

## AVANT PROPOS

Depuis 1992, beaucoup de personnes ont participé à l'élaboration et à l'amélioration de ce livret qui nous permet, aujourd'hui, de vous proposer un monde médiéval et féerique complet et cohérent. Etant donné le nombre de neurones qui ont fumé et les interminables nuits blanches passées, il semble indispensable de citer tous ces passionnés :

- ✧ Gaëtan ALCALA
- ✧ Pascal COULOMB
- ✧ David GERMAIN
- ✧ Pascal LIVINTZEFF
- ✧ David MANUSSET
- ✧ Nicolas RABILLER
- ✧ Yann ROUDAUT
- ✧ Yannick SERRANO
- ✧ Richard TCHERKEZ
- ✧ Pierre Emanuel BARBA
- ✧ Julien EGE
- ✧ Frédéric GONZALEZ
- ✧ Nils PORTE
- ✧ Manu MEUNIER
- ✧ Eric RETORET
- ✧ Marc RIME
- ✧ Eric SOULIER
- ✧ Olivier THOMASSIN

sans oublier : David, Sébastien, Yves, Joël, Jérôme  
Gérald, Ingrid, Olivier, Valérie et Xavier.

Site internet : <http://gncrystal.free.fr>

Livret version août 2005

## REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier pour leur aide précieuse : la municipalité de Talence, Graal Production, les assos girondines de GN, le 77, Gasp, les anciens et futurs aubergistes, tous les copains qui se reconnaîtront ainsi que tous les joueurs motivés qui nous ont aidé et nous aiderons encore grâce à leurs fabuleuses idées et leurs petits bras musclés.

*La couverture de ce livret est l'œuvre de Florent Bonneau.*

*Nous tenons à remercier tous les auteurs des illustrations de ce livret  
(spéciale dédicace à Antoine Charlot)*

# SOMMAIRE

*Ce jeu de rôle Grandeur Nature se déroulera dans le Nouveau Monde, qui peut être assimilé au Moyen Age d'Europe occidentale. Il faut pourtant ajouter l'importance de la magie sur ce monde ... Ces pages vont vous apprendre ce qu'il faut savoir sur l'histoire du monde de Crystal et la vie de tous ses habitants. Nous ne vous demandons pas de tout assimiler mais l'ambiance ne pourra être conservée que par un minimum de connaissances sur ce monde. Nous détaillerons les domaines suivants :*

**Introduction au Monde de Crystal** p. 2

**Les Temps Anciens** p. 4

Introduction, la Création  
l'Ancien Monde, la Grande Eclipse et la Nouvelle Ere

**Les Croyances** p. 7

Le Culte de Crystal, l'Eclat d'Eronn,  
la Religion Antique et les Vénérations Obscures

**Les Royaumes** p. 16

Garde-Lune, Fornalande, Orlandelle, Eliandir, Huroë, Archipel de Talaan,  
la Principauté d'Arénys, la cité des Sages et Malguéon

**Les Guildes et les Ordres** p. 24

Guildes de la Balance, de la Perle et de l'Epée, de Myriale et du Soufre,  
les vagabonds de l'Aube, les templiers du Crépuscule, la guilde de la Griffes,  
la guilde de la Roue, l'ordre des chevaliers Térénis et la Guilde de la Jais

**La Mort** p. 28

Après la vie ..., la philosophie de la mort

**Les Us et Coutumes** p. 30

Rétribution des soins, expressions courantes, Funérailles, Mariage et Calendrier

**La Faune et la Flore** p. 32

**Un peu d'histoire récente** p. 39

# INTRODUCTION AU MONDE

**L**e monde de Crystal est un univers médiéval fantastique pouvant être assimilé au moyen âge de l'Europe occidentale, en y ajoutant la présence permanente de magie et de féerie. Cette introduction a pour vocation de présenter succinctement les spécificités de cet univers et de sa philosophie. Afin d'en saisir tous les détails, il sera nécessaire de se plonger dans les chapitres suivants.

Crystal... en un mot tout est dit ! Il est l'essence créatrice de ce monde. Est-ce un dieu, une énergie, des sentiments... il est tout. Architecte, scénariste, peintre et musicien, Crystal de sa toute puissance a réalisé son chef d'œuvre il y a fort longtemps. Entouré de ses sept fils, les esprits de Crystal, il a donné la vie et à accorder une partie de son immortalité à chacune des créatures vivantes qu'il en jugeait digne.

Ainsi dans cet univers, les peuples "civilisés" (en opposition avec les animaux ou autres créatures dénuées d'intelligence) possèdent à la

place du cœur un prisme que l'on appelle **éclat cristallin**. Il est source de magie et d'une certaine immortalité. En effet, ce prisme, qui comporte généralement 4 facettes, a le pouvoir de prolonger la vie si un accident survient. Lorsqu'un être reçoit une blessure mortelle, la magie de l'éclat cristallin opère... Quelques instants après l'inconscience, une facette s'éteint, donnant en échange suffisamment d'énergie pour réparer les blessures et empêcher un départ définitif vers le puits des âmes.

Cette spécificité du monde de Crystal influe sur le comportement de ces habitants. Les combats et les prises de risque sont facilités. L'épique et l'héroïsme sont cœur de nombreuses fables et histoires de taverne. On y entend que beaucoup se permettent de jouer avec leur vie. Mais à ne pas respecter ce don, il vient vite de perdre pieds et lorsque les 4 facettes sont éteintes...la route vers Crystal est rarement évitable...

Les différents peuples sont généralement forts reconnaissants envers Crystal, d'autant plus que ce don n'est pas le seul dont que le créateur a offert à ses enfants... Il existe aussi de nombreuses magies, aussi puissantes que difficiles à maîtriser. Tout ce qui existe est une partie de l'essence de Crystal, les possibilités sont donc immenses !

Au cours du temps, un culte est né. Crystal est vénéré dans son ensemble ou à travers ses

sept esprits. Ils sont les sentiments du tout puissant et sont le résultat de la décomposition de la lumière passant en Crystal.

Chaque esprit est lié à une couleur de l'arc-en-ciel : le **Rubis de Sang** est rouge, la **Topaze de Feu** est orange, l'**Opale des Sens** est jaune, l'**Emeraude Végétale** est verte, le **Saphir Céleste** est bleu, l'**Améthyste de Raison** est Indigo et le **Grenat Abyssal** est violet.



Nous sommes dans une ère que l'on nomme le **Nouveau Monde** ou Cycle des Hommes. Elle fait suite à la Grande Eclypse, un cataclysme qui brisa le chaos de l'Ancien Monde ou Cycle des Wahaliss.

Le peuple humain est aujourd'hui prédominant. Il est à l'origine de la première cité du Nouveau Monde et de la majorité des royaumes : **Garde Lune**, berceau du culte de Crystal, l'empire de **Fornalande** et sa grande et puissante armée, **Orlandelle**, **Eliandir**, contrées marchandes possédant le monopole des mines des **larmes d'écumes** (la monnaie du Nouveau Monde), Huroë, terres sauvages où le régime autoritaire du sinistre Klansh règne en maître, et enfin le mystérieux **Archipel de Talaan**...

L'homme a fondé aussi de nombreuses guildes : mages, mercenaires,

explorateurs, chaque microsociété possède sa confrérie.

Mais le peuple des hommes n'est pas le seul... Les wahaliss sont encore très présents. Il y a les **wahaliss clairs** qui se sont mêlés aux humains, mais aussi leurs cousins ennemis, les **wahaliss sombres** qui sèment la terreur. Ces derniers sont parfois alliés aux sauvages et primitifs **Kargs**, grands singes blancs à la force démesurée.

Au plus profond des forêts, on peut rencontrer les **Aonys**, petits êtres en harmonie avec la nature, pour qui le métal est tabou.

Encore plus renfermé, le peuple **Néphéide** préserve ses arts et ne se dévoile que rarement. Il reste les fameux **Ildahins**... peuple dont on se sait rien. Même leur apparence est un mystère !

Le monde de Crystal, c'est aussi sa faune et sa flore. Des animaux communs (tel le cheval, le chien, l'ours, l'aigle ou le tigre) cohabitent avec le bulb des bois, le lougrin, la chèvrebique, la nauséabonde ragougne, la tendre chifloune ou l'inexpliquable chagouin... Certaines créatures merveilleuses peuplent aussi le Nouveau Monde : dragons, liongre, licorne sont des exemples de possibles rencontres périlleuses.

Au delà de végétaux ordinaires, des plantes aux vertus extraordinaires peuvent être cueillies et préparées par des mains expertes. De la

**celliquée** au **colys**, les herboristes ont le choix pour leur baumes ou philtres.

Le monde de Crystal ne s'arrêtent pas à tous ces éléments que l'on pourrait qualifier de physiques ou palpables. Il existe un plan parallèle connu de tous : le **monde des éclipses**. Il est quelque sorte le chemin vers le puits des âmes. Lorsqu'un être perd sa dernière facette, il pénètre dans le monde des éclipses. Il devient lui-même une éclipse et commence son voyage vers Crystal. Une éclipse ne peut être vue. Certains mages ont le pouvoir de les apercevoir et de dialoguer avec elles, d'autres ont même la possibilité de se transformer temporairement en éclipse, se rendant ainsi invisible et pouvant voyager quelques instants dans ce monde immatériel (très pratique pour traverser un mur...).

Au delà du monde des éclipses, existe le puits de âmes, le royaume des **Ecrylles**. Le puits des âmes est la destination finale de celui qui perd toute l'énergie contenue dans son éclat cristallin. Du statut d'éclipse, il passe à celui d'Ecrylle, flammèche d'énergie spirituelle pure. Désormais il ne lui reste plus qu'à attendre... l'éternité.

Ainsi est le monde de Crystal ! Il est magie et féerie mais aussi ténèbres et dangers.

## LES TEMPS ANCIENS

*Avant de de vous décrire le monde actuel, il est indispensable d'en connaître les origines. Le cycle des wahaliss a été le théâtre de nombreux événements capitaux. La présence des 9 esprits et le fanatisme des habitants ont provoqué la colère de Crystal. Ainsi, le Créateur a su démontré sa puissance par le feu et le sang.*

Bien avant le cycle des hommes, il existait une ère sombre : le cycle des Wahaliss, ou Ancien Monde. A cette époque, le monde de Crystal était désolé et anarchique. De nombreuses créatures s'entre-tuaient dans une lutte sans merci.

La race prédominante était celle des Wahaliss clairs. Ils vivaient aux fins fonds des forêts et furent les premiers à inventer la métallurgie et l'écriture. Malgré leur nature pacifique, ils entraient constamment en guerre avec leurs cousins, les Wahaliss sombres. Cette race guerrière était de forte corpulence et entraînée au combat. Les Wahaliss sombres étaient belliqueux et désorganisés. Ils s'alliaient fréquemment avec des tribus de Kargs. Cette

dernière race, de loin la moins civilisée, ne vivait que pour ses instincts naturels. Il existait bien d'autres races mais leur importance ne fut que légère et elles sont maintenant oubliées ; cependant parmi celles-ci, il en demeurait une supérieurement civilisée mais peu féconde : les Ildahins.

Un énorme cataclysme, appelé la **Grande Eclipse**, marqua la fin du cycle des Wahaliss. Une race nouvelle et prometteuse émergea des cendres de l'Ancien Monde : l'Homme.



## LA CREATION DU MONDE

*"A travers l'immensité intersidérale apparut CRYSTAL. Fils d'un quasar et d'une galaxie, il naquit dans une explosion de feu et de lumière ; puis il erra à travers l'espace et le temps jusqu'à ce qu'il rencontre les premiers rayons stellaires d'une étoile que l'on nommera plus tard OXIRIUS.*

*Cette lumière se diffracta en une kyrielle de couleurs qui sont celles que l'on peut voir aujourd'hui. Ainsi se créa la matière, à partir de l'énergie lumineuse qui se dégageait de ce "dieu". Cette matière recouvrit Crystal formant un monde, le Monde de Crystal.*

*De plus, chaque fois que la lumière entrait en contact avec une partie de Crystal, une créature vivante naissait conservant en son sein une infime particule de Crystal. Cet éclat cristallin relie tout être vivant à son créateur, car c'est de lui que chacun tire l'énergie nécessaire à sa survie.*

*La pureté de cet éclat peut varier selon les êtres, leurs connaissances et leurs actions. A ce titre, il convient de rappeler que ce que les hommes appellent "pierres précieuses" ne sont en fait que les vestiges de certains êtres vivants à l'éclat cristallin suffisamment pur, alors que les moins chanceux ne sont devenus que de simples cailloux [...]"*

Ce document est directement extrait des notes du célèbre sage NOVAK de GLISORM relatives à la genèse du monde de Crystal, Tome III.

## L'ANCIEN MONDE

Très peu de secrets ont percé autour du cycle des Wahaliss. Les seuls témoignages de ces temps reculés sont les quelques races qui ont survécu à la Grande Eclipse ...

### LES KARGS

Les Kargs furent la toute première race humanoïde créée par Crystal. Leur aspect repoussant et leur intelligence limitée n'en faisaient que des brutes assoiffées de sang guidées par leurs instincts naturels.

Ces créatures sont de grande taille, ont un corps puissant, musclé et recouvert de poils blancs. Certains atteignent près de trois mètres.

Leur comportement peut se comparer à celui des loups, en effet ils se déplacent en meute et leur chef se distingue par sa puissance physique et par la crainte qu'il inspire au sein du groupe.

Ils en étaient encore au stade du feu et de la massue lorsque Crystal, déçu par les Kargs, décida de créer les Wahaliss.

Ce sont certainement eux qui ont su le mieux résister au cataclysme.

Par la suite, les confrontations avec les hommes ont été nombreuses et beaucoup d'entre eux ont été réduits en esclavage. Les Kargs sont souvent utilisés pour les travaux de forces. Néanmoins, quelques tribus ont réussi à survivre et à s'installer dans des territoires



reculés. Il est encore fréquent que des villages soient attaqués par des hordes de Kargs déchaînés et affamés ...

Dans les guerres contre les hommes, leurs seuls alliés restent les Wahaliss sombres.

### LES WAHALISS

Crystal considérait cette race comme parfaite tant sur le plan physique que sur le plan intellectuel. Effectivement c'est dans celle-ci qu'il inculqua tout son savoir et qu'il mit tous ses espoirs.

Hélas pour une raison que Crystal ne comprend toujours pas, cette race exceptionnelle se dissocia au cours des temps.

En fait, elle ne subsista pas assez longtemps pour que l'on en fasse une description.

Le monde vit alors la naissance de deux nouvelles races, les Wahaliss sombres et les Wahaliss clairs :

♦ **Les Wahaliss Sombres** ont hérité des caractères physiques des Wahaliss ainsi que de leur côté malsain et belliqueux.

Ces créatures ont la peau d'un noir profond, des yeux ténébreux et des cheveux allant du jaune au noir parsemés de mèches rouges.

Etant très entraînés à la guerre, leur corpulence et leur musculature sont particulièrement développées.

Ce sont les ennemis jurés de leurs cousins les Wahaliss clairs jugés trop pacifiques. Il leur est arrivé de s'allier avec les Kargs pour les combattre.

Seules la rage et l'agressivité des Wahaliss sombres ont permis à ce peuple de survivre à la Grande Eclipse. Leur connaissance dans la métallurgie et l'art de la guerre sont leurs principales armes pour lutter contre les armées humaines chargées de "purifier" le nouveau monde... De part la couleur de leur peau et leur tournure d'esprit, ils furent surnommés par les hommes : **les ombres**.

Les plus grands regroupements Wahaliss

sombres sont actuellement dans la forêt des Morts et la forêt des ombres.

Les années n'ont pas calmé la haine qu'ils vouent à leurs cousins, les Wahaliss clairs.

♦ **Les Wahaliss Clairs** ont, eux, hérité des caractères intellectuels des Wahaliss ainsi que de leur côté paisible et réfléchi. Physiquement, cette race a la peau blanche comme la neige et possède des cheveux blancs, argentés ou bleus clairs.

D'apparence plus gracieuse que leurs cousins les Wahaliss sombres, ils ont aussi la démarche plus souple et légère.

Leurs connaissances accrues leur ont permis de développer les premiers langages écrits.

Grâce à leur pacifisme et leur diplomatie, ils ont réussi au cours des générations qui suivirent l'apocalypse à créer des liens avec les hommes.

La **Forêt d'Argent**, en Garde-Lune, est devenue leur fief.

Ils sont considérés aujourd'hui comme une race noble.

L'ancien monde voyait l'apogée de la civilisation des Wahaliss, néanmoins de nombreuses autres races, en plus des Kargs, vivaient dans le monde de Crystal. Parmi celles-ci les puissants Ildahins.

## LES ILDAHINS

Beaucoup moins nombreux que les Wahaliss, l'origine de cette race est inconnue. Ils étaient chargés de préserver l'équilibre du monde.

Ils étaient divisés en plusieurs castes, chacune représentant un sentiment de Crystal. Leur puissance, d'après les témoignages, était incommensurable ...

A ce jour, on pense qu'il n'en existe plus. Aucune trace de leur civilisation n'a subsisté.

## LA GRANDE ECLIPSE

Plus les temps passaient et plus la décadence s'installait. Arrivés au point de non retour, les Ildahins n'arrivaient plus à rétablir l'équilibre : ce monde fut en proie au jugement de Crystal.

Il provoqua un énorme cataclysme baptisé communément par les Wahaliss clairs "la Grande Eclipse".

Oxirius se ternit et le monde fut plongé dans l'obscurité la plus totale. En ces périodes de ténèbres, les eaux montèrent et pénétrèrent les terres ravageant monts et forêts, collines et vallées. De nombreuses créatures périrent sous les flots, englouties à jamais dans les entrailles de la terre.

A la fin de cette époque de destruction et de terreur, de violents ouragans soufflèrent balayant

les derniers vestiges de l'ancien monde, de puissants séismes remodelèrent les continents et créèrent de nouvelles chaînes de montagnes.

Ce n'est que des générations plus tard qu'une étincelle rejaillit d'Oxirius, faisant resplendir le feu ardent de cette étoile.

La lumière fit naître le monde de ses cendres, un monde nouveau.

Un autre cycle commença, voyant l'émergence d'une nouvelle race : **les HOMMES**. La construction de la première ville humaine marqua son temps : ce fut l'an 0.



## LA NOUVELLE ÈRE

L'homme est devenu la race dominante et règne maintenant en maître incontesté. Au cours de cette ère, les Kargs se réfugièrent dans les montagnes et les profondes forêts. Les Wahaliss sombres survivants, appelés par les hommes "les ombres", furent pourchassés par les armées humaines. Il en reste cependant un petit nombre, le plus souvent caché au coeur de grandes forêts et dans leurs anciens souterrains. Les Wahaliss clairs encore présents sur le nouveau monde conclurent un pacte de paix avec les humains et ces derniers les laissèrent vivre tranquillement. Les Wahaliss clairs, étant pacifiques, ont été acceptés par les hommes.

Deux nouvelles races ont été découvertes à l'aube du Nouveau Monde : les Aonys et les Néphéides. On ne sait que peu de choses sur ces derniers mise à part qu'ils sont ont tous la peau dorée et qu'ils produisent d'excellents guerriers-mages.

### LES AONYS

Eux sont moins farouches. Ils peuplent les forêts et vénèrent la nature dans son ensemble. Ils sont plutôt aimables et semblent insouciant. A ce jour, aucune guerre n'a concernée le peuple aonys.

## RELIGIONS ET CROYANCES

*Dans le nouveau monde, plusieurs religions ont appris à coexister au cours de l'avènement de l'homme. Certes, si chaque être vivant est conscient des nombreuses formes de foi, les différences entre certaines croyances ont pourtant entraîné quelques débordements de plus ou moins grande échelle (" les années obscures " par exemple ...).*

*Malgré cette pluralité de croyances, une seule est véritablement reconnue de tous, et cela même le plus ignorant des habitants de ce monde pourrait le confirmer : le culte de Crystal.*

### LE CULTE DE CRYSTAL

**L**es religions dominantes dans le nouveau monde. La plupart des humains et des wahaliss clairs (les ombres étant un peu moins au fait) connaissent les préceptes et les informations donnés ci dessous. Des personnes plus savantes ont des notions bien plus avancées de l'histoire et de l'organisation du culte.

Le berceau de cette religion fut la région de "Garde Lune", lieu privilégié du nouveau monde dont la civilisation avancée brille encore dans les royaumes. Ce culte fut fondé environ un siècle avant l'an 0, lors de l'apparition de 7 esprits, desquels parvenait une lumière propre à chacun :

- ♦ le rouge pour le Rubis de Sang
- ♦ l'orange pour la Topaze de Feu
- ♦ le jaune pour l'Opale des Sens
- ♦ le vert pour l'Emeraude Végétale
- ♦ le bleu pour le Saphir Céleste
- ♦ l'indigo pour l'Améthyste de Raison
- ♦ le violet pour l'esprit du Grenat Abyssal

Ces esprits de Crystal apportèrent aux hommes la connaissance du créateur. On se mit alors à vénérer son essence et ses créations.

Le credo des fidèles adorateurs de ce culte est résumé en une seule et même phrase :

*" Tout ce qui a été,  
tout ce qui est  
et tout ce qui sera  
est l'œuvre de Crystal "*

Cette phrase ainsi que l'ensemble des préceptes du culte de Crystal sont réunis dans un recueil gardé précieusement dans le grand temple de Ziéla. Cette " bible " est appelée **Gaina Rimalaé**, ce qui signifie livre sacré en wahaliss clair.

Au cours du temps les hommes ont édifié de nombreux temples. Cette religion devenait la plus pratiquée et ceci dans toutes les sphères de la société du nouveau monde. Tous ces édifices religieux honoraient bien évidemment Crystal mais il est apparu que beaucoup de prêtres et d'adeptes montraient une certaine sensibilité envers un ou deux esprits en particulier.

Ainsi, des lieux consacrés à chaque esprit devenaient de plus en plus courants. Quelques incidents diplomatiques commencèrent à éclater principalement à cause de ces différences.

En 736, avec l'apparition des forces obscures menées par Malvoort, un prêtre de Crystal perverti par l'esprit de l'Obsidienne Damnée, tous les prêtres des différentes sensibilités se sont unis pour combattre et vaincre ce mal qui s'abattait sur le nouveau monde. Cette union miraculeuse ne se réalisa que grâce aux efforts de Ziéla "l'éternelle", grande prêtresse du culte et unique représentante de Crystal sur le nouveau monde.

Dès 775, à la fin des années obscures, elle tira une leçon de ces événements et mit en place une nouvelle organisation au sein du culte afin de prendre en compte les différences de chacun et de permettre une plus grande unité.

A l'heure actuelle, Ziéla et ses ordres religieux existent toujours. Elle occupe aussi le

poste de régente du royaume de Garde-Lune.

Le culte est composée de deux principales branches : l'ordre de Crystal et l'ordre du Diamant de Lune. Ils ont pour objectifs respectifs d'organiser le clergé dans ses différentes pensées et de maintenir l'ordre au sein de celui-ci, ainsi que de constituer une force de frappe contre tout ennemi portant atteinte à la paix dans le nouveau monde.



## L'ORDRE DE CRYSTAL

Celui-ci s'occupe exclusivement des affaires religieuses concernant les temples et des relations politiques avec les différents gouvernements. Il est hiérarchisé comme suit :

- ♦ **la grande prêtresse Ziéla.** Elle guide les adeptes depuis près de 500 ans. Touchée par la grâce de Crystal, cette femme resplendissante vit dans le grand temple de la capitale de Garde Lune. Elle se charge de la cohésion de l'ordre et officie pour les grandes occasions en Garde Lune.

- ♦ **les hauts prêtres de Crystal.** Ils sont normalement au nombre de 7, mais de nos jours seulement 6 sont en fonction (Cf. temple du Grenat Abyssal). Il existe un haut prêtre par esprit de Crystal. Ce sont des représentants élus par tous les temples de leur sensibilité. Ils sont le plus souvent auprès de Ziéla à Garde Lune mais ont tout de même à charge un haut temple et la coordination des temples de leur juridiction. Ils tiennent en quelques sortes le rôle actif de ministres du culte.

- ♦ **les diacres de lumière.** Il s'agit des dirigeants de temples ou de monastères. Ils ont à charge la gestion d'une communauté religieuse plus ou moins importante. Ils sont garant des préceptes de leur temple et de la paix qui y règne.

♦ **les clercs de l'aurore.** Un clerc est un homme ou une femme qui vit dans une communauté religieuse. Il s'engage en priorité dans la croyance. Il participe au bon fonctionnement de son temple. Les voyageurs de l'aurore sont des clercs chargés de prêcher la parole de Crystal sur les routes du nouveau monde (à ne pas confondre avec les vagabonds de l'aube qui sont des explorateurs).

Un mot sur les légats de Crystal : il peut arriver que Ziéla désigne un légat pour la représenter. Celui-ci acquiert un statut très important puisqu'il dépasse celui des hauts prêtres. Seuls les membres du clergé connaissent le symbole qui permet de reconnaître un légat de Crystal.

## L'ORDRE DU DIAMANT DE LUNE

Cet ordre représente le bras armé du culte. Il s'agit aussi des officiers militaires de Garde Lune. Leur mission principale est de faire régner l'ordre dans le pays et au sein des adeptes de Crystal. Ils se sont aussi engagés à lutter contre toute force qui troublerait la vie du nouveau monde et de ses habitants. Les membres de cet ordre se veulent les fiers représentants des forces du bien et des grandes valeurs humaines. L'ordre de Diamant de Lune est hiérarchisé ainsi :

♦ **la grande prêtresse Ziéla.** On retrouve une nouvelle fois la figure emblématique du culte et de la nation de Garde Lune. En ce qui concerne cet ordre, elle occupe en quelque sorte la place de général suprême des armées. Les années ont prouvé son aptitude dans l'art de la guerre et la coordination des différents contingents éparpillés à travers le monde.

♦ **les seigneurs de Crystal.** Au nombre de 6, ils sont les conseillers militaires, politiques et économiques de la grande prêtresse. Chacun a à charge la gestion d'une contrée de Garde Lune. Les seigneurs de Crystal sont des chevaliers surpuissants maîtrisant de solides rudiments de magie.



♦ **les templiers de lumière.** Chevaliers d'élites de l'ordre, la plupart compose les gardes personnelles des dirigeants du culte ou sont à la tête d'un contingent. Tout templier est vassal d'un seigneur de Crystal. Il est rare de voir périr un guerrier de cette trempe en combat singulier.

♦ **les combattants de l'aurore.** Triés sur le volet, les combattants de l'aurore acquièrent leur statut par un fait d'arme remarquable. Après une longue initiation et un entraînement complémentaire, ils prennent enfin place dans le fonctionnement de l'ordre. Ils deviennent ainsi grands officiers de l'armée de Garde Lune ou se voient confier des missions de la plus haute importance.

Une hiérarchie spéciale a été créée pour certaines femmes qui désiraient se battre aux côtés de Ziéla :

- ♦ les walkyries de lumière
- ♦ les combattantes de l'aurore

A ce jour, aucune n'a postulé au titre de seigneur de Crystal.

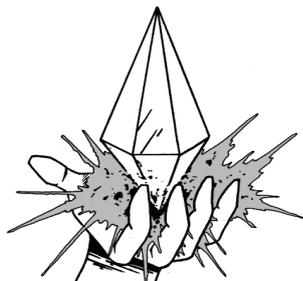
### **Admission dans le culte**

Il n'existe pas de rituel initiatique pour être considéré comme un adepte du culte. En effet, pour les membres du clergé, tout être vivant est un enfant de Crystal. De ce fait, il est automatiquement admis parmi les adeptes. Beaucoup de prêtres avancent même que les wahaliss sombres croient en Crystal (certes à leur manière...) notamment à travers le fameux Warthalak.

Mais, en ce qui concerne l'acquisition d'un statut au sein de l'ordre, les démarches se

compliquent quelque peu. De nombreuses étapes d'initiation et d'apprentissage sont nécessaires afin de rejoindre les membres du clergé.

Les statuts ne sont pas héréditaires et atteindre un poste à responsabilité requiert une grande foi, du sérieux et beaucoup de patience.



### DIFFÉRENTS TEMPLES DE CRYSTAL

Avant de décrire les sensibilités de chaque esprit, il est indispensable de comprendre qu'avant d'être un adepte de tel ou tel esprit on est adepte de Crystal. Un prêtre de la Topaze de Feu est avant tout un prêtre de Crystal et chaque temple édifié est un honneur au grand créateur Crystal.

Ainsi, à l'entrée de chaque temple on pourra toujours lire un épigraphe comme celui-ci :

*“ Si pour la première fois tu entres ici  
Sache que ce lieu sacré est à jamais lié  
Au créateur Crystal celui qui donne la vie  
Respect et Amour sont nos lois à jamais  
N'hésite plus fais donc un pas, mon frère  
L'esprit de l'Émeraude attend tes prières ”*

Rhéon – An 895

Crystal a fait ces sept esprits et ces sept esprits font Crystal. Il s'agit d'un équilibre indispensable pour le nouveau monde...

Venons en maintenant à la description des différentes sensibilités.

#### ◆ Le Temple du Rubis de Sang

Couleur de l'esprit : rouge

Nom du haut prêtre : Karl de Mihérica

Lieu du haut temple : Syxtrian, capitale de Fornalande

A travers le Rubis de Sang, les adeptes vénèrent la guerre et le combat. Il ne s'agit pas de massacre et de destruction, car ce n'est pas la mort qui est encensée. Certes si cette sensibilité est un peu brutale et a tendance à prôner l'action plutôt que la négociation, ses représentants sont très loin d'être des bêtes assoiffées de sang.

#### ◆ Le Temple de la Topaze de Feu

Couleur de l'esprit : orange

Nom du haut prêtre : Hugues de Grannes

Lieu du haut temple : Ystra, capitale d'Orlandelle

Courage et passion sont les maîtres mots de ceux se retrouvent dans l'esprit de la Topaze. Les valeurs transmises sont la persévérance et l'entraide. Un fervent croyant en l'opale ne baissera jamais les bras devant la difficulté. Cela signifie pas qu'il s'enfermera dans ses problèmes et ne demandera pas de soutien à ses proches. Les messes dédiées à la Topaze comprennent régulièrement de “ grands et beaux sentiments ”.

#### ◆ Le Temple de l'Opale des Sens

Couleur de l'esprit : jaune

Nom du haut prêtre : Jaran Lys de Lénérande

Lieu du haut temple : Rhéon, Capitale d'Eliandir

Comme son nom l'indique, l'Opale est liée à la perception de ce qui nous entoure et de l'intuition. Être à l'écoute, prévoir les événements sont les principaux soucis des prêtres qui ont choisis de vénérer Crystal au travers de cet esprit. Cependant, ce ne sont pas des illuminés qui cherchent à ouvrir leurs shakras cosmiques...

#### ◆ Le Temple de l'Émeraude Végétale

Couleur de l'esprit : vert

Nom du haut prêtre : Hélène d'Alnée

Lieu du haut temple : Belgérine, cité fortifiée de Garde Lune, au sud de la forêt d'Argent

Ces adeptes ont choisi de s'attacher à la

nature et à ses bienfaits. La plupart des adeptes de l'Émeraude sont des soigneurs avertis au service de tous. Les temples construits en l'honneur de l'Émeraude sont généralement dénués de fioritures coûteuses.

#### ◆ Le Temple du Saphir Céleste

Couleur de l'esprit : bleu roi

Nom du haut prêtre : Lîn Léotorn

Lieu du haut temple : Ziéla, capitale de Garde Lune

La magie est l'essence même de cet esprit. Tous les prêtres de cette sensibilité pensent que l'homme ne pourra évoluer que par et pour les arts magiques. C'est pour cela qu'ils passent la plupart de leur temps à apprendre de nouveaux enchantements et à trouver de nouvelles composantes.

#### ◆ Le Temple de l'Améthyste de Raison

Couleur de l'esprit : indigo, bleu violacé

Nom du haut prêtre : Sylh Meïtoden (c'est un wahaliss clair)

Lieu du haut temple : Meltyr, ville de Garde Lune, à l'est de la cité des sages

Sagesse et savoir sont les maîtres mots des préceptes de l'esprit de l'Améthyste. Pour tous les adeptes, il est indispensable de réfléchir avant d'agir. Beaucoup d'érudits ont choisi la voie de l'Améthyste pour vénérer Crystal.

#### ◆ Le Temple du Grenat Abyssal

Couleur de l'esprit : violet

Nom du haut prêtre : Frany de Gonn

Lieu du haut temple : Ryod, capitale d'Huroë (sous l'emprise de l'Église Abyssale)

Les adeptes du Grenat ont choisi des moyens discrets et pernicieux pour faire régner la puissance de Crystal sur le Nouveau Monde. Corruption, perversion et oppression sont les armes favorites de cet esprit. Cette sensibilité, généralement peu appréciée par l'ensemble des croyants, a subi dans le passé un grand bouleversement : son grand prêtre Kéorn s'est détaché du culte et a créé l'Église Abyssale (cf. "vénération obscures"). Seuls quelques fidèles ont continué à penser que le Grenat n'était pas un ennemi de Ziéla et qu'il faisait partie du culte de Crystal à part entière. Aujourd'hui, le grand prêtre Frany de Gonn vit en Garde-Lune. Le temple situé en Huroë est investi par l'Église Abyssale. Le titre de grand prêtre du Grenat est transmis par un testament, il n'y a plus d'élection. Les esprits du Diamant de Lune et de l'Obsidienne damnée

Les sept esprits sont régulièrement évoqués dans le culte de Crystal. Beaucoup de questions restent sans réponse à leur sujet mais les mystères qui règnent autour de ces deux autres entités (diamant et obsidienne) sont nettement plus passionnants.



Il s'agit donc bel et bien d'entités. Pour être précis, il faudrait dire s'agissait... En effet, avant le cycle des hommes, l'Obsidienne Damnée et le Diamant de Lune étaient des esprits de Crystal à part entière.

Mais leurs côtés extrémistes les ont mené à semer le désordre auprès des habitants du monde. Leur perpétuelle guerre déclenchait catastrophe sur catastrophe. Crystal ne retenait plus sa colère. Ils furent alors, au cours de la Grande Eclipse, dissous dans les autres esprits.

Ainsi, des 9 esprits il n'en resta que 7, qui comprenaient chacun une partie de l'Obsidienne et une partie du Diamant (le côté bon de Crystal et le côté mauvais de Crystal).

Actuellement, ces deux entités n'existent plus mais leur essence est encore présente au sein des sept autres esprits. Leur intervention ne s'effectue que par le biais de leurs adeptes. En effet, si les deux esprits n'agissent plus, les forces ténébreuses et les alliés de Ziéla se chargent à tout moment d'imposer ou de communiquer leurs préceptes !

La couleur attribuée à l'Obsidienne Damnée est le noir, celle attribuée au Diamant de Lune est le blanc.



## LA PRIÈRE UNIVERSELLE

Il existe une multitude de prières dédiées à Crystal. Elles se différencient par l'esprit préféré ou la situation pour laquelle elles sont utilisées (mariage, funérailles, ..). Pourtant, une est universelle à toutes les sensibilités ou occasions. Ce psaume constitue une prière mais peut aussi introduire et conclure une longue cérémonie :

*“ Crystal, Ô Crystal, je suis ton enfant,  
Les sept esprits, tes joies et tes colères  
vivent dans mon sang*

*Que ta splendeur illumine mon âme  
Que mon cœur reste à jamais  
brûlant comme une flamme*

*Pour te retrouver au fil du temps  
Crystal, Ô Crystal,  
comme seul et unique puissant.”*

## LES FÊTES DU CULTE

Vous trouverez ci dessous les dates et les significations des grandes fêtes religieuses :

♦ **l'Osanëna** (“nouveau an” en Wahaliss) marque le premier jour de l'année, c'est-à-dire le premier jour du Cycle de l'Émeraude. C'est la plus populaire des fêtes religieuses et de loin la plus

pratiquée puisque tous les excès y sont permis... Après une grande cérémonie réalisée à l'aube, la tradition veut que l'Osanëna soit trois jours de grandes festivités (foire, bal, tournoi, ...). Les jours qui suivent cette fête sont appelés “ les jours de paille ” en raison du nombre d'heures de récupération passées sur celle-ci.

♦ **Le Jour Pur** (11<sup>ème</sup> Ameth du Cycle du Feu) a été nommée jour de fête après la défaite de Malvoort. Il marque la victoire du culte de Crystal sur les forces maléfiques et la fin des années obscures. Le jeun doit être maintenu pendant une journée. Il n'est possible que de boire de l'eau claire.

♦ **La Damnation** (Dahma, 29<sup>ème</sup> jour du Cycle de l'Ombre) est un jour de recueillement et de souvenirs. On y vénère les morts et exorcise le mauvais sort. De nombreux et violents débordements surviennent lors de la nuit du Dahma.

## L'ÉCLAT D'ÉROÏÏ

Après la Grande Eclipse, alors que le monde était plongé dans la confusion la plus totale, les hommes s'étaient rassemblés en tribus. Pendant des siècles, l'humanité se développa lentement et les affrontements entre clans devenaient de

plus en plus réguliers. Au nord du Nouveau Monde, bien loin de la première ville en construction, les hostilités devenaient insoutenables.

Un homme se désigna comme le chef de toutes les tribus de la région. Usant aussi bien de bravoure au combat que de belles paroles en négociation, il réussit à fonder ce que nous pourrions considérer comme l'une des premières nations humaines.

Cet homme se nommait Eronn et à sa mort, son royaume prit le nom de sa femme Orlandelle. Quelques années plus tard Pharan, un de ses fils, instaura la religion d'Eronn pour définitivement mettre fin aux perpétuelles guerres fratricide et instaurer une paix durable.

Le culte de l'éclat d'Eronn n'est une religion à part entière, il vient plutôt en complément du culte de Crystal dans le royaume d'Orlandelle.

L'éclat cristallin d'Eronn étant le plus connu à ce jour, il sert et sert encore de symbole à cette croyance. Celle-ci prône la justice, l'honneur et la parole. Aujourd'hui l'éclat d'Eronn se trouverait dans le sanctuaire d'Ystra reconnu comme étant le plus grand lieu sacré par les fidèles devenus nombreux.

La hiérarchie de cette religion se décompose de la façon suivante :

- ◆ **Le roi Andaril IV, descendant d'Eronn**
- ◆ **Les quatre Seigneurs Chevaliers**
- ◆ **Les prêtres d'Eronn**
- ◆ **Les chevaliers célestes**
- ◆ **Les chevaliers de la brume**
- ◆ **Les chevaliers du sang**

Les nombreux prêtres sont très respectés et ont le pouvoir de donner des ordres à n'importe quel chevalier digne d'Eronn.

### **ADMISSION DANS LE CULTE**

Tous les habitants d'Orlandelle ont accès librement à cette croyance. Par contre, il est très difficile d'entrer parmi les membres de l'ordre. Trois longues années d'études et d'initiation sont requises pour les prêtres et les chevaliers.

### **LES FÊTES DU CULTE**

Les adeptes vénèrent toutes les fêtes du culte de Crystal. Il n'existe qu'une seule fête spécifique à l'Éclat d'Eronn :

- ◆ **l'Épée de Pharan** (1<sup>er</sup> Rhû du Cycle du Rubis) fête la construction du premier temple du culte construit par Pharan. Une cérémonie ouvre les festivités exclusivement composées de tournois de chevalerie, de concours d'archers, de courses de chevaux et de combats à mains nues contre des animaux sauvages. Cette fête est placée sous les hospices de la bravoure.



## **LA RELIGION ANTIQUE**

Celle-ci est fondée sur le fait de croire en la puissance de toute chose qui nous entoure : Oxirius (le soleil), Myriale (la lune), le feu, les vents, la mer... en un mot comme en dix : LA NATURE.

Cette croyance n'a pour certain aucun fondement et est souvent considérée comme étant une religion primitive ou un détournement du culte de Crystal. Celle-ci est très répandue parmi les tribus barbares du Nord.

Il existe une deuxième vision de cette religion, celle que se font certains hommes solitaires ayant refusé la société : on les appelle les druides.

Cette religion n'a aucune hiérarchie bien

définie mais il existerait, soi-disant, une organisation, menée par quelques druides et chasseurs, qui aurait pour but d'observer le monde...

## LES VÉNÉRATIONS OBSCURES

Celles-ci forment tout un amalgame d'idéologies, fondées sur des principes que la plupart des peuples tendent à rejeter à cause de leur côté malsain. Elles sont composées de plusieurs groupes d'hommes n'ayant que très peu de relations entre eux, leurs conceptions religieuses étant la plupart du temps différentes.

### L'ORDRE DE L'OBSIDIENNE DAMNÉE

Il s'agit l'une des vénérations obscures la plus connue. En 736, le prêtre de Crystal Malvoort, qui résidait à Ziéla vît apparaître devant ses yeux les sept esprits de Crystal lors de la cérémonie rendant hommage à Crystal. Seulement ce jour-là la pénombre était totale, Oxirius étant caché par Myriale, et les sept esprits en se joignant ne formèrent pas une lumière blanche comme on aurait pu s'y attendre, mais une aura ténébreuse qui corrompit l'âme de Malvoort.

Celui-ci quitta alors ses fonctions de prêtre et fonda secrètement l'ordre de l'Obsidienne



Damnée. Ce nouvel ordre est par ses principes totalement opposé à l'ordre du Diamant de Lune et à la vision que tout le monde se fait de Crystal. Pour les adeptes de l'Obsidienne, le créateur peut très bien être aussi le destructeur.

Malvoort regroupa de nombreux fidèles et en moins de deux ans plongea Garde-Lune dans le désordre le plus complet, durant de longues années, grâce à de nombreuses tractations maléfiques.

Ces années obscures ne s'arrêtèrent qu'à la mort de Malvoort mais l'ordre ne fut jamais entièrement démantelé et se cache dans l'ombre en attendant sa prochaine heure de gloire.

En 1197, un sorcier nommé Morgaruith réveilla l'ordre de l'obsidienne et, grâce à ces célèbres golems de sang et son démon Kyar-Hasslom, causa de grands troubles au sein d'Orlandelle et de Garde-Lune. Les rumeurs semblent dire qu'il aurait réussi à enfermer Ziéla dans un sarcophage de cristal noir et que sa façon d'agir est similaire à Malvoort. Serait-ce le même homme ?

### L'ÉGLISE ET L'ARMÉE ABYSSALES

Un grand prêtre du culte de Crystal qui se nommait Kéorn a fondé voilà maintenant huit cent ans l'Eglise Abyssale, en regroupant autour de lui les fidèles qui adoraient l'Esprit du Grenat Abyssal. Son but était de créer une nouvelle église se démarquant nettement du culte de Crystal mais aussi de l'extrémisme affiché de l'Ordre de l'Obsidienne Damnée. L'Esprit du Grenat prônait la perversion, non le mal, et c'est ce message que devait porter la nouvelle église. Cet homme fut appelé par ses disciples, dont le premier se nommait Lorkhynn, le Grand Précurseur.

Kéorn avait en effet trouvé une pierre de Grenat, aux pouvoirs immenses. Il entendait se servir de cette relique pour fonder un ordre religieux original, coupé des autres croyances du Nouveau Monde. Reposant sur la dévotion des fidèles pour le Grenat Abyssal, et sur leur foi ardente à défendre leurs convictions par les armes, le culte du Grenat devait être hiérarchisé selon un modèle que Kéorn avait imaginé. D'après les adeptes du culte, il fut l'objet de la haine des forces de la grande prêtresse Ziéla, qui, confondant Obsidienne et Grenat dans un aveuglement destructeur, s'emparèrent de sa personne après une longue traque appelée la Grande Dispersion, et le firent disparaître. Sa tâche n'avait été qu'à peine esquissée, et tout aurait pu sombrer dans l'oubli sans l'action de

son premier disciple Lorkhynn. Reprenant les préceptes du Grand Précurseur, il instaura en 442 les règles de l'Eglise Abyssale, règles qui demeurent aujourd'hui les mêmes, tout au plus ont-elles été complétées. Il alla même plus loin que son glorieux prédécesseur, en dissociant l'Eglise Abyssale de l'Armée Abyssale. Lui même prit le commandement de l'Armée, laissant l'Eglise à l'un de ses fidèles compagnons, qui prit le titre de Grand Dôme.

La hiérarchie de l'Eglise Abyssale se décompose de la façon suivante :

- ♦ **Le Grand Dôme**
- ♦ **Les Hauts Triarches**
- ♦ **Les Triarches**
- ♦ **Les Primecclesiastes**

En ce qui concerne l'Armée Abyssale, une organisation classique avec 6 puissants généraux dirigés par le Maître du Grenat, qui se trouve être l'illustre Lorkhynn compte aujourd'hui de plus en plus d'adeptes et commence à s'organiser sur tout le continent. Cette force est composée en majorité de guerriers humains fanatiques, ainsi que de sans-éclipses (morts-vivants créés grâce à un sort du Grenat Abyssal) menés au combat par de puissants sorciers.

En 1198, l'ordre a subi de grands bouleversements. En effet, la découverte de la dépouille du Grand Précurseur a provoqué

l'organisation d'un grand pèlerinage, gâché par le décès du Grand Dôme. A l'instar de Lorkhynn, ce dernier était en place depuis la création de l'Eglise. Il a été remplacé très rapidement ...

La plupart des prêtres de Crystal vénérant le Grenat Abyssal ont rejoint les adeptes de l'Eglise. Actuellement, il existe un Haut Prêtre du Grenat en Garde-Lune qui n'est bien sûr pas reconnu par cet ordre religieux. D'ailleurs, sa tête est régulièrement mise à prix.



## LA CONSPIRATION TÉNÉBREUSE

Elle prit naissance en Eliandir vers 320 et on ne sait que très peu de choses sur cette religion très fermée, puisque réservée exclusivement aux wahaliss sombres. Ils l'appellent eux même le "WARTHALAK".

L'origine de cette vénération ténébreuse est encore un mystère. Seuls certains veilleurs (shamans wahaliss sombres) pourraient peut-être avoir connaissance de cet ancestral secret ...

Certains d'entre eux, entretenant des relations avec quelques marchands, leur révélèrent l'existence de cette sombre secte.

Les membres de la secte vénèrent ce que les hommes ont traduit comme étant les anciens esprits maléfiques.

Toutes les actions de cette conspiration aux cours des âges n'ont été que d'habiles manipulations, machinations et destructions. Elles sont oubliées dans la plupart des esprits car aucun homme, ayant eu connaissance de ce groupe et qui n'en faisait pas partie, n'est resté en vie assez longtemps pour le dénoncer.

L'apparition des forces de l'Onyx et notamment du Golem a soulevé un immense engouement au sein des troupes de la conspiration ténébreuses. Enfin, le WARTHALAK aurait prit forme réelle sur le Nouveau Monde ...

# ROYAUMES

*Le monde de Crystal a été en grande partie structuré par les humains. Ils ont créé un système monétaire, des échanges commerciaux et plusieurs royaumes dont vous trouverez la description dans le chapitre suivant.*

## GARDE-LUNE

**Symbole** : un cristal gris ou argent

**Couleurs** : bleu ciel et blanc

**Capitale** : Ziéla

**Dirigeant** : La grande prêtresse Ziéla

**Type de gouvernement** : Théocratie

**Religion principale** : Le culte de Crystal

**Guildes officielles** : La guilde de la Balance, la guilde de Myriale

**Influence** : Cette nation, étant le berceau de la croyance en Crystal, influence essentiellement sur le plan religieux. Elle a su très tôt développer son commerce grâce à sa renommée.

**Histoire** : Ziéla, une femme d'une beauté et d'une intelligence exceptionnelle, est à l'origine de la création de Garde-Lune, environ un siècle avant l'année zéro. Grâce à son influence et son savoir, la région se développa et se civilisa

rapidement, dépassant de loin les autres régions du continent.

On se doit de préciser que l'apparition des 7 esprits de Crystal favorisa l'avènement de ce royaume et de sa religion.

Ziéla devint alors la grande prêtresse de Crystal et fonda la théocratie de Garde-Lune.

Cette nation, initialement placée dans une alcôve du monde, décida, dans un élan civilisateur, de s'étendre. Pour cela, de nombreuses légions d'hommes furent recrutées pour déboiser les forêts avoisinantes. Celles-ci étaient le territoire des wahaliss clairs et des ombres. Garde-Lune dut livrer bataille contre ces derniers mais les wahaliss clairs, pacifiques, proposèrent une alliance pour lutter ensemble contre leurs ennemis. L'entente eut lieu et les wahaliss sombres furent contraints de se retirer vers le sud.

Les wahaliss clairs ont obtenu une garantie : leur forêt, appelée "La forêt d'Argent" (située au nord de Garde-Lune), ne devrait jamais être détruite. Depuis cette alliance, ils sont reconnus comme étant une race noble et juste.

Les troupes de Garde-Lune allèrent aussi à l'Est dans les Monts Célestes où les Kargs, maîtres des hautes montagnes, les écrasèrent. Après cette humiliante défaite, les frontières naturelles furent respectées.

Ce royaume apporta son savoir et sa civilisation à toutes les régions, tout en vivant paisiblement jusqu'en l'année fatidique de 738. A

cette époque les esprits furent plongés dans le plus grand trouble et le désordre s'installa dans tout le royaume.

En effet, une guerre civile éclata. Celle-ci fut causée par les manœuvres machiavéliques de l'ordre de l'Obsidienne Damnée, dirigé par le perfide Malvoort.

Ces 37 années de trouble furent appelées par le peuple de Garde-Lune "les années obscures". Celles-ci ne s'arrêtèrent qu'à la prétendue mort de Malvoort dont l'éclat cristallin n'a jamais été retrouvé. Pour éviter que ce genre d'événement ne renaisse, Ziéla demanda aux seigneurs et aux prêtres de Crystal de s'associer pour gérer les 6 contrées de Garde-Lune, les seigneurs représentant les lois et les prêtres la religion.

Hélas, la société de Garde-Lune, encore paisible il y a quelques années, est plongée dans un profond désarroi. Les guerres se succèdent. Les forces maléfiques se multiplient, mais surtout, personne n'a aperçu Ziéla depuis longtemps. La rumeur de son sarcophage de cristal noir, créé lors de l'affrontement contre Morgaruith, est de plus en plus probable...

Comble du Malheur, le dôme des forces de l'Onyx grandit jour après jour à quelques lieux de la capitale. Mais les gens de Garde-Lune, armés de leur courage et animés par un instinct de survie, ont décidé de créer un par-feu : ils brûlent tout afin que l'Onyx ne se puisse plus se nourrir.

## FORNALANDE

**Symbole** : une tour noire

**Couleurs** : mauve et gris

**Capitale** : Syxtrian

**Dirigeant** : L'empereur YNDALLIOR

**Type de gouvernement** : Empire constitué de 3 provinces et de 29 fiefs

**Religion principale** : le culte de Crystal

**Guilde officielle** : aucune, mais les membres de la Guilde de la Griffe sont omniprésents.

**Influence** : Primordiale car elle représente la plus grande force militaire et Fornalande possède de plus un commerce florissant. L'empire étant limitrophe avec presque tous les autres royaumes, il représente une artère vitale pour le nouveau monde.

**Histoire** : A l'origine, Fornalande était composée de plusieurs provinces où de grandes et nobles familles de l'est s'étaient établies.

Commencant à dominer les terres voisines et à s'agrandir, de nombreux fiefs furent fondés. D'abord aux nombres de six, ils devinrent vite plus abondants, atteignant en 141 le nombre de 23. C'est alors que le royaume prit le nom de Fornalande. La vie devenait de plus en plus importante au sein de ce royaume féodal ; les forêts furent rasées et les terres furent rapidement fertiles.

Hélas, Fornalande fut la cible d'invasions venues du Nord. En quelques mois de guerre, les ennemis, de plus en plus

nombreux, débordèrent les forces armées de la province. C'est alors qu'un jeune soldat prit seul le commandement d'une troupe et réussit l'impossible. L'année 145, "l'année tournante", fut marquée par les prouesses grandissantes de ce jeune homme au charisme et à la vaillance exceptionnels qui répondait au nom d'Alorkhan.

Après 12 ans de guerre acharnée, alors qu'Alorkhan était devenu chef de toutes les armées, l'ennemi fut définitivement repoussé.

Pendant l'année de paix suivante surnommée "l'année du repos", Alorkhan se proclama Empereur et fonda le premier empire de Fornalande. Se développant rapidement, ce royaume vit son influence sur le reste du continent s'accroître. Il fit signer de force un traité en 343 aidant ainsi le retour de la paix entre Arthalys et Krysalan qui étaient en désaccord depuis plus d'un siècle.

Pendant 13 ans, de 504 à 517, l'empire repoussa avec difficulté toutes les attaques venant d'Huroë. Une fois cette guerre terminée, les deux armées laissèrent derrière elles une

région dévastée appelée de nos jours "Les Terres Isolées".

Quelques années plus tard, en 577, profitant de la faiblesse du royaume après la guerre, le seigneur d'un fief Togor prit le pouvoir par un coup d'état majestueux, renversant l'empereur. Hélas pour le tyran, le peuple s'organisa et se souleva plongeant le royaume dans une guerre civile qui dura 5 ans. Médrík III, jeune fils de l'ancien empereur, se releva et reprit le pouvoir avec l'aide de son peuple.

Après ces événements tragiques où les morts innombrables furent difficiles à oublier, Médrík III fit date de fête son retour au palais (2ème sapha, cycle de la Lumière). Il rebâtit son pays et l'avènement du second empire de Fornalande eut lieu.

Après de nombreux traités et discours diplomatiques, ce royaume est devenu au cours des âges un modèle d'humanité et de civilisation.

En 1094, alors que le royaume prospérait, une guerre se déclara entre les royaumes voisins de Krysalan et d'Arthalys. Se souvenant des plus



anciens traités, Fornalande aida Krysalan. La fin de la guerre arriva prématurément par la signature d'une annexion des deux royaumes pour former en 1097 le nouvel empire de Fornalande, incluant 3 royaumes et 30 fiefs.

La principauté d'Arenys, grâce à une faveur de l'empereur pour service rendu pendant la guerre de 1094-1097, gagna son indépendance, réduisant ainsi le nombre de fiefs à 29.

Il y a une centaine d'années, l'empire de Fornalande a vu naître un petit groupe de guerriers d'élite : les Chevaliers Terenis. Ils sont directement rattachés à l'empereur formant une sorte de troupe impériale. Ils ne reçoivent d'ordres que d'Yndallior en personne ou des notables mandatées par ce dernier. Ils sont libres de toute action, mais leur honnêteté et leur droiture d'esprit font que jamais rien ne peut leur être reproché...

Les événements récents de Fornalande sont mouvementés. En 1195, les forces armées sont intervenues avec vigueur pendant le siège de Ziéla. Leurs actions furent déterminantes mais beaucoup d'hommes ont péri pour sauver le Nouveau Monde des forces ténébreuses.

Puis en 1196, la mort du roi Uther III de Lehoronn, régent de la province de Fornalande, a déclenché une tempête politique. Après de nombreux retournements de situation, le retour au calme se fit par le couronnement du neveu d'Uther : Gahell de Lehoronn.

Le paysage portuaire de Fornalande a quelque peu changé à cette époque par l'arrivée des représentants de Talaan qui ont acquis la cité et les terres de Galéan.

## ORLANDELLE

**Symbole** : une couronne

**Couleurs** : bleu roi et jaune or

**Capitale** : Ystra

**Dirigeant** : Le roi Andaril IV de la famille d'Eronn

**Type de gouvernement** : Féodalité formée de 5 territoires : Almord, Pharan, Olnir, Tarill et Exorian

**Religion principale** : Le culte de Crystal et l'éclat d'Eronn,

**Gilde officielle** : Aucune n'est reconnue, car se cacher pour agir est considéré comme un manque de courage aux yeux des dirigeants d'Orlandelle. Il se faut se battre pour Crystal et Eronn

**Influence** : Orlandelle est un pays craint et respecté de part son nombre important de chevaliers. Ce pays a vu naître la religion de l'éclat d'Eronn.

**Histoire** : A l'origine, cette région du Nouveau Monde était peuplée de nombreuses tribus d'hommes qui ne cessaient de se faire la guerre. Eronn, guerrier renommé dans la région et chef de tribu, réussit pourtant un exploit : les hommes

se sont réconciliés et unifiés pour défendre leur région contre une éventuelle attaque extérieure.

Peu de temps après la mort d'Eronn, précisément en l'an 29, un royaume fut fondé en prenant le nom de sa femme : Orlandelle. Les terres furent divisées en 5 territoires, chacun étant attribué à l'un des fils d'Eronn. Ces terres prirent chacune le nom de ses enfants, à savoir : les territoires d'Almord, de Pharan, d'Olnir, de Tarill et d'Exorian. L'aîné, Exorian, eut la responsabilité, confiée par sa mère, de gouverner sur les quatre autres.

En l'an 38, juste après le décès d'Orlandelle, n'étant plus contraints de respecter la sagesse de leur mère, les 5 frères (qui ne s'entendaient pas) se déclarèrent la guerre. Ce conflit dura de longues années, jusqu'en 61, et prit fin grâce à la clairvoyance de Pharan qui instaura la paix et qui édifia la religion de l'éclat d'Eronn, fondée sur la justice et la parole.

Durant les années suivantes, il rétablit l'harmonie entre les territoires et Exorian devint le roi d'Orlandelle. Celui-ci remercia Pharan en fondant l'ordre des protecteurs de l'éclat, au code d'honneur le plus pur, afin de sauvegarder la paix et les principes de la religion d'Eronn.

Au cours des nombreux siècles suivants, la région d'Orlandelle se développa pour devenir ce qu'elle est aujourd'hui, une grande et juste nation composée de chevaliers prônant l'honneur et la justice, ainsi qu'une société conciliante au noble cœur.

L'histoire d'Orlandelle a été marquée à jamais par l'intervention du sorcier Morgaruith. Cet homme, dont l'origine reste inconnue à tous, fit trembler chaque habitant du royaume dès 823. Après avoir fait exploser devant la cour la tête d'un des sujets du roi, Morgaruith sema la terreur accompagné de 5 guerriers ténébreux et surpuissants, appelés les " Golems de Sang ". Sont venus s'ajouter à cette joyeuse bande, le démon Kyar-Hasslom, créé par le sorcier, et de nombreux adeptes des forces maléfiques. Pendant 10 ans, Orlandelle a connu ses pires moments. On les compara aux " années obscures " subies en Garde-Lune.

Heureusement, les Golems et le démon furent défaits en 834 par 5 héros. Le sorcier Morgaruith vaincu préféra disparaître et mourir, isolé de tous.

Les cinq territoires sont, maintenant gouvernés par le roi Andaril, dernier véritable descendant d'Eronn, et 4 "seigneurs-chevaliers" : Lowethem d'Almord, Ganaël de Pharan, Landorian d'Olnir et Olénaq de Tarill. Ils se réunissent fréquemment lors du "conseil des 5 éclats" pour voter les lois et garantir l'entente les territoires.

En 1195, le royaume d'Orlandelle n'a pas hésité une seule seconde à intervenir dans le conflit contre l'armée de l'esprit du Grenat Abyssal. Garde-Lune avait besoin d'aide et malgré les risques encourus, passer à l'action

était indispensable pour la survie du Nouveau Monde et l'honneur du pays... Aujourd'hui, son action est toujours aussi intensive dans la lutte contre l'Onyx.

## ELIANDIR

**Symbole** : trois larmes d'écumes blanches

**Couleurs** : vert et noir

**Capitale** : Rhéon

**Dirigeant** : La famille "Aldoness"

**Type de gouvernement** : Oligarchie

**Religion principale** : Pas de religion officielle bien qu'il existe quelques temples du Culte de Crystal

**Guildes officielles** : Guilde de la Roue et Guilde de la Perte et de l'Epée

**Influence** : Celle-ci est purement économique car c'est le royaume d'Eliandir qui produit les larmes d'écumes. Elle est donc considérable ...

**Histoire** : Cette contrée, au sud-ouest du nouveau monde, fut découverte par des nomades appelés "les Vagabonds de l'Aube", en l'an 273.

Remarquant que ces terres renfermaient de nombreuses ressources, de grands marchands et de nobles familles décidèrent de s'y installer. A cette époque la famille marchande "Eliandir" contrôlait le commerce, les terres et bien d'autres domaines d'activités, si bien qu'en 284 elle prit la responsabilité de fonder un royaume du nom de sa dynastie.

La nouvelle déferla sur tout le continent et après de longues délibérations, la décision des



dirigeants des autres nations fut prise : ils reconnurent le royaume d'Eliandir.

Ayant le contrôle de nombreuses mines riches en minerais, cette région ne cessa de prendre de l'importance.

Pour faciliter le commerce, l'idée d'une monnaie unique au continent fut émise. En 358, un traité fut signé, non loin de la capitale Rhéon, et la monnaie prit le nom de "Larmes d'écumes", étant donné la proximité de la mer.

Depuis ces temps reculés, Eliandir garda tant bien que mal le monopole du commerce et des mines dans lesquelles on découvrit de nombreux souterrains d'une ancienne époque...

Selon certains dires, il paraîtrait que des marchands du pays entretiendraient des relations secrètes avec une peuplade de Wahaliss sombres de la "forêt des ombres"...

Actuellement, plus de la moitié des habitants d'Eliandir sont des commerçants. Leurs façons de penser et d'agir sont régies par la lueur des larmes d'écumes. Ils ne pensent qu'à acheter, vendre ou échanger ...

Hélas pour leur petit train-train pécuniaire, les récentes apparitions des forces maléfiques (notamment le dôme de l'Onyx en Garde-Lune, qui n'est pas si loin) risquent de noircir leur quotidien.

## HURŒ

**Symbole** : un crâne blanc

**Couleurs** : rouge et noir

**Capitale** : Ryod

**Dirigeant** : Klansh "le sanguinaire"

**Type de gouvernement** : Dictature

**Religions principales** : l'Eglise Abyssale, les vénérationes obscures, notamment l'Ordre de l'Obsidienne Damnée ; aussi la religion Antique.

**Guilde officielle** : La Guilde du Souffre

**Influence** : Néfaste. En effet, cette nation vit en autarcie car son peuple est très belliqueux. De plus, c'est le seul qui considère les Kargs et les Wahaliss Sombres comme leurs égaux (voir histoire).

**Histoire** : Jusqu'en l'an 204, ce territoire, qui ne portait pas encore son nom, était composé d'une multitude de peuplades guerrières. Celles-ci, à la fois très mobiles et très farouches, étaient constamment en proie à des conflits meurtriers.

En 461, de puissants chefs guerriers donnèrent l'ordre à toute personne, en âge de porter les armes, d'intégrer une armée. Des troupes passaient alors dans les villages pour recruter, par la force si nécessaire, les futurs soldats.

Un jour, en pénétrant dans une chaumière, des soldats constatèrent que la seule personne capable de partir à la guerre était un jeune garçon d'environ 15 ans. Seulement il était un



bâtard : sa mère avait été violée par un wahaliss sombre. Les guerriers, aussi stupéfaits que dégoûtés, tuèrent la mère sous prétexte que son corps avait été souillé. Ils bannirent le jeune homme, le traînèrent dans les grandes étendues glacées du Nord et l'abandonnèrent sans eau ni nourriture.

Son village était maintenant trop loin ; il décida alors de s'enfoncer encore plus vers le nord. Après des jours de marche dans la neige, il se trouvait dans un campement de kargs : ces derniers l'avaient recueilli car il avait du sang de leurs alliés, les wahaliss sombres. Une délégation karg le conduisit jusqu'à la "forêt des Morts", territoire des ombres. L'enfant fut accueilli comme "le messie". Leur prophétie venait de s'accomplir. Les ombres lui donnèrent un nom, HUROË, l'élevèrent suivant les coutumes de leur tribu et, quand il devint un grand guerrier, ils lui remirent une épée (trouvée par la tribu peu après la Grande Eclipse). Sa lame était faite d'un cristal rouge. Lorsqu'il la prit en main, une aura émana de l'épée et envahit le corps d'Huroë. Une force venait d'entrer en lui. Elle lui rappela alors sa mère défunte. Une haine immense prit le contrôle de son esprit et de ses actes. Il fit monter la plus grande armée d'ombres et de kargs ayant jamais existé jusqu'alors. Cette formidable légion déferla comme un ouragan sur les humains et les massacrant sans pitié jusqu'à ce qu'ils capitulent en 473. Ils relâchèrent alors les prisonniers afin

de prouver que les "non-humains" avaient eux aussi une conscience.

En l'an 474, Huroë donna son nom à tout un territoire jusqu'alors délimité par les barrières naturelles. Depuis ce jour, humains, kargs et ombres vivent en coopération et l'épée du Rubis de Sang est attribuée à tous les descendants d'Huroë. Son porteur est reconnu comme maître absolu.

Beaucoup de sages se sont penchés sur cette histoire, ou légende, car Huroë est le seul enfant issu d'un couple wahaliss-humain. Il est, d'après les plus grands érudits et médecins, impossible que ces deux races se reproduisent entre elles !

En 504, Obotor premier descendant d'Huroë et porteur de "l'épée sanglante" leva les peuples d'Huroë pour assouvir sa soif d'expansion. Il entreprit de traverser le fleuve et les terres qui les séparaient de Fornalande. Sa puissante armée y pénétra. Le combat demeura à jamais légendaire : il dura 13 années. Obotor mourut dans le conflit en 517, ce qui marqua la fin de la guerre.

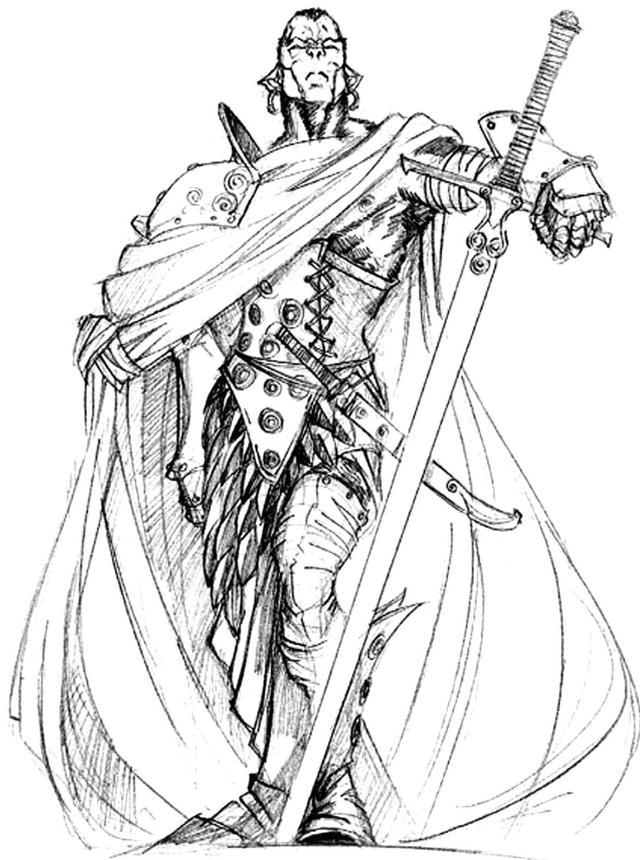
Les armées d'Huroë et de Fornalande se retirèrent, laissant derrière elles un territoire désolé et ravagé où l'herbe ne repousse plus. Ce désert de sable rouge porte le nom de "Terres Isolées". Depuis il marque la frontière entre Huroë et Fornalande. Ce lieu légendaire n'est que très rarement traversé tant les souvenirs qu'il

évoque font froid dans le dos ... Pourtant un peuple, les Saghel'Gaïta, s'y sont installés.

Aujourd'hui, c'est Klansh dit "le Tyran" ou "le Sanguinaire" qui possède l'épée sanglante. Mais, hélas, il abuse de son pouvoir pour exercer son autorité sur Huroë. Ce royaume est actuellement un pays sauvage où seule la force fait la loi. On y trouve les meilleurs guerriers et mercenaires. La hiérarchie militaire se fait en fonction de la puissance des combattants. La seule organisation est la division du pays en cantons gérés par des officiers de l'armée d'Huroë.

Etant donné qu'Huroë vit en autarcie, le système monétaire commun aux autres royaumes (les larmes d'écumes) n'a pas été développé. Les échanges intérieurs s'effectuent par le troc. Néanmoins, certains pensent que les gens d'Huroë entretiendraient secrètement des relations avec Eliandir, ainsi qu'avec Malguéon et les Barbares des Glaces.

La situation politique actuelle d'Huroë est très ambiguë. En effet en 1195, le fait que certains généraux de l'armée de Klansh soient parti aux côtés des armées ténébreuses, lors du siège de Ziéla, est source de tensions politiques. Bien que Klansh assure qu'il n'était pas au courant et qu'il n'a donné aucun ordre, les hautes instances des nations voisines restent extrêmement vigilantes. Les diplomates du pays devront maintenant redoubler leurs efforts...



## ARCHIPEL DE TALAAN

**Symbole :** un soleil (oxirius)

**Couleurs :** pourpre et blanc

**Capitale :** Togor

**Dirigeant :** Seigneur Maître Thorn II

**Type de gouvernement :** Féodalité. Maître Thorn est épaulé par le conseil des 3 seigneurs

**Religion principale :** le Culte de Crystal

**Guilde officielle :** aucune

**Influence :** Avant l'intervention pendant la guerre de Garde-Lune (an 1195), l'Archipel n'avait pour ainsi dire aucun contact avec le continent qu'il dédaignait totalement. La vision expansionniste de Maître Thorn s'affirme peu à peu.

**Histoire :** Cet archipel, découvert par un certain Talaan en 302, est constitué de sept îles importantes, la plus grande étant la "Terre de Feu" nommée ainsi en référence à son gigantesque volcan.

L'archipel de Talaan, habité par de nombreuses tribus sauvages, fut délaissé par les royaumes du nouveau monde jusqu'en l'an 577. Cette année, le maître Togor (seigneur d'un fief de Fornalande) fut contraint de migrer sur l'archipel après son coup d'état et la guerre civile qui s'en suivit durant 5 longues années.

Il était accompagné de quelques familles nobles qui l'ont soutenu lors de son entreprise. Ils imposèrent leurs lois aux tribus autochtones et édifièrent la capitale Togor sur le versant nord-est de la Terre de Feu.

Le conseil des 3 seigneurs fut fondé quelques temps plus tard afin de pouvoir gouverner tout l'archipel ; chacun des seigneurs se trouvant chargé d'administrer les plus grandes îles.

Au cours des siècles suivants, alors que le "nouvel ordre", fondé sur la croyance en Crystal, sévissait, les dernières tribus furent quasiment exterminées. Seul l'homme prédominait, il prétendait appartenir à la race des seigneurs, qui selon certains serait tout à fait exceptionnelle tant au niveau physique qu'au niveau intellectuel et ce grâce à l'environnement particulier qu'offre la Terre de Feu.

Les forces de Talaan sont composées en majeure partie par des guerriers d'élite.

Ils sont peu nombreux mais aidés de leurs sorciers, ils deviennent quasi-invulnérables. A plusieurs reprises, les généraux de Talaan ont été vu montant des dragons ...

Les gens de Talaan, tous issus de familles nobles, sont orgueilleux et ne veulent avoir que des liens très éloignés avec le nouveau monde. Cependant, ils sont bel et bien intervenus lors du siège de Ziéla et n'ont pas déserté la réunion de 1196 où ils ont acquis un port en Fornalande : Galéan.

Le continent n'a eu depuis que peu de nouvelles de la nation de Maître Thorn. L'apparition de l'Onyx ne le concerne peut être pas.

## PRINCIPAUTE D'ARENYS

**Symbole** : un croissant de lune (Myriale)

**Couleurs** : blanc et vert

**Capitale** : Arénis

**Dirigeant** : le Prince Harium d'Arenys

**Type de gouvernement** : Féodalité.

**Religion principale** : le Culte de Crystal

**Guilde officielle** : aucune

**Influence** : aucune sur le Nouveau Monde, moqueuse envers Krysalan et Arthalys (voir Fornalande)

**Histoire** : Ce petit territoire s'est détaché de Fornalande au cours du temps. Il est aujourd'hui complètement indépendant et fier de l'être. C'est

l'impétueux Prince Harium qui dirige Arénys. Il se plaît à narguer les rois d'Arthalys et de Krysalan encore sous l'influence de Fornalande.

Il semble que cette principauté souhaite prendre de l'importance et montre beaucoup de volonté dans la lutte contre les forces maléfiques.

## LA CITE DES SAGES

**Symbole** : un cygne

**Couleurs** : gris et marron

**Capitale** : aucune, la cité des sages est une ville

**Dirigeant** : Méliatant, le haut bibliothécaire

**Type de gouvernement** : aucun. Il s'agit plutôt d'une organisation identique à celle d'un immense monastère.

**Religion principale** : le Culte de Crystal

**Guildes officielles** : La guilde de Myriale et l'ordre de la plume d'argent

**Influence** : Cette cité est très respectée. Les dirigeants des différents royaumes s'y réunissent parfois et utilisent l'inépuisable source d'information qu'elle représente.

**Histoire** : Située au centre du continent, cette splendide réalisation architecturale dispose des plus grandes bibliothèques. Seuls les érudits y vivant connaissent l'étendue des écrits présents dans les murs de cette ville. Les légendes semblent signifier que la cité des sages est la première ville humaine.

## MALGUEON

**Symbole** : un cristal noir

**Couleurs** : noir et or

**Capitale** : Ikan

**Dirigeant** : Inconnu

**Type de gouvernement** : Anarchie

**Religion principale** : les vénération obscures.

**Guilde officielle** : aucune

**Influence** : Malguéon est un véritable mystère pour les habitants du Nouveau Monde. Cette nation provoque tout autant la curiosité que la terreur.

**Histoire** : Aussi appelé pays du Crystal Noir, ce territoire est constamment balayé par des tempêtes. Il semblerait que la Grande Eclipse continue son oeuvre sur cette partie du monde. Cette région est mystérieuse, par contre il est certain que c'est le siège de créatures maléfiques. On ne sait quasiment rien sur cette région.

Il existe encore une multitude de lieux fascinants sur le monde de Crystal, mais les informations à leur sujet sont si floues qu'il est impossible de les décrire clairement. Nous pouvons citer à titre d'exemples : les Terres Isolées où vivent le peuple des Saghel'Gaïta, la contrée des Barbares des Glaces, le Lac Sans Fond et le mystérieux continent d'Avantis, le Pays des Atlantes.

# GUILDES ET ORDRES

*Les religions et les royaumes ne sont pas les seules structures sociales développées.*

*Les hommes se sont unis pour des raisons autres que religieuses ou militaires.*

*C'est le cas des guildes qui parviennent parfois à obtenir de considérables pouvoirs aussi bien politiques qu'économiques, voici les plus connues .*

## LA GUILDE DE LA BALANCE

**Siège :** Mélasann, en Orlandelle

**Dirigeant :** Sire Ylégar d'Ornelame, maître chevalier de la guilde

**Symbole :** une balance à deux plateaux

**Influence :** la guilde évite la politique mais est reconnue et très respectée de tous

**Description :** Cette guilde, créée en 794, a décidé de faire régner l'ordre et la justice. Les chevaliers qui la représentent sont de véritables dangers pour les troupes de brigands.

**Commandements :**

- ♦ Traquer ceux qui causent le trouble dans

le Nouveau Monde

- ♦ Démanteler les organisations de malfaiteurs

- ♦ Protéger ceux qui sont dans le besoin ou ceux qui en font la demande

**Ennemis :** tous les voleurs, brigands, bandits de grands chemins et la guilde de la Jaïs

## LA GUILDE DE LA PERLE ET DE L'ÉPÉE

**Siège :** Rhéon, en Eliandir

**Dirigeant :** Solahiar, le juste

**Symbole :** une épée

**Influence :** leur réputation n'est plus à faire et leur bonne foi en fait des personnes de confiance.

**Description :** Cette guilde a été créée en Eliandir en 980. C'est un regroupement de mercenaires qui se font payer pour diverses tâches. Ils sont loyaux envers leurs employeurs et ne briseront jamais un contrat en cours.

**Commandements :**

- ♦ servir son employeur
- ♦ un contrat est un contrat
- ♦ ne pas prendre 2 engagements

contradictaires

**Ennemis :** aucun

## LA GUILDE DE MYRIALE

**Siège :** Ziéla, en Garde-Lune

**Dirigeant :** le grand Archimage

**Symboles :** une lune et un sablier

**Influence :** beaucoup de membres de la guilde sont présents auprès de nobles en tant que conseillers et prophètes. Leur avis est très écouté.

**Description :** créée en 652, ce regroupement de mages et d'érudits n'a pour seul but que d'avancer dans les secrets magiques que Crystal a accordé aux humains. Leur objectif principal est de permettre à l'humanité d'évoluer dans l'harmonie la plus complète.

**Commandements :**

- ♦ étudier les phénomènes magiques
- ♦ évoluer dans son art
- ♦ résister aux forces obscures

**Ennemis :** la guilde du Soufre

## LA GUILDE DU SOUFRE

**Siège :** Ryod, en Huroë

**Dirigeant :** inconnu

**Symbole :** un soleil rouge ou un volcan

**Influence :** néfaste. Les membres de la guilde sont individualistes. Leur aide est rarement demandée.

**Description :** C'est un ancien membre de la

gilde de Myriale (rejeté pour ses méthodes) qui a fait naître cette organisation en 729. Rapidement de nombreux sorciers l'ont rejoint afin de progresser le plus rapidement dans l'art de la magie. Pour la gilde du soufre, tous les moyens sont bons pour acquérir puissance et gloire.

**Commandements :**

- ♦ étudier le maximum d'enchantelements
- ♦ devenir un grand mage
- ♦ être prêt à tout

**Ennemis :** la gilde de Myriale



## LA GUILDE DE LA JAÏS

**Siège :** inconnu

**Dirigeant :** inconnu

**Symbole :** inconnu

**Influence :** le seul nom de la gilde fait froid dans le dos. Son impact peut être gigantesque si elle frappe...

**Description :** La gilde de la Jaïs est un cartel des plus grands assassins, prêts à pénétrer dans le monde des éclipses pour détruire définitivement leur victime. Sa date de création est inconnue mais de part son infiltration dans les hautes sphères du Nouveau monde elle semble exister depuis fort longtemps. Si quelqu'un vous gêne, les membres de la gilde peuvent sans aucun doute vous être utiles, mais leurs services ont un prix élevé !

Des exploits aussi incroyables que terrifiants sont prêtés aux membres de cette confrérie. La légende dirait même que le maître de l'ordre aurait le pouvoir de détruire un éclat cristallin d'un seul regard...

**Commandements :**

- ♦ tuer avec l'art et la manière
- ♦ ne pas laisser de trace, le monde des éclipses étant inclus dans cette clause.

**Ennemis :** ceux dont les noms figurent sur leurs contrats ainsi que tous les représentants de la loi et les templiers du crépuscule.

## LES VAGABONDS DE L'AUBE

**Siège :** aucun

**Dirigeant :** aucun

**Symbole :** inconnu

**Nombre de membres :** inconnu

**Influence :** provoque un peu de curiosité

**Description :** Le Nouveau Monde n'est pas entièrement exploré ce qui expliquerait la volonté de nombreux royaumes et de personnes influentes d'envoyer certains détachements à la découverte de ce vaste territoire. Voyageant en groupe à travers les steppes inconnues, ils se font appeler : les Vagabonds de l'aube. A ce jour, aucun renseignement n'a été rapporté par les Vagabonds.

**Commandements :**

- ♦ découvrir les terres inconnues
- ♦ marcher, marcher, marcher ...

**Ennemis :** aucun

## L'ORDRE DES TEMPLIERS DU CRÉPUSCULE

**Siège :** inconnu

**Dirigeant :** inconnu

**Symbole :** inconnu, ils se présentent comme tel

**Nombre de membres :** inconnu

**Influence :** un véritable mystère règne autour de cet ordre. Les habitants du Nouveau Monde ont

tendance à avoir peur de ces chevaliers

**Description** : Les membres de cet ordre sont tous des chevaliers à l'éthique particulière. Leur but est de faire régner le calme dans le monde des éclipses. Ils ne supportent pas que l'on joue avec les décisions de Crystal.

A leurs yeux, pénétrer dans le monde des éclipses, alors que l'on est encore en vie, est un sacrilège passible de la peine capitale ! Il en est de même au sujet de l'exécution, si celle-ci n'a pas été ordonnée par une instance juridique. Nul n'a le droit, à part eux bien sûr, de briser le destin façonné par Crystal...

Personne ne sait où ces chevaliers surpuissants sont formés. Leurs origines et leur maître sont depuis toujours une grande énigme...

**Commandements** :

- ◆ Faire régner le calme dans le monde des éclipses
- ◆ Punir ceux qui décident du destin d'autrui à la place du Créateur

**Ennemis** : tous ceux qui utilisent le portail des éclipses, les nécromanciens et les assassins

## LA GUILDE DE LA GRIFFE

**Siège** : Sevins, en Arthalys

**Dirigeant** : Le maître Mavor, aidé de 7 commandeurs et 24 conseillers

**Symbole** : doit rester secret ...

**Influence** : très importante en Fornalande. Les actions de la Guilde sont toujours redoutées.

**Description** : Après l'annexion d'Arthalys et de Krysalan par Fornalande, un petit groupe d'homme, dont le père du maître Mavor, se réunirent et jurèrent sur l'honneur qu'ils ne cesseraient jamais de combattre secrètement contre Fornalande jusqu'à la réapparition, à juste titre, de leurs royaumes. La guilde est donc est un regroupement de partisans contre Fornalande. Elle lutte principalement pour l'indépendance d'Arthalys et de Krysalan. Son intervention est essentiellement politique mais un groupuscule armé mène en parallèle des actions très violentes. Elle apporte vengeance aux mécontents du sort d'Arthalys et de Krysalan. Beaucoup d'anciens soldats de ces deux royaumes s'y sont retrouvés. Les membres sont considérés avec une certaine peur et une certaine méfiance par le peuple inquiet du fanatisme et de l'absolutisme qui accompagnent cette guilde.

**Commandements** :

- ◆ Contrecarrer les plans de Fornalande
- ◆ Aucune limite n'est envisagée pour arriver à cette finalité

**Ennemis** : Les nobles de Fornalande et leurs alliés

## LA GUILDE DE LA ROUE

**Siège** : Rhéon

**Dirigeant** : Sylphir, grand maître joaillier

**Symbole** : une roue de chariot

**Influence** : quasiment indispensable dans tout le nouveau monde puisqu'elle participe à la majorité des actions commerciales.

**Description** : Descendant de la dynastie des "Idriels", Sylphir a hérité des plus grandes mines de larmes d'écumes situées non loin de la baie des larmes. Grâce à cet immense atout économiques, cette famille fonda la plus grande guilde de marchands du nouveau monde : La guilde de la roue. Sylphir a donc aussi hérité de la direction de la guilde. Il est aidé dans cette tâche par le "conseil des larmes", composé des 7 plus riches marchands d'Eliandir.

**Commandements** :

- ◆ toujours rester honnête
- ◆ aider les gens dans le besoin
- ◆ toujours donner une bonne image de marque de la guilde
- ◆ favoriser le commerce en restant le plus ouvert possible

**Ennemis** : aucun ennemi particulier



## L'ORDRE DES CHEVALIERS TERENIS

**Siège :** Syxtrian

**Dirigeant :** Yndallior, Empereur de Fornalande

**Symbole :** Le signe distinctif des Terenis est un trait et une larme noirs sous un œil.

**Influence :** les Terenis inspire le respect à leurs alliés et la crainte à leurs ennemis

**Description :** Il y a une centaine d'années, l'empire de Fornalande a vu naître un petit groupe de guerriers d'élite : les **Chevaliers Terenis**. Ils sont directement rattachés à l'empereur formant une sorte de troupe impériale. Ils ne reçoivent d'ordres que d'Yndallior en personne ou des notables mandatés par ce dernier.

Ces duellistes hors pair sont libres de toute action, mais leur honnêteté et leur droiture d'esprit font que jamais rien ne peut leur être reproché...

A leur création, les Terenis étaient les gardes du corps de l'empereur. L'ordre s'est agrandi et s'est étendu peu après mais en ayant gardé les principes de chevalerie. Jamais un Terenis n'ira contre les lois, mais il pourra tuer (pas exécuter) quelqu'un sans que personne ne puisse lui dire quelque chose.

Les chevaliers combattent sans armure de métal et utilisent toujours 2 armes pour se battre.

### Commandements :

- ◆ Protéger son seigneur
  - ◆ La loyauté et la générosité d'âme seront professions de foi
  - ◆ Savoir se battre avec courage
- et avoir le sens du sacrifice
- ◆ Ne jamais craindre la mort
  - ◆ Respecter la devise :

*Si j'avance, Suivez-moi !*

*Si je recule, Tuez-moi !*

*Si je meurs, Vengez-moi !*

**Ennemis :** aucun en particulier, si l'on excepte tous les ennemis de l'Empereur (exemple : la guilde de la Griffes)

De nombreuses autres organisations se sont installées dans les différentes sociétés du Nouveau Monde. Ils seraient difficile d'en faire une description précise. Par contre, le nom de certaines d'entre elles figurent régulièrement parmi les rumeurs des auberges : la guilde des Immortels, la guilde de l'Araignée, la guilde de l'Aube, l'ordre de Sarde, ...



## VIE ET MORT

*Les habitants du monde de Crystal ont la particularité de posséder un éclat cristallin à la place d'un cœur organique.*

*Cette pierre remplit toutes les fonctions vitales, comme la circulation du sang (si ! si!), mais procure aussi une certaine immortalité par le biais des facettes. Afin de comprendre tout ce qui a attiré au « grand pas ». Nous vous proposons quelques précisions sur la philosophie de la mort, le puits des âmes, les écrylles ...*

### APRÈS LA VIE ...

Lorsqu'une créature perd sa dernière facette, elle pénètre dans le monde des éclipses. Son état immatériel ne lui permet d'évoluer que dans ce monde, celui des morts. Au bout de 7 crépuscules, l'éclipse est attirée dans le puits des âmes, où elle va se transformer en énergie spirituelle pure. Son état ressemble désormais à une petite flamme bleuté haute de 30 centimètres, nommée Ecrylle.

Par la suite, le malheureux défunt (actuellement en Ecrylle) peut :

- ♦ soit devenir une étoile, si son éclat cristallin était d'une grande pureté, c'est à dire qu'il était extrêmement proche d'un des 7 esprits de Crystal.

- ♦ soit revenir sur le Nouveau Monde sous forme de pierre précieuse ou de banal caillou.

L'avenir d'une Ecrylle est incertain puisqu'il est possible qu'elle attende des dizaines d'années avant d'aboutir à son état final : étoile, joyau ou caillou ...?

Les cérémonies funéraires dans le monde de Crystal sont particulières puisqu'il n'y a pas de corps : le mort est devenu une éclipse. Une messe est donnée, une procession est organisée et enfin les possessions les plus représentatives du défunt sont brûlées. Les tombes peuvent être marquées de différentes manières, mais on choisit couramment un bâton d'environ 1 mètre de haut avec une pierre précieuse à son extrémité (Cf. Us et coutumes : les funérailles).

Il est important de signaler que la nature des larmes d'écumes est différente de celle des pierres précieuses. Elles sont d'origine minérale alors que les pierres précieuses sont les vestiges de l'éclat cristallin d'un habitant du Nouveau Monde. Même si les pierres valent énormément, leur symbolique macabre effraie de nombreux voleurs...

## PHILOSOPHIE DE LA MORT

Une petite histoire ...

*"Landryn et Cyrella se rendaient au grand galop en Garde-Lune, porter en main propre un message de la plus haute importance à la grande prêtresse Ziéla. Mais depuis Fornalande, le voyage avait été rude et Landryn, preux parmi les preux, avait déjà dû payer plusieurs fois de sa vie pour sauver Cyrella et leur mission.*

*Alors qu'ils continuaient leur route vers Ziéla, ils s'approchèrent d'un petit village en apparence paisible. Mais il n'en était rien, Un groupe isolé de quelques wahaliss sombres était là tranquillement en train de s'adonner à son loisir favori : la barbarie. Le sang de notre valeureux héros ne fit qu'un tour et il se lança éperdument à la rescousse des villageois. Il ne prêta aucune attention aux recommandations de Cyrellan, qui étaient pourtant bien fondées : "Landryn, reviens, il ne te reste plus qu'un seul éclat cristallin ! C'est du suicide ! Pense à notre mission !"*

*Alors que son fidèle destrier et sa bravoure légendaire l'emmenaient déjà au combat, il prit le temps de lui répondre : "Ne t'inquiète pas Cyrella, je suis un héros, il ne peut rien m'arriver. Mais comme prudence est mère de sûreté, va donc vite me chercher un représentant de l'Émeraude Végétale !"*

*Mais ce qui devait arriver arriva, seul contre 17 ombres, tout valeureux héros qu'il était, Landryn ne fit pas long feu. Ni son fidèle destrier, ni sa bravoure légendaire n'empêchèrent son entrée dans le monde des éclipses.*

*"-Bon, j'ai un problème : j'ai une mission de la plus*



haute importance à accomplir et je suis bloqué ici ...  
Ah ! Quelle horreur ! Une éclipse s'approche de moi,  
elle vient sûrement me défier ... Je vais mourir pour de  
bon, j'ai toujours été nul avec ces histoires de force  
psychique, je suis perdu, je suis fini ...

- Hé, Landryn, vieux frère ! Qu'est-ce qui t'amène  
ici, t'es pourtant encore jeune ?

- Oh ! Ayman, c'est toi ...! Eh bien, 17 wahaliss  
sombres viennent de me donner le coup de grâce et  
comme auparavant j'avais rencontré 3 kargs, le  
redoutable Kells du duché de Bellâme et une légion  
d'Huroë, dans la même journée, forcément je suis une  
éclipse !

- Forcément !... Dans mon cas, c'est beaucoup  
moins glorieux. J'étais en train de rentrer le foin dans la  
grange et puis pouf ! Je sais pas ce qui s'est passé, je  
suis tombé, je me suis rattrapé à la corde de la poulie  
et je me suis retrouvé pendu dans la grange ! Personne  
pour venir m'aider, ma femme et les gosses étaient  
sortis. C'est trop bête, Crystal nous accorde le droit à  
l'erreur en nous offrant plusieurs facettes, et moi je  
gaspille tout d'un coup !

- Mortecouille ! C'est vraiment trop bête. Mais ta  
femme en revenant va te chercher partout et elle va vite  
comprendre en voyant la corde. Tout n'est pas perdu !

- Tu parles, elle croiera sûrement que je suis allé  
rendre visite à la femme du boulanger ou à la fille du  
puisatier. Et toi, comment tu vas faire ?

- J'ai envoyé mon amie chercher quelqu'un  
capable de me ramener parmi les vivants. J'ai une  
mission de la plus haute importance à accomplir. Mais  
maintenant que je suis une éclipse, je me rends compte  
que j'ai été totalement inconscient et que je n'ai pas  
respecté le vie que Crystal a bien voulu me donner. Si  
je m'en sors, je promets de ne plus gaspiller  
effrontément mes éclats cristallins. J'ai beau être un

héros, je ne suis pas pour autant immortel. Ah tiens,  
revoilà Cyrella et le prêtre ! Je repars chez les vivants  
accomplir mon destin. Prends garde à toi, vieux frère,  
pendant les quelques jours qui te séparent du puits des  
âmes. On se retrouvera parmi les étoiles !"

Ainsi, la mort n'est ni un drame, ni une  
crainte car tous les habitants du Nouveau Monde  
savent que Crystal, leur créateur, leur a accordé  
plusieurs vies, matérialisées par un nombre  
variable d'éclats cristallins.

Les guerriers n'ont pas peur d'aller au  
combat, les héros n'ont pas peur de prendre des  
risques inconsidérés, les courageux n'ont pas  
peur de se tuer au travail ...

Chacun sait qu'il survivra, mais chacun sait  
aussi qu'il peut perdre ses éclats cristallins  
(achever, égorger, absorption, pendaison,  
noyadé). Les créatures de Crystal fleurissent avec  
l'immortalité sans jamais l'atteindre.

Oter un éclat cristallin n'a donc pas pour but  
de tuer, mais une importante valeur symbolique  
(dont il ne faut pas trop abuser) de vengeance ou  
de divergence de point de vue ... Exécuter est un  
acte d'une dimension nettement supérieure :  
c'est un meurtre !

En résumé, chacun gère son "stock" d'éclats  
cristallins comme bon lui semble, mais que ce  
soit clair entre Crystal et vous : il est très difficile  
de revenir du royaume des morts une fois qu'on  
en a franchi le seuil ...

## US ET COUTUMES

*Il est temps maintenant de vous initier à l'art de vivre dans le monde de Crystal.*

*Lire ces quelques pages vous éviterons une mauvaise posture en public ou en présence d'un médecin.*

*Nourrissez-vous des petits détails, l'ambiance n'en sera que plus bonne ...*

## EXPRESSIONS COURANTES

*"Par Crystal, tu sens la ragougne !"*  
se dit en présence d'une personne malodorante.

*"T'es aussi fûté que le karg qui a inventé la pêche à la massue !"* sans commentaire ...

*"Fini ta soupe, sinon j'appelle Morgaruith".*

*"Alors, on se pignolle ?"*  
se dit lorsque les personnes auxquelles on s'adresse sont en train de glander grave ...

*"C'est vieux comme le cul de Ziéla".*

*"Tu reviens de Malguéon, ou quoi ?"*  
se dit d'une personne qui ne comprend rien à ce qu'on lui dit.

*"Prendre une tumade"*  
se faire éclater la tête par un kargs que l'on essaye d'esquiver

*"Avoir le courage d'un Chagouin",* se dit d'un pleutre.

*"B'soir..."*, terme de séduction employé dans les auberges réservées aux guerriers éreintés et dégoulinants de sueur masculine.

## RETRIBUTION DES SOINS

**D**ans le nouveau monde, la tradition veut que toute personne recevant les soins d'un quelconque médecin offre à ce dernier une compensation financière. Celle-ci est à la hauteur des moyens du patient et, bien évidemment, proportionnelle aux soins prodigués.

Pourtant aucun médecin ne fera valoir cet usage car l'initiative en revient au patient.

A titre de récompense, ce dernier donnera toujours à son sauveur au moins une lame d'écume, quelqu'en soit la valeur.



## LES FUTERAILLES

Lorsqu'un être meurt, son corps disparaît. Seuls ses effets personnels restent, à l'endroit où il a cessé de vivre. Alors, pendant sept jours, il erre sous une forme éthérée, en tant qu'éclipse, sur le chemin qui le mène jusqu'au Puits des Ames. Sous cette forme, il peut encore être rappelé à la vie, au cours d'une incantation magique d'une extrême puissance. Encore faut-il que l'éclipse désire la résurrection : il arrive parfois qu'une âme en peine préfère s'en retourner vers son créateur.

Aussi, quand une personne disparaît, ses proches attendent sept jours avant de procéder à

ses funérailles. Une messe est donnée en sa mémoire, et tous prient pour que Crystal, dans son infinie sagesse, accorde à cette nouvelle éclipse le repos éternel. Puis une procession, formée de la famille et des proches du défunt, accompagne les objets personnels du défunt (à défaut de cadavre), transportés sur un bouclier. Ensuite, ces effets sont déposés dans un trou, puis brûlés. Finalement, afin de marquer l'emplacement de la sépulture, la coutume veut que l'on plante un bâton d'environ un mètre, surmonté d'une pierre précieuse, qui doit rappeler l'éclat cristallin du défunt. Les tombes de fortunes sont, elles, pour d'évidentes raisons financières, réalisées avec un vulgaire caillou.

Dans certaines régions, les habitants ont pris l'habitude, pour honorer la mémoire d'un défunt particulièrement regretté, de déposer à chacun de leurs passages auprès de la tombe une pierre. Ce rite, au cours des siècles, est à l'origine de l'élévation de tertres monumentaux, que l'on peut découvrir au détour des chemins..

## LE MARIAGE

Les us et coutumes en matière de mariage diffèrent parfois selon les régions. Cependant, le rite le plus courant consiste en l'échange de rubans de couleurs entre les époux lors d'une cérémonie. En effet, chaque époux s'entretient avec un prêtre, puis choisit à quel esprit de

Crystal son caractère s'accorde le mieux. Ensuite, la future épouse tresse un ruban de la couleur choisie (dans le cas de l'homme, c'est sa mère qui élabore le ruban).

Les fiancés ne doivent surtout pas connaître la couleur du ruban de leur compagnon, couleur qu'ils découvrent seulement le jour de la cérémonie, au moment de l'échange. Le prêtre lie alors les mains des futurs conjoints avec ces rubans, et récitent les paroles rituelles, ainsi que la bénédiction seyant à un tel événement. Les jeunes gens sont considérés comme mariés devant leur créateur, Crystal, et ce pour toute leur existence.

Il est de coutume de considérer comme un heureux présage de voir se nouer deux rubans de la même couleur autour des poignets des promis.

Chez les rois et les reines il est d'usage que les futurs mariés s'échangent, à la place de rubans, des bijoux taillés dans une pierre précieuse représentant l'esprit dont ils se rapprochent.

## LE CALENDRIER HUMAIN

Le calendrier humain a été créé par les anciens de la cité des sages et généralisé à l'ensemble du Nouveau Monde en 174. Il est fondé principalement sur les cycles de Myriale, qui est à son apogée tous les 28 jours.

L'année humaine comprend 365 jours répartis en 13 mois appelés "cycles", 12 de 28 jours et 1 de 29 jours. Chaque cycle est composé de 4 semaines de 7 jours. L'année commence à l'équinoxe de printemps.

Les 13 cycles sont :

- Cycle de l'Émeraude (printemps)
- Cycle de la Lumière (printemps)
- Cycle de l'Opale (printemps)
- Cycle de la Terre (printemps)
- Cycle de la Topaze (été)
- Cycle du Feu (été)
- Cycle du Rubis (été)
- Cycle de l'Ombre (automne) - 29 jours
- Cycle du Grenat (automne)
- Cycle de l'Eau (automne)
- Cycle de l'Améthyste (hiver)
- Cycle de l'Air (hiver)
- Cycle du Saphir (hiver)

Les 7 jours sont appelés : Emeth, Opha, Tolh, Rhû, Grelh, Ameth, Sapha. Le 29<sup>ème</sup> jour du Cycle de l'Ombre est nommé Dahma.

Une date se note ainsi :

### An 1172, Cycle du Feu, III<sup>ème</sup> Emeth

c'est-à-dire nous sommes le 1<sup>er</sup> jour de la troisième semaine du cycle du feu de l'année 1172. Compris ...

Il existe un calendrier wahaliss aujourd'hui désuet.

## FAUNE ET FLORE

*Le monde de Crystal n'est pas peuplé que d'humains, de kargs et de wahaliss (quelque soit leur couleur de peau).*

*Le grand créateur a aussi donné la vie à de nombreuses créatures. Certaines sortent véritablement du commun.*

*Il nous semble important de vous les décrire en quelque pages ...*

### LA FAUNE

**L**est possible de rencontrer une multitude d'animaux sur le Nouveau Monde. Mais il ne s'agit pas de présenter tous les animaux communs, tels que les chiens, les ours, les loups, les aigles, etc...

La découverte des animaux spécifiques au Nouveau Monde est plus intéressante. Toutes ces informations sont issues d'un traité de zoologie écrit par Yrdaa Thaal.

### LA CHIFLOUNE

Animal à fourrure, la chifloune adulte ne pèse pas plus de quelques grammes. Une chifloune moyenne est de la taille d'une cerise. De couleur foncée, sa robe se fond admirablement bien avec son milieu. Elle peut aller d'un beau beige foncé à un brun prononcé, en passant par une multitude de nuances possibles. Généralement, le poil de la chifloune a tendance à foncer avec l'âge. Il n'est cependant pas rare d'observer des chiflounes dans la fleur de l'âge qui arborent de magnifiques teintes marron clair.

Sa petite taille et son camouflage efficace en font un animal difficile à débusquer. Une ouïe très développée chez cet animal l'avertit très vite de la présence d'un danger potentiel. Son odorat est lui aussi excellent, il lui sert notamment à chercher sa nourriture. Sa vue est en revanche assez médiocre, d'où l'adage populaire bien connu " myope comme une chifloune ".

La chifloune peut se rencontrer à peu près dans tous les milieux, forêts, champs, rivières (la chifloune nage à la perfection), même dans le désert. Son habitat est des plus simples, puisqu'il consiste en un trou dans le sol, recouvert d'une couche de brindilles ramassées au gré de ses allées et venues.

Un des grands attraits de la chifloune, et qui fait que cet animal provoque une curiosité jamais assouvie, réside dans son mode de nutrition. La chifloune se nourrit exclusivement de cailloux,

pierres et autres minéraux. La manière dont elle arrive à se nourrir de cette façon reste un mystère insoluble. Toujours est-il que cette caractéristique sert grandement les mineurs de fond, qui ont toujours un élevage de chiflounes dans leur village. Mais nous verrons que leur utilisation peut présenter des risques.

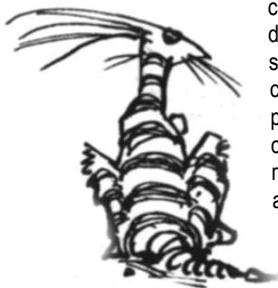
La rareté relative de l'espèce, ajoutée aux difficultés rencontrées pour capturer la bête, la meilleure tactique étant encore l'aguets, très tôt au petit matin, quand la bête sort chercher sa pitance, font de la chifloune un gibier convoité. Sa chair est renommée des gourmets, qui l'accrochent en une variété de pâtés succulents. Sa fourrure fait les délices des nobles dames de la cour d'Ystra, avides de porter un manteau en peau de chifloune. Devant l'engouement subversif rencontré dans son royaume par les vêtements en peau de chifloune, le roi Andaril IV a été obligé de prendre une ordonnance afin de restreindre l'importation et le port de pareils atours, afin d'éviter de sombrer dans le lucre et l'indolence. Le centimètre carré de peau de chifloune peut ainsi atteindre des fortunes sur le marché noir.

Mais l'utilisation primordiale de la chifloune tient à ses capacités hautement pyrotechniques. En effet, une chifloune rassasiée a une très grande tendance à déclencher une réaction biologique en chaîne entraînant l'explosion de l'animal. Cette étonnante caractéristique peut être utilisée dans différents domaines, tel que

l'armement, l'alchimie, l'exploitation de carrière de pierre de taille. Bien entendu, il est risqué d'utiliser une chifloune à ces fins : l'explosion est souvent violente, parfois mortelle.

Une autre utilisation de la chifloune consiste à recueillir un peu de sa bave, qui possède, paraît-il, de grandes propriétés curatives. Les anciens préconisent l'utilisation d'une cage de bois et d'un gros caillou. Enfermée dans la cage, la chifloune docile ne cherchera pas à s'enfuir. On lui montre le caillou, qu'elle rêve de dévorer. Elle n'a alors de cesse de vouloir attraper cette pierre, négligent l'obstacle du bois des barreaux de la cage (nous avons omis de dire que la chifloune est un animal médiocrement intelligent). Dans ses efforts, elle va émettre une substance liquide, mousseuse et blanchâtre, de la bave. Il ne reste plus qu'à approcher de l'avidement glotonne un récipient et recueillir sa bave.

On sait peu de choses sur son mode de reproduction et sur sa vie en général. Les chiflounes en captivité peuvent vivre jusqu'à cinq ans, ce qui est remarquable pour un animal de cette taille. Ceci dit, elles explosent souvent avant.



## LE CHAGOIN

S'il est un animal étrange vivant à la surface du Nouveau Monde, le chagouin est cet animal. On ne sait que très peu de choses sur lui, tellement il est difficile de l'approcher. Peu de gens peuvent en effet s'enorgueillir d'avoir un jour aperçu, ne serait-ce que de loin, cet animal farouche. Nul ne sait d'où il vient, peut-être a-t-il survécu à la Grande Eclipse. Cette explication aurait l'avantage d'expliquer les caractéristiques pour le moins bizarres de cet être hors du commun.

Le chagouin moyen est de la taille d'un gros chat. C'est un excellent nageur, il possède d'ailleurs des pattes palmées à la manière des canards. Malheureusement pour lui, il a peur de l'eau, qu'il évite le plus possible. Comme il vit sur les îles, au milieu des lacs ou des cours d'eau, cela peut expliquer qu'ont le rencontre peu. On ne s'explique donc pas pourquoi le chagouin va pondre sur la berge, où il édifie un nid fabriqué à base de branches coupées sur les arbres. Les branches tombées sont en effet délaissées, à la surprise de tous quand on sait que le chagouin ne sait pas grimper aux arbres.

Animal à fourrure, le chagouin ne craint pas le froid. De toute façon, on ne le trouve que dans les régions tempérées, où il ne gèle qu'exceptionnellement. Il a une longue queue, qui possède la caractéristique d'être préhensile à

la fin : elle forme en effet comme une main atrophiée. On ne sait si le chagouin s'en sert comme telle, là encore le mystère plane.

Carnassier, le chagouin chasse volontiers tout ce qu'il peut tuer, c'est-à-dire pas grand chose vu les armes que la nature lui a donné. Il ne possède pas à proprement parler de griffes, et n'a qu'une unique dent au fond de la gorge. Il ne peut pratiquement pas s'en servir, et se blesse assez souvent. Son mets favori reste la chifloune à jeun, mais son odorat limité ne lui permet pas de savoir si sa proie a ingurgité de la nourriture ou non. Aussi n'est-il pas rare de retrouver des cadavres de chagouins sans mâchoires.

Enfin, le chagouin est un animal extrêmement farouche. Il ne sort de son terrier que s'il a une très bonne raison. Qui plus est, il craint la lumière du soleil, et les rayons de la lune le brûlent. Il ne se reproduit pourtant qu'à la pleine lune, seul moment où les femelles sont sexuellement réceptives. La femelle chagouin va ainsi mettre bas à une portée de deux à dix-huit petits, dont un seul survivra, les autres ayant été dévorés par leurs parents, trop absorbés qu'ils sont à s'occuper de leur rejeton préféré pour chasser. La chair du chagouin est d'ailleurs réputée pour son goût raffiné.

## LE BULB DES BOIS

Le bulb des bois, ainsi nommé car il affectionne tout particulièrement cette forme de végétation, est un gros animal assez repoussant, possédant une fourrure hirsute qui le protège du froid. Quelques grands sages le croient apparenté aux kargs. Ils ne s'en tiennent qu'aux caractéristiques physiques apparentes : quand on observe le bulb de plus près, on s'aperçoit rapidement qu'il est beaucoup plus laid et bien plus bête.

Exclusivement charognard, il ne tue pour ainsi dire jamais ses proies, sauf lorsqu'il leur fait peur, mais c'est alors purement fortuit. Il a une nette tendance à manger de la viande mais il peut en cas de famine se rabattre sur des racines, des feuilles, ou bien n'importe quoi qui se mâche. En fait, il dévore à peu près tout ce qu'il peut trouver de comestible. Il est à ce titre redouté des campements de voyageurs, car il pille sans vergogne les réserves de nourriture les mieux gardées. Son odeur le rend pourtant facilement repérable, mais une longue pratique de la rapine lui permet d'effectuer des vols discrets et prompts. La meilleure solution consiste à faire un tas des déchets habituellement jetés après chaque étape : le bulb se jettera dessus sans voir la différence avec une autre forme de nourriture, laissant en paix les voyageurs. Qui plus est, cette solution à l'avantage de laisser les routes commerciales propres et nettes.

On remarque chez le bulb un tempérament amoureux original : il n'y a pas dans cette espèce de saison des amours, comme chez la plupart des animaux. En effet, le bulb est continuellement en rut. Il passe sa vie à chercher une femelle réceptive, quand il ne la passe pas à dormir et manger. Il doit chercher en général longtemps, les femelles de cette espèce ayant la désagréable habitude de repousser les avances des mâles avec brutalité. Ce n'est qu'une fois assommée que le bulb pourra enfin assaillir sa promise. Il pousse un cri pour attirer la femelle, qui ressemble à peu près à "CHTEKÉEN !". On comprend dès lors pourquoi la femelle l'attend de pied ferme.

D'un tempérament agressif avec ses congénères, le bulb n'hésite pas à livrer combat



pour de la nourriture ou une femelle. A cette occasion, il pousse son cri de colère, traduisible par "CHTEBÔAAT !", qui est sensé impressionner l'adversaire. C'est en fait souvent le plus vieux qui l'emporte, car il met en fuite son rival par sa puanteur : étant le plus âgé, il est celui qui a pris un bain pour la dernière fois il y a le plus longtemps. Il faut ajouter à son bénéfice que le bulb déteste l'eau, sous tous ses aspects. Il ne boit jamais, tirant suffisamment de liquide de ses aliments. Cela rend son urine particulièrement décelable.

## LA RAGOUGNE

De la taille d'un gros rat, ou d'un petit lapin, c'est selon, la ragougne est de prime abord un fort sympathique animal. En effet, elle possède une grâce certaine, ainsi qu'un pelage soyeux et chatoyant. De magnifiques yeux à l'expression mutine ornent une tête très harmonieuse. Son corps élancé, terminé par une superbe queue telle un feu d'artifice flamboyant, laisse deviner sous la toison mordoré une musculature délicate. Ses mœurs sont on ne peut plus douces, ce que vient confirmer son régime alimentaire somme toute comparable avec celui des petits rongeurs que l'on rencontre dans nos bois. La ragougne se nourrit de graines, de feuilles, de fraîches pousses, de petits insectes nuisibles, de fruits, comme les noisettes ou les châtaignes. Qui plus est, la ragougne est un animal très facile à

apprivoiser, et qui ravira par ses facéties ses futurs maîtres.

Cependant, la ragougne dégage une odeur pestilentielle, à tel point que les Anciens en ont tiré un proverbe, dans leur infinie sagesse : “ ragougne sous le vent, chasseur mécontent ”. Son odeur caractéristique est d'ailleurs entrée dans le langage de tous les jours : ne dit-on pas d'une odeur désagréable que “ ça pue la ragougne ” ?

### LE RÔLEUT

Cet animal est l'un des plus commun du Nouveau Monde, et pourtant l'un des plus mystérieux. Il s'apprivoise très bien, et tient compagnie à nombre d'humains, tant paysans que nobles, simples marchands ou dames de la Cour. Mais son caractère égoïste et solitaire le rend difficile à cerner.

De taille modeste, celle d'un gros lapin ou d'un petit lièvre, le rôleut présente généralement une belle fourrure, dont la couleur peut considérablement varier, allant du noir au blanc, en passant par toutes sortes de coloris possibles : gris souris, feu, fauve ou encore marron. La plupart du temps, les rôleuts ont une fourrure qui est un panachage original et subtil de plusieurs couleurs.

Le rôleut possède une paire de moustache

sous le nez, qu'il a petit et triangulaire. Il passe beaucoup de temps chaque jour à les nettoyer, ainsi d'ailleurs que toute sa fourrure. Il possède des oreilles triangulaires elles aussi, qu'il nettoie aussi fréquemment. Un dicton veut que si un rôleut passe sa patte derrière son oreille, alors il va pleuvoir. Mais le plus impressionnant chez le rôleut son ses yeux et ses griffes. Ses yeux sont verts, jaunes ou bleus, et leur pupille a la forme d'une amande verticale. Ils lui permettent de voir très bien la nuit, ce qui le rend capable de chasser lorsque tout le monde dort. Il possède une arme redoutable, des griffes aiguisées comme la dague d'un assassin de la Jaïs, qu'il peut rétracter à volonté dans ses chairs afin de les protéger.

Tout cela fait du rôleut un redoutable chasseur, un carnassier qui n'hésite pourtant pas à manger quelques légumes ou des fruits. Cependant, il semble tirer une grande satisfaction dans la pratique de la chasse. Il affectionne tout particulièrement les petits rongeurs ou les oiseaux, qu'il guette pendant de longues minutes, totalement immobile, aux aguets.

Enfin le rôleut passe beaucoup de temps à dormir, temps pendant lequel il adore que les humains lui gratte la tête et le cou. Il émet alors un son de gorge, qui fait “ rôlrôlrôlrôl ”, d'où son nom. Du moins son nom commun. Les Anciens l'appelaient on en sait trop pourquoi par un autre nom, que les érudits contemporains continuent

d'utiliser par snobisme. Mais l'origine de ce mot, “ chat ”, reste encore un mystère.

### LE LIÈVREPIN

Le lièvrepin est un petit rongeur qui vit dans les zones boisées et les grandes prairies. Cet animal s'adapte très facilement à son environnement, ainsi, on peut le retrouver dans des zones désertiques chaudes comme dans des zones de montagnes. Cependant, il est plus fréquent de le retrouver dans des zones tempérées. Cet animal fruitivore vit en communauté très organisée.

Il vit dans des terriers creusés dans le sol constituant de vrais dédales souterrains. On retrouve cet animal un peu partout dans les jeunes royaumes.

Cet animal est chassé pour sa chair, mais aussi pour sa fourrure qui est douce et luxueuse... De plus certaines communautés rurales utilisent les ongles de lièvrepin pour réaliser des décoctions aux effets étranges.

### LA BIGORNILLE

Un crustacé étrange mais surtout très rare et d'une difficulté extrême à repérer. Toutefois, même s'il est délicat d'entreprendre une telle activité, elle est très lucrative. En effet, de part sa rareté, la bigornille est devenu très convoitée.

La faculté de la bigornille est d'avoir une

carapace tout à fait intéressante. Ce crustacé se nourissant exclusivement de plancton, se recouvre lors de sa période de ponte, d'une fine pellicule de cristalline.

Si cet animal est tant recherché, c'est pour les vertus curatives que l'on peut en tirer. Après un traitement spécial de la cristalline de sa carapace, il est possible d'en faire des décoctions particulièrement efficaces pour remettre sur pieds le plus mal en point des malades. L'une des potions les plus connues créé à base de cristalline a la vertu de rendre une facette à son buveur, quelque soit l'instant où elle est ingurgitée. De tels breuvages sont très recherchés surtout chez nos amis combattants. Il existe bien sûr d'autres confections d'élixir rendant la cristalline encore plus convoitée. Il est possible de créer une potion de guérison presque universelle.

Bien évidemment complexe à réaliser, la décoction, prise pendant un certain temps, permettrait de soigner la plupart des maladies communes du nouveau monde. Toutes ces précieuses utilisations de la bigornille la rendent d'autant plus convoitée. De plus, sans tenir compte de son inestimable pellicule de cristalline, le crustacé est un met délectable que tous les nobles de se pays savent apprécier

## CREATURES MERVEILLEUSES

Le monde de Crystal est aussi peuplée d'animaux possédant des capacités magiques ou exceptionnelles. En voici une liste qui est loin d'être exhaustive.

### LE LIONGRE

Cette créature appartient à une race de félin dont la création est liée à la grande Eclipse. Le

liongre est d'une taille impressionnante. Les mâles atteignent en moyenne les 2 mètres au garrot. Leur fourrure est blanche tigrée de noir ou de marron.

Cette créature fait preuve d'une sauvagerie inégalable lorsqu'il s'agit de protéger le siens. On la dit doté d'une grande intelligence.

Mais ce qui caractérise le plus le liongre sont sa queue, sa capacité de déplacement et de camouflage.

En effet, sa queue mesure plus de 2 mètres et présente à son extrémité une flamme qui ne s'éteint qu'à sa mort. Cet appendice devient ainsi une arme redoutable.

Mais ce qui fait réellement de cette créature le prédateur parfait est sa rapidité de déplacement. Elle est si rapide que dès que vous la voyez en face de vous, considérez qu'elle est déjà dans votre dos. Le liongre maîtrise une pseudo téléportation.

Enfin, le liongre est capable de se fondre dans n'importe quelle ombre, devenant ainsi invisible à l'œil humain.

Un seul conseil si vous venez à affronter un liongre, priez ...



## LES DRAGONS

Les célèbres reptiles géants vivent bel et bien sur le monde de Crystal. Il en existe plusieurs sortes. Bien entendu, ils sont immenses. Certains rampent, d'autres marchent mais la plupart sont capables de voler. Tous arborent la même couleur : l'or. Peu d'humains en ont côtoyé mais il semble que les dragons soient dotés d'une intelligence hors du commun, qu'ils parlent et sont capables de lancer des sortilèges.

En fait, il semble qu'aucun dragon ne vive sur le continent, les seuls que l'on aurait vu véritablement serait en Talaan.

## LES LICORNES

La licorne est un cheval d'un blanc pur arborant une corne en cristal sur son front. Les représentantes de cette race vivent dans la forêt d'argent. Elles en sont même les gardiennes.

Protectrices des êtres bénéfiques, les licornes sont capables de parler tous les langages du Nouveau monde. Elles utilisent la magie de Crystal mais possèdent aussi de grands pouvoirs de persuasion psychique.

Les licornes ne sont ni agressives ni violentes mais utiliseront tous leurs atouts pour protéger leur demeure ou des êtres en danger de mort, à condition que leurs intentions soient bonnes.



## LES DÉMONS

Les plus grands de tous les serviteurs du mal restent les démons. Invoqués par de puissants conjurateurs, ces créatures sont en fait des écrylles perverses par les forces obscures. Leurs formes et leurs pouvoirs ne sont limités que par l'imagination de leur maître ...

Les plus célèbres des démons se nomment Kyar-Hasslom et son frère Seth-Hasslom.

## LES VAMPIRES

Ces créatures sont victimes d'une terrible malédiction. Condamnés à se nourrir de l'énergie d'éclats cristallins afin de survivre, les vampires sont un véritable danger pour les habitants du Nouveau monde.

N'ayant aucun signe distinctif, il se mêle au commun des mortels et assouvissent leur soif de facettes.

Les vampires ne sont pas spécialement maléfiques. Certains le sont par vocation ou sadisme, mais la plupart ne tue que par obligation. Ce n'est pour eux que de la chasse ...



## LA FLORE

Excepté l'ensemble des végétaux communs (chêne, pin, marguerite, fougère, ...), il existe dans le monde de Crystal quatre familles principales de plantes, dont l'usage peut être fait en herboristerie. Chacune de ces familles contient cinq espèces. Il existe d'autres plantes, aux vertus légendaires et parfois magiques d'une exceptionnelle rareté, quasiment introuvables et qui n'ont pas de prix. Les quatre principales familles de plantes sont :

### LA FAMILLE DES DULIVES

Les plantes de cette famille poussent principalement près des points d'eau (lacs, mares, rivières). Les cinq plantes de la famille des dulives sont : la **céliquée**, le **verjus**, l'**oflane**, le **thandier** et l'**érialée**.

Les dulives sont des plantes aux propriétés curatives renommées. Elles entrent dans la plupart des recettes de potions de soins, d'antidotes, de contrepoisons. Cependant, certaines représentantes de cette famille ont des propriétés secondaires gênantes, à l'instar de la céliquée, qui provoque somnolence et sommeil, et l'érialée, qui plonge le patient dans une courte torpeur.

### LA FAMILLE DES OLGANES

Les plantes de cette famille poussent principalement sur ou autour des arbres, isolés ou en forêt. Les cinq plantes de la famille des olganes sont : la **dernone**, le **perlis**, le **mysain**, la **rosalée** et l'**ornax**.

Les plantes de la famille des olganes sont réputées dans tout le nouveau monde pour leurs facultés à accroître la résistance de ceux qui en font usage. Bien des guerriers louent les olganes pour les services qu'elles leur ont rendus. Néanmoins, certaines olganes ont des effets pervers, notamment de légères et passagères hallucinations. En effet, la dernone provoque, pendant quelques minutes, des hallucinations visuelles, olfactives ou auditives, sans gravité, chez quiconque en fait usage. Quant au mysain, il induit un comportement béat, mais qui cesse rapidement.

### LA FAMILLE DES MANTOVES

Les plantes de cette famille poussent principalement dans les prairies, plus particulièrement au milieu des fleurs. Les cinq plantes de la famille des mantoves sont : la **cyclate**, l'**éliamine**, le **colys**, l'**elgal** et la **verlone**.

Les mantoves sont des plantes très prisées pour leur capacité à décupler les forces de celui qui les ingère. Malheureusement, deux spécimens, le colys et l'elgal, ont des effets

secondaires semblables à l'alcool : ces deux plantes, même prises en doses infimes, créent chez le patient un état proche de l'ivresse. Néanmoins, cet état cesse au bout de quelques minutes seulement.

### LA FAMILLE DES FERNITES

Les plantes de cette famille poussent principalement sur les rochers, au milieu des cailloux. Les cinq plantes de la famille des fernites sont : le **frumeux**, le **plandoux**, le **tugrain**, la **folacée** et la **terpyle**.

Les fernites sont des plantes mal famées, et pour cause : leur ingestion provoque souvent la mort. Ce sont des plantes dont les sucres charrient des poisons violents, et qu'il est courant d'extraire afin de préparer des mixtures empoisonnées. Les bêtes elles-mêmes évitent d'en manger, les distinguant instinctivement. Cependant, mélangées à d'autres plantes, les fernites peuvent avoir des effets positifs : elles entrent dans la composition des antipoisons et des antidotes les plus efficaces. Leur utilisation plus que douteuse dans la fabrication de drogues de combat rend ces dernières très dangereuses à la longue.

## HISTOIRE RECENTE

*Il est temps maintenant de vous initier à l'art de vivre dans le monde de Crystal.*

*Lire ces quelques pages vous éviterons une mauvaise posture en public ou en présence d'un médecin.*

*Nourrissez-vous des petits détails, l'ambiance n'en sera que plus bonne ...*

**E**n l'an 1194, la baronne Idraëlle de Vauban, sorcière de son état, avait réussi à extraire l'esprit du Grenat Abyssal de Crystal grâce à des puissantes tablettes d'invocation. Celle-ci ne contrôlant qu'en partie l'esprit fit le choix d'établir une sorte de pacte et ensemble, ils prirent la décision d'attaquer la capitale de Garde-Lune. Epaulé par toutes les vénéralions obscures, l'esprit du Grenat déclencha, en 1195, une terrible guerre où tous les pays du Nouveau Monde furent impliqués. Son armée est menée par le célèbre Lorkhynn, secondé par un mystérieux karg noir.

La victoire sur le Grenat fut couronnée par l'apparition de l'esprit du Rubis de Sang et de l'Emeraude Végétale qui ramenèrent de force

l'esprit du Grenat Abyssal au sein de Crystal.

En 1196, une grande réunion politique s'est tenue en Fornalande. Ce royaume, qui venait de perdre son roi, était chargé de permettre aux participants de ce congrès de régler tous les détails de paix et de réorganisation économique nécessaires après la guerre. L'archipel de Talaan s'est vu remettre en récompense le port de Galéan, un fief de Fornalande.

Aussi, un grand vent de panique est venu perturber les négociations. En effet, les membres d'une sombre guilde, la guilde de l'aube, a bel et bien failli réussir à transformer toutes les personnes présentes en kargs (pauvres joueurs) !

En 1197, le Duché de Dalcyan, en Orlandelle, qui était la proie d'une interminable guerre civile, a vu le retour sorcier Morgaruith, accompagné de ses cinq Golems de sang et du démon Kyar-Hasslom. Après avoir ravagé la contrée, le démon fut vaincu par l'incarnation du Diamant de Lune.

Plus tard, Morgaruith, téléporté à Ziéla, fut tué ainsi que trois de ses Golems par le Golem de Crystal, garde du corps de la grande prêtresse. Les deux Golems de Sang survivants se battirent alors entre eux, et le survivant disparut. Quant à la grande prêtresse Ziéla, vaincue par la magie du sorcier, elle gît

désormais enfermée dans un sarcophage de crystal noir.

En 1198, l'armée abyssale, menée par Lorkhynn, assiégeait Ziéla. Ce dernier comptait bien profiter de la situation pour prendre enfin la Ville. C'était compter sans la lutte acharnée des défenseurs de la Cité, qui donnèrent du fil à retordre aux généraux abyssaux. En même temps, un synode de l'Eglise abyssale avait lieu, puisque l'armée avait retrouvé la trace du Grand Précurseur, le fondateur de la religion abyssale.

Sur ces entrefaits, le Nouveau Monde a vu l'apparition d'une nouvelle puissance, l'Onyx, incarnation du Mal absolu. Garde-Lune et l'armée abyssale ont dû conclure une alliance afin de combattre cette force ténébreuse. Lorkhynn et quelques vestiges de son armée ont réussi à franchir in extremis le dôme généré par l'Onyx. Ce dôme infranchissable et indestructible continue toujours de s'étendre tout près de la ville de Ziéla.

En 1199, le peuple de Garde-Lune n'a pu que constater l'inexorable avancée du dôme d'Onyx. Jour après jour, mètre après mètre, le royaume de Ziéla se faisait dévorer par les forces du néant. Toutes les garnisons, venues du monde entier, qui tentaient de pénétrer ou d'attaquer le dôme étaient réduites en cendres. Et l'Onyx grandissait de plus en plus vite se nourrissant de la vie de chaque victime.

D'autre part, de nombreuses tribus wahaliss sombres voyaient en l'Onyx un nouvel élan à leur religion. Enfin, ils avaient trouvé une forme concrète au grand Warthalak. Les massacres engendrés par les ombres grossirent encore la longue liste des victimes de l'Onyx.

Pourtant, une lueur d'espoir est apparue aux opposants des forces obscures. Pendant le cycle de la Lumière, en 1199, l'esprit d'un wahaliss clair a été libéré d'une fontaine. Cet homme vivait avant la Grande Eclipse. Les circonstances de son apparition sont encore vagues mais il est certain que cet être puissant s'est incarné dans un wahaliss clair. Il s'est directement rendu à Ziéla et se mit au travail. Il suggéra de créer un par-feu autour du dôme afin de limiter sa progression.

Les maisons et les arbres furent ainsi brûlés. Il était préférable que tout soit détruit plutôt que l'Onyx en profite.

L'action du wahaliss ne s'arrêta pas. Il s'acharna à libérer Ziéla de son sarcophage. Il réussit même à fendre la prison de cristal noir. Les rumeurs ont rapporté qu'il avait réussi à parler à la grande prêtresse. Et il disparut. Personne ne sait où le sauveur de Garde-Lune a pu se rendre.

Le dôme d'Onyx semblait ne plus progresser. Au lieu de gagner plusieurs mètres

par jour, il était passé à quelques centimètres. Cela ne dura qu'un temps.

Des hordes, au service du golem, prirent les routes et s'empressèrent de récupérer le maximum de forces vitales en guise de nourriture pour leur maître. Des convois entiers d'arbres et d'esclaves étaient apportés dans le dôme. Et celui-ci augmentait sa vitesse de progression.

Jour et nuit les forces de l'Onyx capturaient les hommes et les femmes qui avaient le malheur de ne pas s'enfuir. Toutes les forêts alentours ont été défrichées. Chaque branche, chaque feuille nourrissait le pouvoir de l'Onyx.

Pour montrer sa puissance et la soumission de ses opposants, le golem fit installer les esclaves capturés en périphérie du dôme. Il pouvait montrer ainsi en spectacle le massacre de ces pauvres victimes à chaque avancée du dôme.

En **1200**, une solution fût trouvée. L'Onyx fût anéanti par une nuée d'ecrylles envoyées par un grand nombre de conjurateurs.

En **1203**, une légion de Garde-Lune s'est enfoncée dans la mystérieuse Forêt d'Argent. Nul ne sait réellement ce qui s'est déroulé à l'ombre des arbres millénaires, mais de nombreux soldats sont ressortis précipitamment au bout de quelques jours, très effrayés. Plus tard, une poignée de survivants a encore réussi à rejoindre

Garde-Lune. Ordre leur a été donné de ne rien révéler des événements dont ils avaient été témoins, mais il est certain que Guernal d'Ombrelune, le Seigneur de Crystal général de la légion, a été assassiné au cours de sa mission.

Plus grave encore, un chef Wahaliss Sombre s'est révélé au cour de la Forêt d'Argent, sur le lieu de ce que les Ombres prétendent être le tombeau de l'Obsidienne Damnée. Muni d'une antique relique, un tambour au son hypnotique pour tous les Wahaliss Sombres, il a entrepris de rameuter ces derniers du monde entier vers la Forêt des Morts. Huroë a particulièrement souffert de cet exode, véritable guerre civile dans ce royaume, appelée la Révolte des Ombres.

Triste tableau, donc, compensé largement par une rumeur de plus en plus tenace : Ziéla serait enfin réveillée...

