'Olda. Ce sont d'excellents navigateurs. Ils montent fréquemment des expéditions vers d'autres terres. Généralement, ils se contentent de faire du commerce mais si l'occasion se présente, ils n'hésitent pas à piller. Ils s'organisent en villages sous l'autorité d'un chef qui mène aussi les expéditions maritimes (bref, ce sont des vikings).
- **Les Heimdals** : Au cœur des Monts Erest, une terre aride, vivent les Heimdal. C'est un ancien peuple barbare dont les mœurs sont calquées sur celle des vikings d'Islande et celles des royaumes celtes. Si on les observe de manière un peu hâtive, on peut les considérer comme rustres. En réalité, c'est plutôt qu'ils sont fiers et – il faut bien l'avouer – un peu violents. Cette nation est divisée en 15 tribus, qui ont chacune leurs propres lois mais qui partagent, somme toute, la même culture et la même langue. Les Heimdals sont respectés de leurs voisins qui préfèrent les obliger que les contrarier. Cependant, ils voient une haine ancestrale aux Norsks du nord de Filda sans qu'aucun des deux peuples ne sache plus au juste pourquoi.
- **Les Kheyzas** : Les Kheyzas sont des nomades. Contrairement aux tribus barbares du nord qui se déplacent sur un territoire restreint, ils n'hésitent pas à traverser plusieurs continents. Certains seraient même allés dans d'autres mondes. La majorité des peuples de Alliandre les considèrent comme des voleurs de poules. Seuls les Ydrobus comprennent et respectent leur mode de vie.
- **Les Sheroms** : Le territoire de cette tribu se trouve au sud-est d'Olda, entre l'enclave naine, la forêt de Brisa et Marass-Dantia. Les Sheroms pratiquent le shamanisme. Ils sont en butte à de nombreuses incursions orques car ces derniers considèrent que la partie est de Sherom leur appartient. Cependant, les Sheroms sont de bons montagnards qui connaissent parfaitement leur environnement et savent se défendre.

Les Elfes

Présentation

Les Elfes sylvains, plus nombreux, ressemblent aux humains, avec une silhouette plus élancée que ces derniers, des traits gracieux, un teint clair et une voix mélodieuse. Mais c'est surtout grâce aux oreilles que l'on peut les distinguer des humains : celles des Elfes sont en effet pointues. Certains ont des oreilles qui pointent vers le haut et d'autres vers l'arrière, mais tous appartiennent à la même race. Les sylvains s'habillent généralement de vêtements simples aux couleurs douces et naturelles. Les Elfes noirs sont semblables aux sylvains, sauf que leur peau est sombre comme l'ébène et qu'ils s'habillent plutôt de vêtements amples aux couleurs chatoyantes.

Les Elfes sont peu féconds : les naissances sont rares et font toujours l'objet de grandes célébrations. Par contre, ils jouissent d'une longévité exceptionnelle par rapport aux autres races d'Alliandre : ils vivent en effet plusieurs siècles, à moins d'être tués.

Création

D'après la légende, les Elfes sylvains et les Elfes noirs formaient, avant la disgrâce de ces derniers, un peuple unique, que certains appellent les Grands Elfes, créé par celle qu'ils appelaient simplement la Dame afin de garder le domaine sacré de Loren. La Dame choisit GilAmrod pour être le Premier Roi puis laissa les Elfes vivre librement avec pour seul commandement de protéger le Secret sans jamais tenter de le percer. Mais ce qui devait arriver arriva...

Les fils du Roi ne surent pas résister à la tentation et tentèrent de percer le Secret. Pour cela, ils furent châtiés et bannis de Loren avec leurs suivants. Par ailleurs, par leur faute, la Dame décida d'abandonner les Elfes à leur libre arbitre. Depuis, la plupart des Elfes restent pourtant proches de la nature et ont une très grande connaissance de ses secrets. Ils sont devenus les Elfes sylvains. Beaucoup continuent à garder le Secret, mais certains ont émigré vers de nouveaux horizons.

Les exilés et leurs descendants à la peau sombre sont devenus les Elfes noirs, moins nombreux que leurs frères sylvains. Ils sont curieux des mystères du monde et sont érudits, philosophes, artistes... mais leurs études les mènent à toujours plus de questions, leurs raisonnements à des paradoxes, leurs œuvres ne font que dévoiler toujours plus la complexité de l'âme...

Géographie

Bien que des légendes rapportent une origine commune à tous les Elfes, il y a aujourd'hui deux peuples Elfes sur Alliandre : les Elfes sylvains et les Elfes noirs. Tous deux sont originaires du continent Yalpo. De nombreux Elfes sylvains ont émigré sur Olda dans la forêt de Brisa. Tous les sylvains reconnaissent cependant l'autorité morale de Titania qui règne sur le Royaume Caché de Loren, patrie d'origine des Elfes désormais située dans un autre monde. Chassés de leurs anciens domaines par les Nains, les Elfes noirs vivent pour la plupart dans des cités états autonomes sur les îles d'Atalia et Astelia au sud de Yalpo. La plupart des Elfes noirs tiennent également compte

de l'avis de la Grande Reine de Loren sans cependant le respecter à la lettre.

Histoire

L'extraordinaire longévité des Elfes les a doté au fil des décennies d'une patience, d'une sagesse et parfois d'un détachement qui font l'admiration ou l'agacement des autres peuples. Ils prennent volontiers le temps nécessaire pour que leurs réalisations importantes s'approchent de la perfection. Ainsi, les Elfes sont la première race à voir fondé une réelle civilisation. Il arrive cependant que certains individus soient plus impétueux, notamment chez les Elfes noirs. Pour les mêmes raisons, les Elfes ont un grand respect pour les traditions et les anciens (qui parfois sont là pour se rappeler à leur bon souvenir) qui se traduit entre autres par de nombreux chants et poèmes. Loin d'être pour autant passéistes, ils se soucient du temps présent lorsque de grands équilibres risquent d'être rompus.

Leur découverte de la science des portails a littéralement révolutionné Alliandre en permettant aux différentes races de se rencontrer, de partager leurs cultures, de commercer, et bien évidemment de se faire la guerre. Ainsi, en même temps que leur plus grande découverte, les portails ont été leur plus grand désastre : en -1340, lorsque les hordes de morts-vivants se répandirent sur Yalpo par le biais de brèches interdimensionnelles, la Grande Reine Elyan fit appel au plus puissant rituel qui ait jamais été accompli pour projeter son royaume hors des cercles du monde d'Alliandre et précipiter l'armée ennemie et son chef dans le néant. Ainsi, la Loren était sauve, préservée dans un monde lointain, tandis qu'un cratère gigantesque défigure désormais le centre du continent de Yalpo.

Société

Les Elfes sylvains sont particulièrement proches de la nature, allant jusqu'à nicher des villes entières dans les arbres de grandes forêts. Ils bâtissent également des cités semblables à celles des humains, mais la nature y a toujours une place importante : par exemple un grand arbre en occupe toujours le centre et donne son nom à la cité. A l'instar des humains, les Elfes sylvains embrassent toutes sortes d'activités, celles qui ont trait à la nature étant toutefois privilégiées : la cueillette, la chasse, l'herboristerie, la magie élémentaire... Il n'existe pas de clergé officiel mais chacun rend hommage à sa façon à la nature et à la Dame qui, depuis une décennie, a tendance à prendre les traits et le nom de la déesse Isy.

La société des Elfes noirs est très différente de celle des sylvains. Ils se regroupent autour de cités peu nombreuses mais très peuplées. Ces cités sont autonomes et ont rejeté la notion de royaute au profit de la république : chaque citoyen a le droit d'élire le Tyran – ainsi nomment-ils leurs gouvernants – qui dirige la cité avec l'aide du Conseil des Guildes. C'est bien sûr un modèle général, chaque cité ayant ses particularités, notamment dans la définition du terme "citoyen". Comme les sylvains et les Humains, les Elfes noirs développent des activités variées mais voient un grand respect au savoir, à la philosophie et aux arts ou d'une manière générale à la compréhension du monde. Ce sont également de grands explorateurs et leurs navires sont aussi admirés que redoutés. Leurs mœurs très libertaires (voire parfois libertines) choquent parfois les étrangers, y compris les sylvains. Leur nombre ayant été fortement réduit par des guerres sanglantes contre les Nains, ils sont

aujourd'hui considérés par beaucoup comme un peuple décadent.

Du fait de leur nature et de leur histoire, les Elfes noirs ne rendent pas de culte à la Dame mais certains vénèrent en revanche Séthanon, qu'ils considèrent comme leur créateur, au sens où c'est lui qui les recueillit lorsque la Dame les chassa. Chacun est libre de penser ce qu'il veut mais les idées sont d'autant mieux considérées qu'elles ouvrent un débat intéressant. Toutes leurs cités abritent d'ailleurs une agora où les partisans des multiples courants de pensée de chaque domaine s'affrontent en d'interminables joutes oratoires. Les arts prennent une place importante dans la société, et en particulier de grandes tragédies font l'admiration des êtres cultivés de tous les peuples.

Les Orcs

Présentation

Les Orcs sont des créatures humanoïdes à la peau épaisse et dont la teinte varie du blanc au vert en passant par le rose et le brun. Certains sont presque dépourvu de nez tandis que d'autres, au contraire, arborent de fiers nez porcins. Il en existe de toute sorte, même s'ils sont souvent robustes pour faire face à l'environnement hostile de leur territoire.

Création

Il est dit qu'à l'aube des temps Morkor, puissance de la terre, observa ses frères dans leurs œuvres. Diverses races naquirent et disparurent dans les limbes du temps pour arriver aux races cohabitant actuellement sur Alliandre. Aucune de ces races ne trouvaient grâce à ses yeux. Il les trouvait trop fragiles, trop petites, trop grandes, pas assez batailleuses, ou trop colériques, ...bref, imparfaites. Il décida de créer une race parfaite afin de montrer l'exemple à ses frères et soeurs.

Après plusieurs essais ratés, il créa les Parfaits, une race de géants, placides, puissants, forts, amoureux de leur terre d'origine et adorant leur créateur. Cet attachement était si puissant qu'ils décidèrent de ne jamais quitter leurs montagnes pour rester au plus près de leur dieu. Ils ne s'aventurèrent donc jamais sur les territoires des autres races et ne sont connus que dans certaines légendes. Morkor fut terriblement désappointé par ce résultat. Certes, il était fier de la sagesse et de la force de ses Parfaits, mais il aurait également voulu que ces derniers aient soif de découverte. Les Parfaits supplièrent leur

Dieu de ne pas leur imposer un tel rôle et Morkor accepta de les garder auprès de lui et d'en faire ses assistants.

Mais après avoir créé les Parfaits, Morkor se sentait trop fatigué pour créer une nouvelle race. Il regarda donc autour de lui ses essais infructueux. Il se rendit compte que certains de ses brouillons avaient finalement prospéré et conquis de nombreux territoires. Malheureusement, contrairement aux Parfaits, ils étaient extrêmement violents. Une profonde soif de bataille les envahissait régulièrement et des luttes féroces opposaient les créations imparfaites de Morkor. Il décida donc de se révéler à eux. Au cours d'une bataille encore plus violente que les autres, il apparut et ordonna à ses créations de cesser le combat et de le suivre. Ceux qui le firent furent confiés au bon soin des Parfaits qui leur insufflèrent un peu de leur sagesse. C'est ainsi que naquirent les Orcs.

Géographie

On ne connaît pas le continent d'origine des Orcs et seuls certains de leurs prêtres savent où se trouvent les montagnes où ils furent éduqués par leur dieu au début des temps. On les trouve principalement dans l'est d'Olda. Ils appellent leur pays Marass-Dantia. Même si certains clans orcs sont nomades, leur pays compte quelques grandes cités et lieux de rassemblement.

Lieux particuliers

- **Palarm** : Il s'agit de la capitale de Marass-Dantia. C'est le siège du pouvoir politique et spirituel des Orcs. A ce titre, son accès est interdit à tout étranger. Tous les ans, des représentants des tribus orques se retrouvent pour une

assemblée qui décide ou pas de nommer le chef suprême des tribus orques. Cette assemblée juge les parjures Orcs et peut exceptionnellement rétablir un fourchu. La ville est également le siège des arpenteurs.

- **Zoltam** : Seul temple de Morkor existant en Marass-Dantia, on nomme ses gardiens les mordrams.
- **Karnam** : Ville forteresse, siège des guerriers de l'ordre du sang, les fameuses mains, on y trouve toutes les écoles formant aux différents arts de la guerre ainsi que plusieurs écoles d'artisanat spécialisé dans le matériel de combat. C'est ici que se regroupent les hordes Orcs dans le cas d'une menace globale.

Histoire

Les Orcs apprirent beaucoup au contact des Parfaits et de Morkor mais leur violence intérieure restait. Un jour, une dispute éclata entre deux groupes d'Orcs en raison d'une promesse qui n'avait pas été tenue. La bataille qui suivit fut terrible car tous les Orcs prirent parti pour un camp ou pour un autre. Avant que les Parfaits n'aient pu intervenir, de nombreux Orcs avaient été tués et une bonne partie de leurs terres ravagées. Morkor décida qu'une telle chose ne devait pas se reproduire et imposa à chacun des Orcs la Malédiction de Morkor. Tout Orc manquant à sa parole porterait la marque sanglante de son infamie sur le visage. Puis, estimant que le temps était venu pour ses créations de faire leurs preuves, il ordonna aux Orcs de quitter le territoire des Parfaits et retourna dans sa dimension divine.

Les Orcs s'installèrent sur Olda et durent repousser les hordes de démons et de créatures hostiles qui y avaient trouvé refuge. L'arrivée de colons d'autres races quelques siècles plus tard les cantonna à l'est d'Olda. Ils furent inclus dans le traité de Palmes sans qu'on leur reconnaîsse de territoires propres. Les Orcs finirent par se rebeller contre cet état de fait. Les autres races avaient déjà des continents à eux sur Alliandre. Les Orcs n'avaient qu'Olda. Au commencement de la Guerre sans Fin, ils récupérèrent une partie de leurs terres en combattant les Humains, les Elfes, les Nains et les Amazones mais leur avancée fut contenue. Ils proposèrent alors leurs services aux Amazones et aux Humains contre les Nains. Ils combattirent ensuite les Démons qui s'étaient infiltrés sur Alliandre par les portails abusivement ouverts. En paiement de ces services, l'Est d'Olda fut reconnu comme territoire inaliénable des Orcs lors du traité de Melborne.

Société

Les Orcs sont un peuple de farouches combattants, respectés mais mal connus par les autres races. Tous les peuples de Alliandre ont cependant utilisé à un moment ou un autre des mercenaires Orcs. Leur fidélité est légendaire. Leurs régions sont très dangereuses, parcourus par des hordes de créatures étranges assoiffées de sang. Ils sont donc obligés de maintenir une notion de horde guerrière afin que tous leurs villages, leurs villes, leurs convois, puissent se défendre. Chacun doit être capable de se battre. Sauf événement pouvant causer la perte de la nation orc, il n'y a pas réellement d'autorité centrale, chaque orc fait partie d'un clan dont le chef est nommé par le conseil des anciens. Les grandes décisions du clan

sont prises lors d'assemblées où tous les adultes sont présents.

La base de la société orque est le respect de la parole donnée. La société orque ne connaît pas les contrats écrits, tout se fait sur la parole donnée et respectée. Un Orc qui trahit sa parole devient un Fourchu. C'est une punition divine qui se met en place automatiquement. Son visage est marqué par l'infamie et nul ne lui adresse plus la parole. Beaucoup de Fourchus choisissent de fuir ce silence pesant en fuyant vers d'autres terres.

Plusieurs grandes guildes régissent la société orque:

- **L'Ordre du Sang** est un ordre composé des meilleurs guerriers orcs. Ils sont chargés de faire respecter les usages et le respect des anciens. Ils apparaissent toujours par 5. On nomme ce groupe une Main. Les membres de l'ordre du sang se considèrent comme l'élite du peuple orc. Leur code d'honneur est très strict. A l'interdiction de trahir sa parole viennent s'ajouter celles de mentir (le mensonge par omission reste accepté) et de voler un autre Orc. Les membres de l'Ordre considèrent également de leur devoir de protéger les autres Orcs et de les punir s'ils se montrent indignes de leur espèce. On peut trouver de tout dans l'Ordre. Certaines Mains sont composées de véritables paladins, d'autres de grosses brutes.
- **Les Arpenteurs** sont une petite confrérie orque chargée d'espionnage et d'exploration. Ils utilisent généralement des médaillons de camouflage pour se promener incognito dans les territoires des autres peuples et y

accomplir des missions allant de la simple découverte des us et coutumes locales à l'assassinat. Il existe un petit schisme interne dans cette organisation. Mais même si des tensions existent entre les deux factions, tous les Arpenteurs savent se serrer les coudes pour faire face aux agressions extérieures, qu'il s'agisse d'êtres d'autres races menaçant de les percer à jour ou d'Orcs les considérant comme des inutiles et comme des Fourchus potentiels.

- **Les Mordrams** sont les gardiens du temple de Zoltam. On murmure que les membres les plus respectés de cette congrégation seraient en relation avec les Parfaits et effectueraient des pèlerinages pour aller les consulter. Certaines rumeurs font état d'un passage interdimensionnel vers les terres des parfaits situé dans la baronnie des Baux mais il se peut que ce ne soit qu'une affabulation. Les novices sont parfois envoyés par leurs supérieurs accomplir des missions de "rétablissement de l'ordre du monde".

Les Démons

Présentation

On sait bien peu de chose sur les Démons avant leur invasion d'Alliandre, et pourtant ils prétendent qu'en un temps oublié, aussi étonnant que cela puisse paraître, ils foulaien le d'Alliandre. Créatures immortelles, à l'instar des Elfes, et prolifique comme les Humains, les Démons ont à eux seuls la plus grande diversité d'apparence de toutes les créatures vivantes : cornus, tentaculaires, ovis, écailleux, rien ne semble avoir échappé à la créativité de leur créateur.

Création

La légende veut que Thaumiel fut, parmi tous les puissants, celui qui étudia le plus le caractère, la volonté, le choix, le bien, et le mal chez les premières créatures existants par la volonté de ses frères et sœurs. Pour lui, il n'existe aucun limite et seule valait l'expérience pour parvenir à l'équilibre subtil de la plénitude. Il en conçut toute une doctrine, prônant entre autres le libre arbitre, qu'il souhaita répandre sur Alliandre.

NOMBREUSES furent ses créations « expérimentales », qu'il reléguait sur d'autres mondes, avant qu'il ne crée enfin sur Alliandre son premier émissaire, son premier « fils » et représentant direct, Kether Tamiel, Roi de tous les Démons. Vinrent ensuite les Hauts Seigneurs démoniaques, autrement appelés Satans : Geburah, Binah, Sathariel, Asmodée, Samael, Vorgos et quelques autres. Ils reçurent le pouvoir de créer des serviteurs et émissaires à même de les aider à propager l'enseignement de Thaumiel. Les Démons prétendent qu'à

cette époque, ils étaient semblables des Humains de grande beauté, ayant la particularité de posséder des ailes membraneuses aussi noires que la nuit.

Géographie

Les Démons vivent désormais sur un autre monde, le Musperheim, et ne possèdent plus aucun territoire sur Alliandre. On peut cependant croiser plusieurs de leurs représentants un peu partout sur Olda et ailleurs depuis la Guerre Démone, notamment dans les grandes villes, où ils passent plus inaperçus ; certains colons s'étant installés de longue date ont même donné naissance à des générations de semi-démons. Les Démons restent cependant mal vus des autres races, quel que soit leur activité, alors même qu'ils excellents dans les domaines du marchandage et de la guerre.

Histoire

Il est établi, désormais, que les enfants de Thaumiel étaient autrefois très appréciés des autres races pour leurs conseils et leur bienveillance. Ceux qui suivaient leur enseignement étaient appelés démonologues. Malheureusement, Thaumiel avait laissé la liberté à ses émissaires de mener leurs propres expériences et d'adapter sa doctrine à leur propre vision ; et si Kether Tamiel prônait quant à lui une démarche non-violente, le discours libertaire inculqué par certains Démons était plus que subversifs. Il conduisit à des débordements tels que, pour éviter la destruction pure et simple d'Alliandre, toutes les Puissances d'Alliandre s'unirent pour bannir les Démons et effacer leur souvenir de la mémoire collective.

Les Démons furent alors chassés et maudits, leur apparence fut saccagée, faisant de ces êtres magnifiques des êtres grotesques. Face à cette situation qui leur semblait injuste, beaucoup de damnés décidèrent de s'éloigner des concepts de non-violence prônés par la lignée de Tamiel et créèrent des légions au sein de leur terre d'adoption, le Musperheim, dans le but de se venger d'un monde qui les avait rejetés.

C'est ainsi qu'en 1460 du calendrier humain, des portails s'ouvrirent pour laisser les Maisons Gerubah, Asmodée et Binah, se déverser sur Alliandre. Durant deux siècles, elles bataillèrent en vain pour reprendre ce qu'elles considéraient comme leur ; mais, divisées, elles ne purent rivaliser face à l'alliance des autres peuples. Néanmoins, cette tentative permit à quelques mages et marchands démoniaques de prendre pied sur Alliandre et de rallumer la flamme des démonologues.

Puis ce fut la revanche brillante, éclatante, conduite en 1841 par la Maison Asmodée. Etant parvenu à ouvrir un portail permanent dans la cité de Mons grâce aux colons de la première invasion, le seigneur Asmodée laissa ses armées se déverser, bientôt suivie par les autres Maisons, et s'lança à la conquête de tout Alliandre. En l'espace de 20 ans, les Démons conquirent Olda et la quasi-totalité de Filda, semant la mort et la désolation, asservissant les populations grâce à la férocité de leurs serviteurs, créés par la Maison Asmode, les Evélés.

Néanmoins, certains Démons, peu nombreux, s'élèverent contre cette marée sanglante et se placèrent du côté des opprimés, restant fidèles à la Maison Royale déchue de Tamiel.

Société

Les Démons sont organisés en Familles qui, lorsqu'elles deviennent suffisamment grandes et prestigieuses, constituent des Maisons, obéissant à une hiérarchie très stricte. Le placement de chacun dans la généalogie est très important pour les damnés, car c'est cela qui détermine leur rang et leur fortune. La société démoniaque est régie par 12 Maisons Majeures qui s'articulaient elles-mêmes autour de la Maison Royale Tamiel, avant que celle-ci ne soit défaite ; ensuite viennent les Maisons Mineures, souvent fondées par un membre annexe d'une Maison Majeure s'étant particulièrement distingué.

Les huit Maisons Majeures les plus connues sont :

Asmodée : Maison du jeu, de la magie et des trésors cachés
Certainement la plus connue de toutes les Maisons démoniaques, elle est dirigée par Asmodée lui-même, grand architecte de la conquête d'Alliandre et créateur de la race synthétique des Evélés.

Astaroth : Maison des illusions, des paradoxes et de l'orgueil
La Maison des illusions est dirigée par Astarothée. Cette famille est, comme celles d'Asmodée et Geburah, possède une puissante armée dont l'élite est un corps de ritualistes de guerre qui ont mis en déroute plus d'un contingent.

Bérial : Maison du commerce, des désirs secrets et de l'avidité

Tout un chacun désire quelque chose et est prêt à payer pour l'obtenir ; cela, la Famille Bérial l'a bien compris ; ils

achètent et vendent tout ce qui existe et ont à cœur de toujours respecter et faire respecter leurs contrats. Cette famille a pour épée l'or, et la perspicacité pour bouclier.

Binah : Maison de la mer des voyages et de l'envie

D'aussi loin que peut se le rappeler le peuple démoniaque, la Maison Binah a toujours régné sur les mers. Les membres de cette Famille n'ont pas de demeure fixe, si ce n'est leurs gigantesques flottes. Ils font parfois relâche dans les ports qu'ils saccagent avant de repartir pour un voyage qui ne se termine qu'à leur mort.

Geburah : Maison de la guerre et de la discorde

L'organisation de cette Famille est celle d'une immense armée dans laquelle les liens martiaux se substitue taus liens familiaux. Les membres de cette Maison sont des soldats, des guerriers, des stratèges qui vivent par et pour la guerre, car ils la considèrent comme l'essence même de la vie.

Samael : Maison des châtiments, de l'hiver et de la chasse

Cette puissante Maison a toujours mis un point d'honneur à s'élever au premier rang par la rigueur, qu'elle soit physique ou mentale. Elle est surtout connue sur Alliandre pour ses redoutables légions d'Erinyes, composées d'inquisiteurs et de traqueurs.

Tamiel : Maison Royale

Puissante et majestueuse avant sa chute, elle ne compte plus qu'un seul et unique membre : Enlil Tamiel, héritier de Kéther, démon ayant grandi parmi les Humains en ignorant tout de son identité avant de reprendre la place qui était la sienne. Ses suivants croient qu'il est possible à la race démoniaque de

reprendre sa place sur Alliandre en s'intégrant aux autres races.

Les Ydrobus

Attention ! Il n'est plus possible de créer un personnage Ydrobu à partir de cette année.

On n'a jamais su grand chose des Ydrobus. Les rumeurs les plus folles ont toujours couru à leur propos, d'autant plus depuis que leur capitale Ydrata, a été rayée de la carte en 1870, ne laissant derrière elle qu'un gigantesque cratère et une demi-douzaine d'Ydrobus partis en vadrouille aux quatre coins d'Alliandre au moment de sa disparition.

Présentation

La race des Ydrobus est semblable à celle des humains si ce n'est qu'ils possèdent un troisième œil fermé sur le front.

Géographie

On ignore l'origine des Ydrobus mais ils sont apparus pour la première fois sur le continent d'Olda près de la baronnie des Baux, sans qu'aucune trace de leur existence n'ait été trouvée avant sur aucun des autres continents.

Les Ydrobus sont des nomades. Auparavant ils se retrouvaient dans la ville d'Ydrata – ou Ydrada – qui leur avait été concédée par le roi de Thémis après la Guerre sans Fin.

Histoire

Les Ydrobus sont apparus soudainement il y a 400 ans en plein cœur d'Olda sans que personne ne sache d'où ils venaient, même pas eux. Ils étaient environ 10

000, nombreux étaient blessés ou portaient les stigmates du combat. Ils étaient tous amnésiques mais avaient conservé l'usage de leur langue.

Les Ydrobus se sont dispersés sur tous les continents. Ils ont appris les coutumes des différents peuples de Alliandre tout en se demandant quelles pouvaient bien être les leurs. Les recherches qu'ils entreprirent pour retrouver leur passé furent infructueuses jusqu'à ce que des aventuriers découvrent un texte dévoilant une partie de l'histoire des Ydrobus. Il était rédigé dans leur langue par un certain Mahlmet mais se référait au calendrier d'Olda. Le plus étrange était que le récit débutait plusieurs années avant le grand réveil. Il y aurait donc eu une présence ydrobue avant leur "première" apparition sur Olda... ?

Société

Les Ydrobus n'ont pas de passé. Olda leur a longtemps semblé être une terre étrangère voire hostile. Ils forment donc une communauté très soudée. La société ydrobue repose sur un noyau familial mais un Ydrobu sera toujours le bienvenu chez un autre. Les décisions sont prises en commun et chaque Ydrobu présent a voix au chapitre.

Un code d'honneur important est en vigueur chez eux et chacun se doit de le respecter :

- Ne pas tuer un Ydrobu autrement que dans un combat loyal ;
- Ne pas voler un Ydrobu ;
- Toujours apporter assistance à un Ydrobu en danger.

Les Autres

Il existe bien d'autres races sur Alliandre, mais elles sont bien moins représentées, notamment parce que la plupart d'entre elles viennent d'un autre plan.

Les Gnomes : sont petits, graciles et dotés de longues oreilles pointues. Contrairement aux Nains, leur pilosité est restreinte mais tout comme eux, les Gnomes vivent plusieurs centaines d'années. Leur caractère, généralement jovial et epicurien, ainsi que leur culture artisanale, font qu'ils sont bien acceptés par l'ensemble des autres peuples.

Les Hommes-Rats : sont des rats anthropomorphiques de taille humaine. Leur durée de vie oscille entre 150 et 200 ans et leurs naissances sont particulièrement prolifiques. Ce peuple de chasseurs cueilleurs, dont les territoires s'étendent sous de nombreuses forêts et cités, n'est pas particulièrement belliqueux ; cependant, les autres races ont souvent tendance à les considérer avec circonspection, notamment depuis la Guerre de l'Erèbe.

Les Gobelins : sont en réalité une tribu d'Orcs de petite taille. De fait, leur histoire et leurs coutumes sont exactement les mêmes que celles de leurs congénères plus costauds. Leur physique fluet n'entame nullement leur nature guerrière et bien mal avisé est celui qui tourne leur physique en ridicule. Souvent employés comme mercenaires éclaireurs en raison de leur discrétion, les Gobelins

ont par ailleurs monté des banques reconnues, à tord ou à raison, comme les plus sûres d'Alliandre.

Les Trolls : vivent principalement sur Yurtali, mais on les trouve également sur Vorda et Olda. Ils sont en général plutôt grands, massifs et bedonnants car ils possèdent trois estomacs et l'appétit qui va avec. Leur force est très appréciée dans l'emploi pour les travaux difficiles. Nul ne sait quelle puissance créa les Trolls ; eux-mêmes sont animistes et se définissent comme des enfants de la nature, ce qui les a fait se rapprocher de la déesse Isy. Bien qu'ils soient pacifiques, ils maîtrisent mal leur très grande force.

Conclusion

Vous voilà averti, brave aventurier. Il ne vous reste donc plus qu'à mener à bien votre voyage, guidé par la sagesse des Douze, et peut-être que, si les conjonctures vous sont favorables et que le destin vous appelle, votre nom restera à jamais gravé dans les mémoires des peuples de la belle Alliandre et dans les pages de ce modeste ouvrage.

