

PREVIEW DAWNFORGE :

# VALHÉDAR ET ZANGALA

Ce chapitre présente le background et les particularités du paysage du Domaine de Valhédar et de l'empire yuant-ti de Zangala. Le texte de ce chapitre est closed content.

## LE DOMAINE DE VALHÉDAR

Le Domaine de Valhédar, dont les racines plongent dans la mer de l'Été, s'est étendu et revendique aujourd'hui une part importante des deux continents. La péninsule Émerlyne d'Ambria et le désert d'Azran au nord de Zangala sont tous deux tombés aux mains des seigneurs tieffelins de cet empire infernal.

Des traités à long terme signés avec Ébernath ont empêché une plus grande progression du Domaine vers le nord ou l'est mais les dominateurs valhédariens sont entrés en guerre contre les Marches des Rois pour essayer d'étendre leurs territoires. Les vallées fertiles, les rivières abondantes et le pouvoir magique qu'ils pourraient en tirer font des Marches une cible de choix pour les seigneurs tieffelins. Les vies des habitants des Marches des Rois constituent également un élément de plus dans leurs plans car ils seraient ravis de le jeter en pâture d'apaiser la faim de leurs alliés démoniaques.

Le climat du Domaine varie énormément d'une frontière à l'autre. Émerlyne est dominée par des zones côtières humides, des landes et des marécages. Son lourd climat subtropical peut être étouffant au cœur de l'été mais les hivers sont doux et gratifiés de chaudes brises méridionales. Lors de la saison pluvieuse, la péninsule subit presque quotidiennement de fortes pluies et de brèves mais violentes tempêtes.

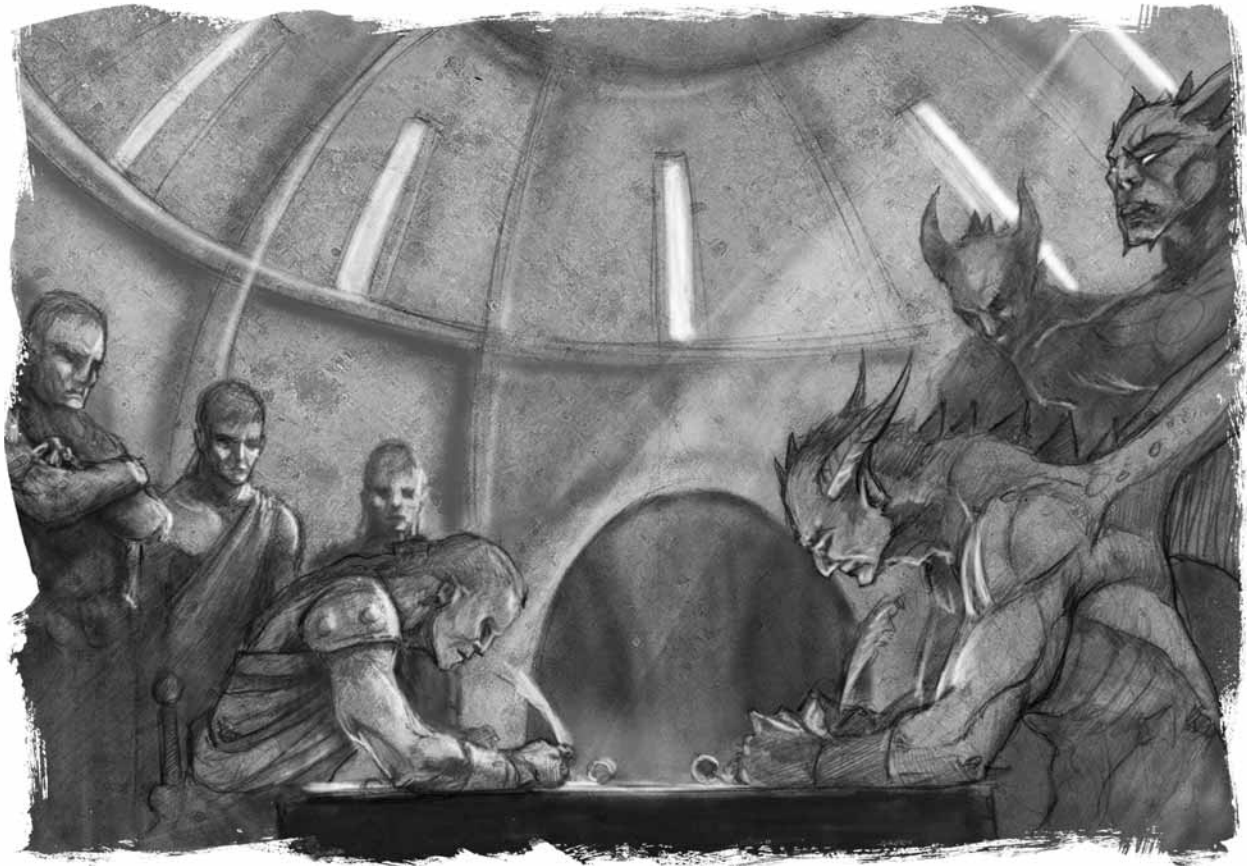
Le nord de Zangala inclus le désert d'Azran ainsi que de hauts plateaux, des collines accidentées et des étendues broussailleuses. Le désert d'Azran n'est pas le pire que l'on puisse trouver mais la chaleur oppressante et le manque de ressources rendent la vie difficile. Les tieffelins

résistent plus facilement à la chaleur torride du désert que les autres races mais les seigneurs du Domaine ne voient pas un grand intérêt à vivre dans des étendues arides et desséchées. Les hautes-terres du nord-est de Zangala sont un refuge pour les criminels, les monstres et les bandits qui ne seraient pas tolérés sur l'île de Valhédar... et qui risqueraient de ne pas survivre dans le désert. Des fugitifs des prisons du Domaine ou des fosses à esclaves de Zangala font souvent route vers les hautes-terres. Beaucoup succombent aux dangers de la région et ceux qui survivent la rendent encore plus dangereuse pour les autres.

Valhédar elle-même est ébranlée par une activité volcanique importante. L'île est sortie de terre il y a longtemps grâce à cette activité et les volcans sont toujours actifs de nos jours. Les flots de lave ont creusé des canaux le long desquels la roche en fusion s'écoule plusieurs fois par an. De nombreux villages de l'île se servent de ces « rivières de feu » lors d'invocations, de combats rituels ou comme un effroyable divertissement. Le flot de lave régulier enrichi le sol de Valhédar et en fait une terre fertile pour les cultures et l'élevage mais parfois, quand il coule trop de lave, les pertes engendrées peuvent être énormes. Naturellement, ce sont les gens du commun, ceux qui travaillent la terre qui essuient le plus gros des dégâts. Il n'est pas rare que le roturier qui a perdu ses récoltes et ses terres sous la lave se retrouve au fond d'une fosse d'invocation pour distraire son seigneur. La plupart du temps, celui-ci voit considérer cette solution comme la seule alternative possible : il ne peut pas laisser ses paysans devenir un fardeau pour lui.

## HISTOIRE DE VALHÉDAR

La région autour de l'île de Valhédar a toujours souffert d'une forte concentration d'activité infernale et donc de tieffelins. Les nombreux volcans de l'île sont aujourd'hui tristement célèbres pour la facilité avec laquelle il est possible, grâce à eux, d'ouvrir des portes sur les plans inférieurs. Au fur et à mesure, les tieffelins



devenaient de plus en plus nombreux. Avec le nombre vint une relative acceptation de leur présence, mais leur existence était toujours teintée d'événements douloureux, tragiques le plus souvent. Il apparaissait assez nettement que les tieffelins ne seraient jamais vraiment acceptés dans les sociétés traditionnelles.

Tout ceci pris fin avec l'ascension d'une magicienne tieffeline nommée Léda. Comme beaucoup d'autres membres de sa race, elle passa la majorité de sa vie dans l'ombre, à essayer de passer inaperçue. Elle se dissimulait dans des endroits délaissés par les humains et les autres races communes. Les nombreux volcans de l'île étaient criblés de grottes inconfortables et de passages creusés par le flot de lave. Ils représentaient un refuge idéal où se cacher pour les tieffelins qui craignaient moins la chaleur que les autres. Léda trouva également les portails vers les plans inférieurs. Ses voyages dans les plans sont le sujet de nombreuses spéculations mais ce qui est avéré, c'est qu'elle démontra une capacité surprenante à invoquer et contrôler les fiélons.

Léda rassembla sous sa bannière une horde de partisans, principalement des tieffelins mais aussi quelques membres des autres races. Elle et ses disciples partirent en guerre contre Séralia, le premier royaume qui se dressait sur l'île et ils se servirent de démons et de diables pour renverser leurs ennemis. Sur les ruines de l'ancienne nation, elle se proclama grande dominatrice et rebaptisa la capitale Valhédar.

L'utilisation que faisait Léda des forces infernales inquiétait beaucoup de nations voisines mais Valhédar resta calme pendant un temps malgré leurs craintes. Les

lanceurs de sorts du Domaine continuaient d'invoquer des démons mais ils semblaient satisfaits de s'en tenir là. Les tribus humaines de la mer de l'Été prirent espoir dans ce signe de paix : ils attendirent et regardèrent. Avec le recul, ces quelques années de calme s'avèrent être une parenthèse enchantée. Une décennie après, le triomphe de Léda s'accompagna d'une énorme hausse de la pratique de la sorcellerie. La dominatrice enseigna aux autres comment passer des pactes avec les fiélons et le nombre des alliés infernaux de Valhédar augmenta. Quand le Domaine eut rassemblé une force suffisante pour s'étendre, Léda ordonna à ses fidèles d'attaquer.

Sous le règne de la dominatrice Léda, le Domaine de Valhédar s'agrandit et engloba la totalité de l'île. Lorsqu'il passa aux mains du successeur de Léda, un autre magicien tieffelin appelé Kélibrex, celui-ci se contenta de se divertir et d'affermir son contrôle sur le territoire. Le Domaine ne devait pas s'étendre à nouveau pendant des années. Durant cette période de stagnation, le royaume ne fut pas pour autant calme ou paisible. Les tieffelins conservèrent le pouvoir des démons pour eux et construisirent un régime brutal basé sur la terreur de leurs subalternes et les souffrances de leurs ennemis et rivaux.

En réponse aux actes brutaux et rancuniers des dominateurs tieffelins, de nombreuses rébellions éclatèrent. Les plus courageux des rebelles furent vite découverts et envoyés dans les fosses d'invocation. Pour allier l'utile à l'agréable en se débarrassant des contestataires les magiciens tieffelins invoquèrent des diables pour s'occuper de leur sort. Pour décourager de futures velléités de rébellion,

ces punitions devinrent des spectacles publics. Les seigneurs du Domaine se mirent à apprécier la vision de ces créatures fiélons éventrant leurs malheureuses victimes. Cette pratique devint un sport sanglant et cathartique. Même les gens du commun se prirent à aimer le frisson du spectacle et les combats de gladiateurs, aussi bien mortels que fiélons, devinrent un divertissement populaire.

Cette violente leçon sur la nature des tieffelins et du Domaine encouragea les rebelles à rester cachés. Une ère d'intrigue commença à Valhédar. Ceux qui voulaient changer la société, ou s'y élever, oeuvraient discrètement et en silence pour parvenir à leurs fins. Les puissants seigneurs rivalisaient les uns les autres pour obtenir une position plus élevée. Ils recherchaient constamment la bénédiction du dominateur de même que le patronage des diables les plus puissants afin de démontrer leur supériorité. Les tieffelins du Domaine commencèrent à offrir vénération et sacrifices aux fiélons dont ils souhaitaient s'assurer les faveurs... vénération et sacrifices impliquant le recours à des "volontaires forcés". Des factions politiques impromptues émergèrent d'alliances momentanées et une brèche se creusa bientôt entre ceux qui cherchaient le chaos et la destruction et ceux qui cherchaient la domination.

Les tieffelins ordinaires vouaient rarement un véritable culte aux fiélons. La plupart résonnaient en se disant qu'ils étaient du même sang que les démons et les diables et qu'ils étaient donc eux aussi l'égal des dieux. Les habitants du Domaine suivirent les mêmes méthodes d'intrigues et de patronage que leurs seigneurs tieffelins. Les castes les plus basses trahissaient leurs pairs et vénéraient soit les créatures infernales, soit les tieffelins eux-mêmes, en échange de la protection et du patronage de leurs nobles seigneurs. L'influence des plans inférieurs se faisait sentir à travers toute la société du Domaine. Violente, corrompue et décadente.

Alors que le Domaine n'avait pas plus de 120 ans, le grand dominateur Néphiss décida que les terres voisines étaient trop faibles pour mériter de vivre en paix. Considérant les autres îles de la mer de l'Été comme des cibles aisées et donc, des bénéfices à venir faciles, il entama une série de guerres pour étendre ses frontières. On ne saura jamais jusqu'où l'aurait porté sa volonté de conquête car il fut assassiné peu de temps après avoir commencé sa campagne. Son successeur, Raéla, limita l'expansion uniquement aux autres îles de la mer de l'Été. Elle se servit toutefois de menaces politiques pour jouer avec la peur des cités-états voisines de Gédon et Érenak. Après avoir suggéré l'idée d'une guerre continue et d'une destruction démoniaque, elle les convainquit de payer un tribut au Domaine, seule alternative à la guerre.

Le Domaine de Valhédar s'immisça lentement et silencieusement sur le continent de Zangala. Il n'y eut pas de guerre car les petites nations choisirent toutes de payer tribut au Domaine. Elles autorisèrent les seigneurs de Valhédar à construire des palais et des fosses d'invocation car cette concession semblait bien peu de choses comparée à une guerre avec le Domaine infernal. Les peuples du nord de Zangala cédèrent également devant la puissance du Domaine, feignant une amitié illusoire pour éviter une guerre bien réelle. Au bout du compte, l'illusion devint réa-

lité. Les Zangaliens apprirent à aimer les divertissements sanglants qui faisaient les délices du peuple de Valhédar. La noblesse des cités-états du continent commença à demander l'avis et l'approbation du Domaine avant de prendre ses propres décisions. Lorsque la grande dominatrice de Valhédar proclama que les terres de Zangala qui lui payaient tribut étaient siennes, les griffes de ses fiélons invoqués firent rapidement taire les rares objections.

L'exemple de Raéla, la conquête par l'intrigue, convainquit ses successeurs pour les 90 ans à venir d'éviter la guerre ouverte et de travailler dans l'ombre. La soif de sang des seigneurs tieffelins et de leurs patrons infernaux était cependant trop grande pour être supportée en silence. Une nouvelle ère de conquête commença alors. Les armées du Domaine poussèrent au sud de Zangala jusqu'aux montagnes des Écailles noires. Bien que de nombreuses batailles furent livrées contre les yuan-tis du sud, le Domaine ne réussit jamais à dépasser la limite sud des montagnes. Quatre dominateurs trouvèrent la mort en essayant : le premier fut tué par un assassin yuan-ti, deux autres moururent des mains de leurs propres seigneurs suite à des rivalités d'ordre politique et le dernier fut tué par son maître diabolique pour le punir de son incompétence.

L'expansion du Domaine de Valhédar se poursuivit par poussées brèves mais agressives. Au fil du temps, les dominateurs consolidèrent leur emprise sur tout le nord de Zangala. Les seigneurs tieffelins abandonnèrent l'idée de conquérir de nouvelles terres yuan-tis et tournèrent leur regard vers le nord et la péninsule émerlyne. La démarche que le Domaine entreprit en Émerlyne imitait en tout point celle mise en place au début de la conquête de Zangala. Sauf que les peuples du continent nord refusaient de satisfaire les seigneurs du Domaine. La pression diplomatique ne semblait pas avoir le moindre effet sur eux. Le grand dominateur de l'époque, Nellahn, était réticent à l'idée de s'engager dans un conflit militaire pour agrandir son domaine. Peut-être craignait-il de subir le même destin que ses prédécesseurs. Peut-être manquait-il simplement de la volonté et de l'ambition qui avait poussé les anciens dominateurs à entrer en guerre. Quoi qu'il en soit, sous son règne, le Domaine n'engagea que des tentatives diplomatiques et elles furent toutes des échecs.

Lorsque Nellahn mourut à l'âge de 87 ans (apparemment de mort naturelle), son fils Neillos devint grand dominateur. Il semblait exaspéré par les échecs de son père et exigea immédiatement un tribut de la part de trois cités-états de la frontière sud d'Émerlyn. Une fois encore, toutes refusèrent. Neillos lança alors une guerre sanglante contre Lanok, la plus proche des trois, concentrant toute la puissance du Domaine dans une attaque éclair. La ville fut réduite en cendres et tous ses habitants offerts en récompense à son armée victorieuse et aux fiélons sous ses ordres. Il ordonna que toutes les terres à moins de 10 lieues de la ville soient brûlées en signe de son mécontentement. Peu après, les deux autres villes cédèrent et donnèrent le tribut exigé.

Neillos ne vécut pas assez longtemps pour étendre ses frontières plus avant mais ses méthodes devinrent la base des futurs efforts diplomatiques entrepris par les dominateurs suivants. Bien que les habitants d'Émerlyne se

fussent bravement battus contre les attaques du Domaine, les villes tombèrent les unes après les autres. En revanche, aucune des cités conquises ne fut détruite comme Lanok. Les dominateurs voulaient des sujets et non des terres couvertes de cadavres. Bien que les habitants des territoires conquis aient été traités quelque peu durement au début, au bout de quelques années, chacune des villes fut considérée comme une partie à part entière du Domaine et ne connut pas d'ennuis particuliers. Cette étrange clémence permit à Émerlyne de connaître une paix relative, même pendant l'extension du Domaine. À chaque nouvelle conquête, l'objectif des dominateurs semblait être le même : rassembler toujours plus d'âmes mortelles sous leur contrôle. Cette tendance sembla d'abord découler de leur désir de satisfaire leurs maîtres et partenaires infernaux, ainsi que leur propre soif de pouvoir et de domination. Cela dit, de nombreux seigneurs tieffelins pensent également qu'ils peuvent prétendre à une couronne divine et accéder au même pouvoir que les démons dont ils descendent. Et c'est peut-être là, la véritable force et la véritable passion qui alimentent les complots et la puissance du Domaine de Valhédar, même de nos jours.

## POPULATIONS

Au cours des siècles passés, la culture du Domaine a évolué. Aujourd'hui, il s'agit par excellence de l'antre de la trahison, de l'intrigue et de la corruption, le tout marqué par la violence quotidienne, que ce soit au gouvernement ou dans les divertissements publiques. Les criminels déclarés coupables de tout crime significatif (voler ou tuer des « races inférieures » n'est pas considéré comme étant significatif) sont mis à mort, généralement de la façon la plus épouvantable qui soit. Des duels sont livrés librement dans les rues de la ville et les dominateurs les tolèrent tant qu'ils ne dégèrent pas en émeutes ou en guerre de rue. On vend et achète des gladiateurs. Leur vie ne vaut pas plus que l'amusement qu'ils peuvent offrir. Quand un subalterne devient inutile, ou dangereux, il se retrouve souvent en face d'un diable, en signe définitif du déplaisir de son maître.

Bien que les seigneurs tieffelins dominent politiquement le Domaine de Valhédar, la population est composée de représentants de nombreuses races. Un petit nombre de ces races inférieures parviennent à gagner un certain prestige au sein du Domaine, bien que ce ne soit pas chose aisée. Les seigneurs tieffelins ne sont bien sûr guère appréciés par les habitants de Valhédar et ceux qui gagnent leurs faveurs le font souvent aux dépens de leur propre peuple. Il est impossible de gagner du pouvoir à Valhédar sans avoir recours à la trahison.

Seul un cinquième de la population du Domaine est d'origine tieffeline. Ce nombre a toutefois augmenté progressivement au cours des derniers siècles. Les humains forment à peu près la moitié de la population et le reste est composé d'un mélange de diverses races dont les halfelins sont les plus nombreux. On trouve même quelques yuan-tis qui habitent dans le Domaine, bien que l'on s'en méfie encore plus que des autres races.

Quelle que soit leur race, les natifs du Domaine

partagent tous la même culture : les seigneurs tieffelins disposent rapidement de ceux qui n'embrassent pas, au moins publiquement, leurs us et coutumes. Ils punissent avec ferveur tout signe de rébellion et ils ont tendance à considérer que le non-respect des traditions de Valhédar est la forme la plus basique d'une rébellion. Peu d'habitants se soucient de proclamer une véritable loyauté ou un amour immodéré pour leurs dieux infernaux ou leurs descendants mortels, en revanche, tous doivent leur rendre hommage.

Les immigrants récents du Domaine s'accrochent à leur propre culture pendant un temps, comme le font toutes les enclaves diplomatiques des autres nations. Les nains et les gnomes en particulier sont réputés pour préférer leurs traditions. Ce genre de comportements est soigneusement observé par les espions des tieffelins et l'influence des cultures étrangères ou divergentes méticuleusement notée. Si cette influence est jugée comme rebelle ou destructrice, sa cause peut être bannie de Valhédar ou envoyée dans les fosses d'invocation.

## VILLES

Le style, l'architecture et la nature des villes du Domaine de Valhédar varient grandement selon l'histoire de leur culture et leur vécu. Les cités d'Émerlyne ont été traitées durement après leur conquête et il reste peu d'éléments de leur culture originale. En revanche, le style et les bâtiments des villes au nord du Domaine sont très différents de ceux rencontrés à Valhédar et dans les cités du nord de Zangala.

Érenak est une vieille ville qui a perdu beaucoup de son ancienne prospérité. Avant que la grande dominatrice Raéla ne la réclame, Érenak était une ville commerciale fort peuplée qui se reposait sur des ressources minières et ses pâturages dans les hautes-terres de Zangala. Elle exportait laine, pierre et fer de l'autre côté de la mer de l'Été. Cependant, depuis l'arrivée de Valhédar, la plupart des hautes-terres sont devenues inaccessibles. Les criminels et les mécontents ont fui les villes et les régions côtières et se sont appropriés les rudes terrains des hautes-terres. Maintenant la région est n'est plus sûre pour les voyageurs et ses ressources sont accaparées par les bandits et les monstres qui n'ont aucun intérêt pour le commerce avec l'étranger ou le bien-être d'Érenak.

Érenak resplendissait autrefois de jade et de marbre. Aujourd'hui, ses façades ont été dépouillées et les bâtiments ne sont plus que granite, brique ou bois. L'architecture de la ville est simple : le plan de ses rues est un arrangement aléatoire de structures rectangulaires. La richesse ostentatoire de l'ancienne Érenak n'est plus visible qu'au niveau des temples et des manoirs que les seigneurs tieffelins se sont tous appropriés. Les maisons des nobles du Domaine sont les seuls bâtiments de la ville à afficher encore des signes de richesse et de prospérité. Le grand temple de la vieille Érenak, le sanctuaire du dieu-perle du port, a été dépouillé de tous les signes de son ancienne foi. Il est utilisé par les magiciens tieffelins comme fosse d'invocation à démons et il est à présent noirci par le feu et les cendres d'innombrables années.

Gédon a peu changé au fil des siècles. Sa localisation



en fait un port de choix pour tout le Domaine et même pour les terres au-delà. Son architecture originale, avec des bâtiments de granite construits sur plusieurs étages et surveillés par des gargouilles sculptées, a survécu à l'arrivée des tieffelins. On dit que ces gardiens de pierre symbolisent aujourd'hui l'œil attentif que garde Valhédar sur la ville. Gédon peut rivaliser en taille et en richesse avec Valhédar mais la corruption démoniaque y est moins visible. De larges fosses d'invocation ont été creusées autour des faubourgs de la cité et marquent les emplacements où les diabolistes de la ville invoqueront leurs démons pour la défendre si nécessaire. Les temples de Gédon ont été convertis pour abriter le culte des maîtres infernaux du Domaine. En dehors de ça, la ville ressemble beaucoup à ce qu'elle fut auparavant. Le peuple de Gédon jouit de la liberté unique de pouvoir continuer à vivre comme il le faisait avant de devenir un état-vassal de Valhédar et ceci est dû en partie au fait que Gédon a été la première cité de Zangala à offrir un tribut au Domaine.

Kor a beaucoup souffert quand elle finit par tomber aux mains du Domaine mais moins que certaines autres villes de la péninsule Émerlyne. La cité était à l'origine construite autour d'un plan complexe de tours de pierre mais la guerre et le temps jetèrent aux oubliettes la signification de ces structures. Aujourd'hui, les tours servent de demeure aux riches et aux puissants. La ville n'est pas plus grande qu'elle ne l'était avant l'attaque du Domaine mais un nombre plus important de ses bâtiments s'élève désormais vers le ciel, imitant les flèches autour desquelles la cité est construite. C'est cette structure qui fait que Kor est appelée la ville des tours dans tout le Domaine.

Saredrin, fidèle aux dessins des dominateurs, est une ville terne et banale, où la fonctionnalité, la défense et le pouvoir apparent sont plus importants que le confort ou l'élégance. Les murs de la cité sont plutôt épais et chaque bâtiment d'origine construit dans l'enceinte des murs extérieurs ressemble à une petite forteresse. Les bâtiments les plus récents sont généralement faits en bois et construits sur le large et solide toit des structures de pierre initiales ou alors à l'extérieur des murs. Bien que les nouvelles constructions dépareillent l'aspect uniforme de la ville, la vie y est beaucoup plus confortable. Saredrin est connue sous le nom de « marque de la fin du monde » (c'est la ville « civilisée » la plus au sud) ou sous l'appellation « cité des fantômes » (car un grand nombre de ses bâtiments originaux gisent vides et abandonnés).

Valhédar est la capitale du Domaine et le joyau ancestral de la mer de l'Été. Du moins c'est ce que les dominateurs en disent. En réalité, la ville est une masse emmêlée d'allées serpentantes, d'étroits chenaux et d'architectures étranges qui ressemblent à un amas de vers grouillants. L'allure actuelle, pervertie et corrompue, de la ville est due au grand nombre d'influences qu'elle a reçues au fil des siècles. Au cours de l'histoire, les dominateurs ont toujours laissé la gestion immédiate de la ville à des seigneurs subalternes qui passaient leur temps à rivaliser pour obtenir pouvoir et faveurs. Le manque d'une vision d'ensemble a fait de la ville un labyrinthe confus. Les différentes parties de la ville ont toutes un style et architecture interne propres mais il n'existe pas de thème sous-jacent qui puisse faire de la ville un ensemble cohérent.

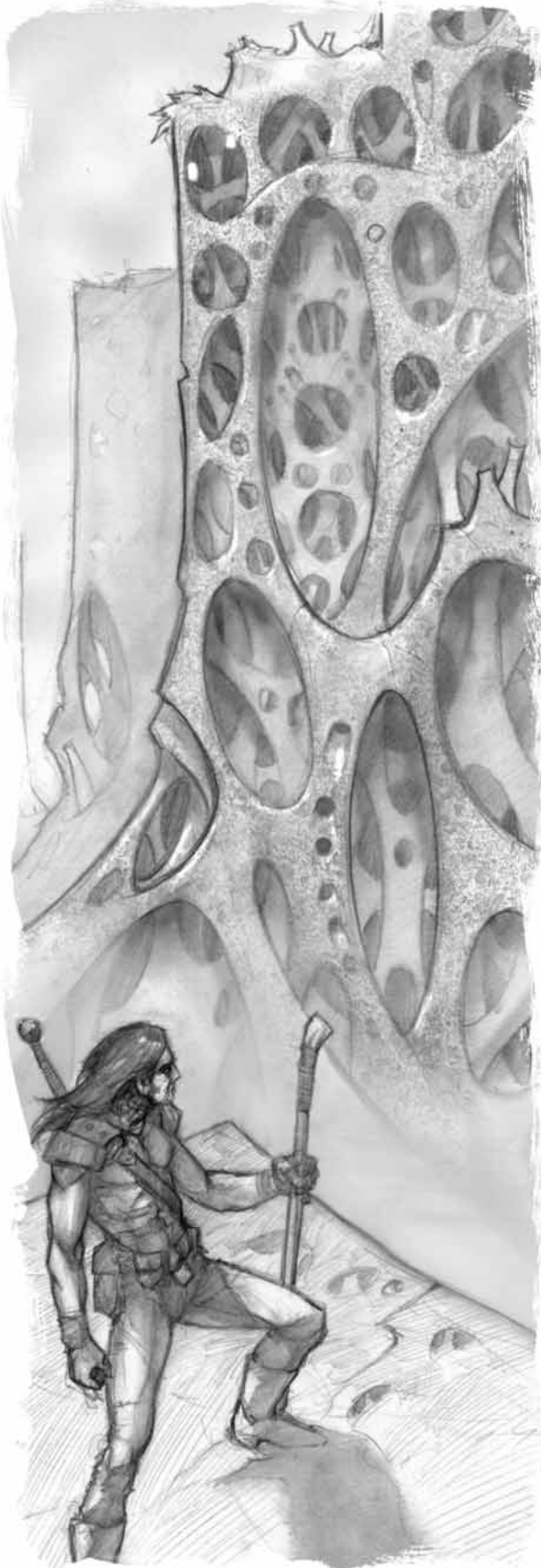


## LANGUES

La langue officielle du Domaine est le valhédarien. Il est dérivé du séralii, l'ancienne langue humaine parlée à Valhédar avant la création du Domaine. Le valhédarien a changé au fil des siècles, en majeure partie à cause de l'influence de la langue infernale encouragée par les seigneurs du domaine... et ceux qui cherchent à s'attirer leurs faveurs. Le valhédarien a hérité sa complexité du séralii.

Les habitants de l'ancienne Séralia étaient de grands philosophes et disposaient d'une connaissance étendue des esprits. Ceci se reflétait dans leur langue qui s'accommodait de la flexibilité et du vocabulaire nécessaires pour discuter de ces sujets en détails. Le valhédarien moderne a perdu beaucoup de cette grâce bien qu'il semble encore obscur et pompeux par rapport aux autres langues modernes. La popularité constante du valhédarien se maintient uniquement parce que les seigneurs tieffelins préfèrent leur propre langage à tout autre. Beaucoup apprécient également son lien avec les origines du Domaine et son histoire.

Le sothréne est aussi parlé couramment dans le Domaine, surtout dans le désert d'Azran. Les nomades humains de Zangala utilisent cette langue depuis des siècles et, sur le continent sud, elle est encore parlée plus fréquemment que le valhédarien malgré le contrôle qu'exerce le Domaine dans la région. Il sert également de langue du commerce à Zangala car tout le monde ne parle pas couramment le valhédarien. Le sothréne est un langage plus pratique, avec une grammaire plus simple et moins de subtilités que celui des tieffelins.



Dans la péninsule émerlyne, le valhédarien est la langue principale mais la langue du commerce y est aussi fréquemment employée. Les langues d'origine des peuples d'Émerlyne furent détruites aussi efficacement que leur indépendance et leur culture. Certains natifs de la péninsule étudient les anciennes langues dans un but historique mais il n'est guère sage de les parler en public. Les tentatives pour garder une certaine identité culturelle sont très mal vues en Émerlyne et ont causé des milliers de morts au fil des ans.

Quelques langues non-humaines sont également parlées à Valhédar. L'infernal est utilisé régulièrement par la noblesse bien que même eux n'essayent pas de l'employer dans la vie quotidienne. Un certain nombre d'humains et de tieffelins du Domaine ont étudié le nain, l'elfe ou le halfelin, pour des raisons diplomatiques ou par curiosité. Bien sûr, les races non-humaines du Domaine parlent leur propre langue lorsqu'elles sont en privé mais utilisent le valhédarien pour les affaires publiques quotidiennes.

## GOUVERNEMENTS

Le gouvernement du Domaine de Valhédar est entièrement accaparé par les seigneurs tieffelins dont le premier est bien sûr le grand dominateur, actuellement un ensorceleur guerrier nommé Abannus. Un ou plusieurs seigneurs gouvernent chaque ville ou région et les plus puissants reçoivent le titre de dominateur. En théorie, tous les seigneurs répondent au grand dominateur. En pratique, les petits seigneurs jurent fidélité à un dominateur et seuls les seigneurs les plus puissants s'adressent directement au grand dominateur. Le système actuel fut mis en place lorsque l'on se rendit compte que le Domaine était tout simplement trop vaste pour que le grand dominateur puisse le diriger directement. Le titre de seigneur ne fait pas de distinction entre hommes et femmes tout comme un dominateur peut être un homme ou une femme.

La coutume veut qu'un seigneur s'attende à une obéissance absolue de la part de ses subalternes. En général, aucune question n'est tolérée. En pratique, le degré de soumission exigé diffère selon les seigneurs car certains sont plus adeptes du contrôle rigide que d'autres. Quel que soit le degré de liberté de pensée et d'initiative qu'un seigneur autorise à ses serviteurs, la désobéissance immédiate ou la déloyauté n'est jamais acceptée. Les intrigues et les manipulations sont monnaie courante mais personne ne parle ouvertement contre son seigneur sans risquer sa vie.

Tout seigneur peut accorder ce titre à un autre, bien que le statut du nouveau seigneur soit toujours bien moindre que celui qui l'a patronné. Ainsi, une seigneurie donnée par le maître d'un petit village n'est pas particulièrement impressionnante. En revanche, un titre accordé par le grand dominateur en personne est source d'un grand prestige et de beaucoup d'honneur. Bien que pratiquement tous les seigneurs du Domaine soient des tieffelins, ce n'est que par coutume : rien n'empêche un membre d'une autre race d'accéder à cette haute position. Lors des rares occasions où un non-tieffelin reçoit le titre de seigneur, ses pairs parlent souvent de lui comme d'un seigneur, bien qu'il n'y ait pas de distinction de rang officielle.

La plupart des tieffelins du Domaine ne sont pas des seigneurs. Un seigneur type dirige une région comprenant une population d'au moins 500 à 1 000 habitants dont certains sont des roturiers tieffelins aussi bien que d'autres races. Cependant, comme pour la plupart des peuples, les tieffelins préfèrent avoir affaire à leur propre race. Ainsi, les marchands les plus riches et les artisans les plus prestigieux sont des tieffelins reconnus et récompensés par leurs seigneurs. Les tieffelins ne constituent en revanche qu'une minorité parmi les gens du peuple. Ils doivent donc souvent faire face au rejet des autres races qui ne leur font pas confiance et considèrent souvent qu'ils sont des espions au service des seigneurs. La plupart du temps bien sûr, les espions sont en réalité des membres des autres races payés pour les informer de toute activité secrète.

Malgré la place dominante des tieffelins, toutes les races ont un rôle à tenir dans le gouvernement et l'entretien du Domaine. Bien qu'un seigneur tieffelin préfère avoir un subalterne tieffelin pour superviser la collecte des taxes, il y aura aussi un nombre indéterminé d'individus qui travailleront pour le maître des taxes et s'occuperont du travail pratique. Les seigneurs ont pris l'habitude d'avoir des domestiques d'autres races afin de leur servir d'intermédiaires avec les individus de leur race. Un seigneur emploiera donc un diplomate ou un espion humain pour traiter avec la population humaine, selon qu'il souhaite négocier ou espionner ce peuple. Parfois, les serviteurs non-tieffelins des seigneurs se retrouvent stigmatisés au sein de leur propre communauté mais les tieffelins payent généralement suffisamment pour compenser ce désagrément.

Chaque seigneur du Domaine est chargé de s'occuper de toutes les fonctions nécessaires au gouvernement de sa région. Toute tâche qu'il ne veut pas accomplir est bien entendu déléguée à des serviteurs et subalternes. En raison de cette répartition personnelle des devoirs, le plan du gouvernement et de ses fonctions varie d'une région à l'autre. Les détails de l'accomplissement des tâches requises importent peu au grand dominateur... bien que les autres seigneurs et dominateurs puissent y trouver un vif intérêt. Cependant, si un seigneur ne parvient pas à maintenir un minimum d'ordre ou si le gouvernement de sa région s'effondre, le grand dominateur trouvera alors un motif tout personnel de s'occuper de l'affaire. Dans de tels cas, l'intérêt personnel du grand dominateur est généralement bref et douloureusement fatal.

Un seigneur a tout loisir de créer des ministères distincts pour tous les aspects possibles et imaginables de son gouvernement et rester en retrait, n'intervenant que pour arbitrer les disputes qui éclatent entre ses serviteurs. Un autre préférera garder un œil vigilant sur tout ce qui se passe sur ses terres et entretenir un réseau personnel d'espions tout en s'assurant que ses subalternes deviennent paranoïaques les uns envers les autres et qu'ils s'embrouillent à cause de responsabilités vagues et mal définies. Ce dernier système peut sembler être du gaspillage (et c'est le cas) mais il a une utilité bien précise pour le seigneur : empêcher tout subalterne de gagner un pouvoir réel et de devenir une menace.

Hormis les seigneurs, les autorités du temple exercent également une certaine domination sur Valhédar,

tout comme les invocateurs célèbres. Dans certaines régions, le temple dispose d'autant de pouvoir que les seigneurs. Souvent, les invocateurs partageant les mêmes idées se regroupent au sein d'une guilde, un culte ou une organisation pour renforcer leurs pouvoirs. Ils ne peuvent pas plus faire confiance aux autres membres qu'aux personnes extérieures mais au moins ils ont généralement les mêmes objectifs et les mêmes motivations.

## RELIGIONS

Le Domaine ne reconnaît que le culte de ses maîtres infernaux. Les seigneurs tieffelins exigent la vénération des diables car le pacte passé avec entre eux l'exige. On n'évalue pas bien quels avantages les fiélons ou les tieffelins retirent de ces hommages, même si que beaucoup supposent qu'ils espèrent accéder ainsi au statut de dieu véritable en rassemblant des fidèles terrifiés.

En ce qui les concerne, la plupart des seigneurs tieffelins ne vénèrent pas leurs partenaires infernaux, en dépit de leurs exhortations pour que les autres le fassent. Les temples construits en l'honneur des fiélons sont entretenus par des invocateurs qui supervisent les rituels et les châtements de la foi mais ils n'y prennent pas part personnellement. Ils se contentent de faire jeter les indignes dans une fosse d'invocation et d'appeler un fiélon pour détruire la victime en revanche, ils ne font pas mine d'adorer personnellement les créatures qu'ils invoquent.

Les seigneurs et autres puissants tieffelins disposent généralement de leur propre maître fiélon qu'ils peuvent appeler pour un service spécial. En général, le maître fiélon d'un seigneur devient également celui de sa région et toutes les invocations officielles sont tournées vers des fiélons subordonnés à ce maître. Les individus, les familles et autres groupes de la région peuvent également avoir leur propre maître qu'ils adorent ou non comme une divinité. Chaque région du Domaine a donc son propre petit dieu. De la même façon que les autres cultures reconnaissent le patronage d'un dieu pour une ville, une localité ou une maisonnée, le Domaine vénère des maîtres fiélons comme des dieux.

Les archifiélons de Valhédar ne sont pas aimés du peuple : en tant qu'immortels, ils offrent peu de bénédictions mais de nombreux châtements. La plupart de ces fiélons sont apaisés constamment mais on ne fait appel à eux que durant les périodes de guerre ou autres crises.

L'adoration typique du Domaine est marquée par les sacrifices... qui condamnent les criminels – ou tout simplement de malheureux passants – à faire face aux puissances infernales dans une démonstration de force démoniaque. De telles exhibitions sont accueillies par les encouragements et la soif de sang des adorateurs. Les corps des victimes sont souvent dévorés par les fiélons invoqués. Tout ce qui en reste est brûlé sur un immense feu de joie pour honorer le fiélon. Pendant que les restes brûlent, l'invocateur appelle le peuple à la vénération et aux prières. Symbole d'adoration, de petits objets de cire, de bois ou de papier sont également jetés dans le feu. Les flammes, disent les invocateurs, établissent un lien avec la demeure des dieux infernaux.

Une vénération moins formelle se pratique plus régulièrement et consiste simplement à invoquer le nom d'un fiélon pour gagner ses faveurs (ou éviter sa colère). D'autres fois, de grands combats de gladiateurs prennent une dimension religieuse car on y offre des prières et l'on fait entrer des fiélons invoqués dans l'arène. Un tel spectacle est plus souvent un divertissement qu'une fête religieuse mais il les deux composantes sont présentes. Les cérémonies privées consistent à graver un message dans la cire ou le bois ou simplement à écrire sur du papier. L'objet est ensuite brûlé en silence.

Les traditions religieuses des autres pays et des autres races sont à peine tolérées à l'intérieur du Domaine. Ceux qui ne participent pas à la vénération des démons de Valhédar sont suspects et ne sont pas autorisés à célébrer leurs cérémonies publiquement. Les seigneurs du Domaine ne permettent pas une autre foi de dévoyer leur peuple.

## LE COMMERCE ET L'ARTISANAT

Le Domaine a la sinistre réputation d'être un lieu où tout peut être acheté à condition d'y mettre le prix. Bien que cette affirmation soit largement diffusée par la rumeur ou le fruit d'inventions fantaisistes, cette notoriété renvoie tout de même à une réalité objective. Il existe peu de lois qui soient universellement appliquées dans le tout Domaine et dans certains endroits, tout ce qui est fait discrètement est acceptable. Cette caractéristique de la vie à Valhédar a eu un impact conséquent sur le commerce. Une partie importante de l'économie du Domaine est centrée sur l'offre de marchandises et de services considérés comme illégaux dans les autres pays. La pratique de ces transactions illicites comporte des risques considérables, même si elle n'est pas strictement illégale à Valhédar. Malgré le danger, les contrebandiers et les futurs criminels pullulent dans les environs de Valhédar.

Le Domaine produit également un commerce et un artisanat plus banal. La forte activité volcanique de l'île de Valhédar est à la fois une bénédiction et une malédiction. Les flots de lave causent quelques problèmes aux gens du pays mais ils permettent d'avoir un sol riche et fertile. C'est une base solide pour les ressources naturelles du Domaine. Les cultures et les troupeaux d'animaux sont nombreux tout comme le tissu, la laine, le bois et la pierre. Les monts de Valhédar contiennent également une multitude de minéraux, de minerais et de pierres et de métaux précieux, en particulier des diamants. Ces ressources sont utilisées à Valhédar puis envoyées par bateau dans les autres parties du Domaine ou vers d'autres pays.

Malgré les déclarations des dominateurs selon lesquelles les puissances infernales mèneront le Domaine à la victoire éternelle, le succès actuel du Domaine s'est construit sur l'abondance des ressources de Valhédar. Ces ressources, mises à profit par un groupe d'artisans talentueux, ont doté le Domaine d'une solide économie dès sa création. Les opportunités que laissent espérer les ressources et l'économie de Valhédar ont attiré sur le Domaine de nombreux immigrants, et ce malgré sa sombre réputation.

Les artisans du métal sont nombreux à Valhédar. Les ressources minérales fournissent de bons minerais pour forger le fer et les armes du Domaine sont réputées pour être solides et fiables. Le plus gros des armes de Valhédar est vendu aux seigneurs et à leurs armées... à moins que ceux-ci ne les confisquent tout simplement. Vu l'état actuel des combats presque incessants en Ambria, l'approvisionnement régulier en équipement pour que les soldats du Domaine soient en état de se battre, est une chose vitale pour les seigneurs tieffelins.

Les armures de Valhédar sont traditionnellement ornées de visages terrifiants. Des piques et des lames hérissent chaque partie des armures qui pourraient potentiellement être utilisées comme des armes. Leurs armes sont toutes forgées de la même manière et arborent de sinistres têtes de démons sur la poignée et la garde. Bien que toutes sortes d'armes et d'armures soient produites dans le Domaine, les lames de duel comme les rapières sont particulièrement populaires dans les villes.

La péninsule émerlyne et le nord de Zangala ne disposent pas des ressources abondantes de Valhédar elle-même. Émerlyne abrite de nombreux marais qui offrent du gibier, des oiseaux et du bois mais les techniques de culture traditionnelles n'y fonctionnent pas. De même, le désert d'Azran comporte des pâturages adaptés aux besoins des animaux et une solide industrie de pêche mais il n'y pleut pas assez pour la plupart des cultures ou l'élevage de grands troupeaux d'animaux. Ces régions ont toutes deux des ressources suffisantes pour vivre mais elles ne permettent pas de faire de l'export ou de dégager du surplus. Cela fait des années que les dominateurs sont mécontents des récompenses offertes par ces deux régions et leur désir pour des terres plus riches et plus saines est peut-être l'une des causes qui poussent Valhédar à un expansionnisme agressif.

Les deux états inféodés au Domaine produisent cela dit des ressources spécifiques. La péninsule émerlyne fournit une grande variété de grain des marais et de pains, de gâteaux et d'alcools uniques. Bien que ces produits soient très prisés des natifs de la péninsule, ils n'ont cependant pas permis de développer un véritable commerce. Le nord de Zangala possède une faune typique très particulière, des oiseaux et du bétail, grâce à laquelle la population survit. Quelques-uns de ces animaux sont exportés vers d'autres pays où ils sont considérés comme des viandes exotiques ou des plats de gourmet.

À travers tout le Domaine, l'économie dépend plus de commerce intérieur que de l'exportation. De plus, les lois laxistes et la nature corrompue du gouvernement et du peuple ont amené une forte corruption sur les marchés de Valhédar. Il est normal de mentir et de tromper ses clients et une personne estimera traditionnellement elle-même la valeur de quelque chose avant de l'acheter. Ceci accentue davantage l'atmosphère de méfiance qui domine déjà mais fait également des marchés du Domaine des endroits dangereux pour les étrangers.

## US ET COUTUMES

La culture et les traditions du Domaine sont un mélange de divers éléments. Dans un premier temps, on



ressent l'influence de l'ancienne Séralia ainsi que celle des démons, auxquelles se rajoutent les cultures des sociétés voisines. Enfin, elles sont également le fruit d'un développement autonome. Chacune de ces influences est ressentie de façon plus ou moins forte dans les divers aspects de la vie à Valhédar mais toutes ont un effet notable sur la société du Domaine.

## LES FOSSES D'INVOCATION

Les fosses d'invocation de Valhédar constituent assurément l'expression la plus évidente d'une culture spécifique au Domaine. Toutes les villes possèdent des fosses qui prennent généralement la forme de larges sillons ou de trous creusés dans le sol autour et dans la ville. Elles mesurent jusqu'à 20 mètres de profondeur, sont souvent bordées de pierres travaillées, scellées pour éviter que l'eau ne s'infilte à l'intérieur et marquées de symboles mystiques. Elles permettent d'invoquer les fiélons avec plus sûreté et elles offrent la capacité de les lier si nécessaire afin qu'ils ne puissent pas s'échapper de la fosse sans la permission de l'invocateur. L'invocation de fiélons à Valhédar est une activité relativement sûre et de telles précautions sont rarement nécessaires. Cependant, les invocateurs tieffelins répugnent à pratiquer une invocation sans ces mesures de prudence. Peut-être que, vu que ce sont ceux qui connaissent le mieux les démons, ils sont conscients du danger réel d'une invocation, même si elle est sensée être relativement sûre.

Dans la majorité du Domaine, les fosses remplissent différents rôles. D'abord, ce sont les points de rassemblement des alliés infernaux en temps de guerre. Les fiélons sont invoqués dans les fosses, on leur donne des instructions ou des informations à propos des ennemis de l'invocateur et ils sont libérés. Les fosses d'invocation peuvent aussi servir de lieu de culte si un temple plus formel n'existe pas. Dans certains endroits reculés du Domaine, particulièrement aux confins nord et sud, il n'y a pas de temple et certaines fosses sont exclusivement réservées à cette fonction. Dans ce cas, le service est célébré au bord de la fosse pour symboliser son pouvoir mais les fiélons sont rarement invoqués à moins que quelque chose de spécial ne soit demandé.

Les fosses d'invocation offrent également une excellente méthode pour se débarrasser des criminels. Lorsque qu'un ennemi ou un prisonnier doit être exécuté, les tieffelins envoient le malheureux aux fosses. Certains ne survivent pas à la chute... et sont considérés comme chanceux. D'autres gisent au fond en attendant l'arrivée des fiélons. Dans quelques rares cas, notamment la cité de Valhédar elle-même, on peut transformer une fosse en un vrai portail vers les royaumes infernaux et les victimes qui y sont jetées passent tout simplement vers les plans inférieurs. Ce genre de portails sont très rares car ils permettent aux fiélons de passer librement dans le monde des mortels et la plupart des dominateurs répugnent à prendre de tels risques.

## LES DUELS

La violence est généralement toujours plus prononcée dans les villes que dans les autres endroits. Une simple conséquence de la densité de la population. Dans les villes





du Domaine, une forme de violence particulière est cependant devenue à la mode. Les duels sont pratiqués de même par jeunes et vieux, riches et pauvres pour résoudre les différents. Dans l'idéal, on n'a recours au duel uniquement lorsque toutes les autres méthodes ont échoué mais un nombre grandissant de matamores et de coupe-jarrets aime se servir des duels pour montrer leurs prouesses.

Les duels devinrent monnaie courante dans le Domaine car les lois étaient toujours appliquées (ou non) de façon arbitraire et selon les caprices du seigneur ou du dominateur dirigeant. Dans un tel environnement, il était souvent plus sage d'employer la force pour résoudre une dispute, appuyer ses revendications ou faire respecter sa volonté. Pendant longtemps, des gangs de ruffians et de bandits des villes vécurent à Valhédar en prenant ce qu'ils voulaient chez ceux qui les entouraient. Tant qu'ils évitaient les combats (et l'entourage) qui auraient pu attirer les foudres de leurs seigneurs, ils exerceraient leur liberté sans soucis. Ces batailles s'intensifièrent à tel point que la ville fut au bord de l'émeute à cause de la violence et de la peur qui couvrait en permanence. Tout cela changea lorsque le grand dominateur Narran, appelé l'Exigeant, pris le pouvoir il y a 80 ans. Il était bien plus intéressé par l'ordre que ses prédécesseurs et il entreprit de massacrer les matamores et les gangs qui pullulaient dans ses rues.

Il devint vite clair que même au niveau de la violence urbaine, la subtilité était désormais préférable. Les gangs prirent l'habitude de se déplacer en petit groupe et la dague devint leur arme favorite. Ils créèrent des épées plus courtes et plus petites pour pouvoir continuer à pratiquer leur

forme d'art social favorite sans attirer l'attention des soldats des dominateurs. L'Exigeant finit bien sûr par mourir, mais même après son décès, la violence n'approcha jamais les sommets qu'elle avait atteints auparavant.

Les bravaches des rues de Valhédar avaient appris à utiliser la rapière, plus communément appelée la petite épée, car c'était une méthode de brutalité plus efficace et plus sophistiquée que les autres. Lorsque cette épée gagna en popularité, elle attira aussi l'attention des seigneurs tieffelins. Beaucoup se rendirent compte qu'ils appréciaient les petites épées car elles leurs permettaient d'utiliser plus efficacement leurs réflexes supérieurs.

Aujourd'hui, les duels se livrent presque toujours avec de petites épées. Les duels à mort sont peu fréquents car un duel au premier sang ou en trois touches est tout aussi efficace pour prouver sa supériorité. Cela présente également l'avantage non négligeable de ne pas risquer d'attirer l'attention de parents furieux ou de mourir soi-même. Les duels se terminant par la mort d'un des combattants existent mais ne ce n'est pas la norme. Lorsqu'un seigneur engage un duel contre un autre seigneur (ils ne se préoccupent pas de ceux qu'ils considèrent comme inférieurs), il amène de nombreux témoins. Bien qu'il n'y ait pas à proprement parler de règles à enfreindre, avoir des témoins permet de s'assurer que tout le monde sache que le duel n'est pas un meurtre même si quelqu'un meurt à son issue. Tuer un seigneur tieffelin, même si son meurtrier est aussi un seigneur, c'est risquer le déplaisir du grand dominateur et il vaut mieux faire cela de manière aussi officielle et acceptable que possible.

## LA POÉSIE VALHÉDARIENNE

La poésie est une des traditions artistiques qui a survécu depuis l'époque de Séralia. Certaines personnes trouvent étrange que la société violente et corrompue des tieffelins soit également une société poétique mais l'écriture et la récitation de poésie sont considérées comme un art de valeur et un passe temps approprié pour les seigneurs, au même titre que les intrigues. De nombreux seigneurs engagent des poètes et des acteurs pour les divertir, eux et leurs invités. Ces serviteurs ont généralement un revenu étonnamment stable et une longue espérance de vie. Pour les classes moyennes ou les pauvres citadins du Domaine, la poésie et l'art constituent une échappatoire raisonnable et sûre par rapport aux autres opportunités que leur offre l'existence.

Les poèmes sont le plus souvent chantés en valhédarien mais ils peuvent aussi être récités en séralii ou même en infernal, selon les goûts du poète et de son auditoire. Bien que l'ancien séralii soit extrêmement efficace pour discuter de problèmes philosophiques ou d'autres sujets ésotériques, la poésie de Valhédar ne conserve pas ce niveau d'idéalisme. Au lieu de cela, la plupart des poèmes du Domaine sont des histoires, réelles ou imaginaires, qui peignent des légendes épiques de faits d'armes et d'ennemis vaincus. Les meilleurs de ces poèmes arrivent à saisir l'esprit de l'ancienne Séralia et peuvent même faire sonner le valhédarien moderne d'accents mélodiques.

Bien entendu, les riches ne sont pas les seuls habitants de Valhédar à apprécier les bienfaits de la poésie. Des poètes de rue, courageux et rusés, sont souvent les plus téméraires des rebelles car ils osent raconter une histoire moins savoureuse ou flatteuse de leur nation. Les dominateurs n'accordent pas beaucoup d'importance à ces rebelles lyriques tant qu'ils ne commencent pas à rassembler les foules. Naturellement, la plupart des gens savent qu'il est dangereux d'être vu trop souvent en train d'écouter un poète rebelle. Ceux-ci, même s'ils sont populaires, ne rassemblent donc forcément pas les foules. Une poignée de poètes ne pratique cet art que pendant leur temps libre et gagnent leur vie autrement. De tels gens sont rares... ou simplement de mauvais poètes. S'ils peuvent vivre grâce à leurs mots, généralement ils font ainsi.

## LES JEUX DE HASARD

Le peuple de Valhédar est aussi adepte des jeux de hasard. Les jeux de dés sont courants mais les jeux les plus populaires sont pratiqués avec des cartes. Bien que tous ces jeux reposent sur la chance, les jeux de cartes du Domaine sont aussi basés sur la ruse et les subterfuges des joueurs. Les jeux de cartes sont devenus très populaires en tant que distraction commode qui enseigne également des talents utiles comme le mensonge, la tromperie, le calcul et la ruse. Il n'est pas inhabituel pour des partenaires commerciaux, des criminels ou même des dominateurs de se retrouver tranquillement autour d'une partie de cartes pour discuter des sujets qui les intéressent. Le jeu leur permet de se tester les uns les autres tout en distrayant un adversaire par des discussions importantes. Perdre au jeu dans ces rencontres n'a qu'une importance mineure, ce qui compte, c'est que les joueurs ne perdent pas au véritable enjeu : le jeu de mots et de mensonges dans lequel chaque joueur essaye de déchiffrer les autres.

## LES GARDIENS DES CIEUX

Les tieffelins élèvent des wivernes démoniaques depuis des siècles et l'élite de leurs guerriers a appris à les chevaucher pour aller au combat. Les gardiens des cieux de Valhédar sont chargés de protéger la cité impériale et de mener les légions tieffelines au combat. Une compagnie de gardiens des cieux est stationnée en Émerlyne et elle a développé sa puissance pendant les batailles contre les Marches des Rois. Une autre est en garnison à Saredrin et la plus grande unité est basée à Valhédar.

## PERSONNALITÉS

### LE GRAND DOMINATEUR ABANNUS

La personnalité la plus importante du Domaine de Valhédar est bien sûr le grand dominateur Abannus lui-même. C'est le neveu du grand dominateur précédent, Tallar. Il passa sa jeunesse à jouer à des jeux de hasard à la cour de Tallar et à se mesurer à ses pairs. Naturellement,

tous étaient en compétition pour gagner les faveurs de leur seigneur dans l'espoir qu'il les nommât héritier. Les jeunes seigneurs tieffelins se battaient souvent à l'épée, lisaient des histoires et pratiquaient des jeux d'esprit. Abannus n'excellait dans aucun de ces domaines et il semblait peu probable qu'il pu gagner la faveur de son oncle.

Alors qu'Abannus grandissait, il devint cependant évident qu'il possédait un don pour les intrigues. Il était capable de deviner les intentions des gens sans révéler les siennes. Bien que cela lui donnât un mince avantage pour les jeux d'épée et d'esprit, son véritable talent était de détecter les mensonges et de pousser les gens à faire ce qui lui plaisait. Cette capacité attira l'attention de son oncle, alors que le jeune Abannus dupait ses cousins en les poussant à se battre entre eux à cause de fausses rumeurs et d'accusations factices. Il les montait les uns contre les autres et se délectait en observant cela depuis les ombres. Tallar approuvait le jeu d'Abannus et comprit qu'il avait le potentiel pour devenir un grand dirigeant du Domaine.

On dit d'Abannus que c'est un grand épéiste et un sorcier talentueux. Ce n'est pas le cas mais cela l'amuse que les autres le pensent. Ses propres subalternes sont de meilleurs combattants et lanceurs de sorts que lui. Beaucoup de ces subalternes sont ses propres cousins qu'il a connus enfant et tous sont bien conscients de leurs aptitudes respectives. Mais la capacité d'Abannus à déchiffrer les attitudes et à contrôler la situation le place nettement au-dessus de ses pairs. Personne n'a encore remis en question sa capacité ou son droit à diriger le Domaine.

Les gens du commun de Valhédar croient connaître beaucoup de choses au sujet du grand dominateur. En majorité, ce ne sont que de fausses rumeurs. Généralement, il apparaît sous la forme d'une silhouette énigmatique et tous ceux sur qui il règne le craignent et ne lui font pas confiance. Il a survécu à de nombreuses tentatives d'assassinat (aucun dirigeant du Domaine n'a évité les complots d'assassins) dont quelques-unes ont failli réussir. Bien sûr, personne ne connaît la vérité. La désinformation circule pour chaque tentative et la destinée publique de tous ceux qui ont essayé de le tuer convainc la plupart des gens d'abandonner leurs plans avant même qu'ils n'aient fini de germer.

### LA DOMINATRICE ARALIN

On peut raisonnablement dire que la dominatrice Aralin est la personne la plus puissante de la péninsule émerlyne. On lui a confié le contrôle et la direction de la présence militaire du Domaine en Émerlyne. Bien qu'elle assure théoriquement le commandement de toutes les troupes de la péninsule, elle ne dirige en réalité que celles engagées dans la guerre contre les Marches des Rois. Elle considère que la réussite de l'avancée dans le continent est sa mission personnelle. Lorsqu'elle combat, Aralin préfère la rapière et elle développe un style de combat défensif pour frapper l'ennemi au moment où il est le plus faible. Elle aime appliquer les mêmes tactiques à la guerre mais dans celle qui l'oppose aux Marches des Rois, elle a été quelque peu frustrée par la nécessité de devoir avancer en terrain ennemi et elle a éprouvé certaines difficultés à adapter ses options stratégiques à la situation. Abannus ne semble pas avoir remarqué de difficulté.

## LE ROI DES BRIGANDS

Le nord de Zangala est une province du Domaine originale en ce qu'elle compte plus de personnalités influentes de race autre que tieffeline. Les hautes-terres du nord, par exemple, semblent être sous la domination d'un hors la loi humain charismatique du nom de Nikolus. Bien qu'en réalité il ne contrôle pas une grande partie des hautes-terres, son influence s'étend dans toutes les étendues sauvages ainsi qu'en Érenak. Il y a des années, un seigneur tieffelin accusa Nikolus de vol. Il clama son innocence et, lorsqu'il réalisa rapidement que son innocence ne comptait pas le moins du monde, il s'enfuit dans les hauts plateaux pour y chercher refuge.

On dit que Nikolus est un homme de bien, ce qui est plutôt inhabituel dans le Domaine en général et les hautes-terres en particulier. Il a coutume de ne voler que les tieffelins et il compte parmi les « races inférieures » quelques adeptes ravis de voir leurs seigneurs dévalisés. Son véritable pouvoir n'est pas bien grand mais il suscite une certaine peur dans les villes voisines et il a gagné la loyauté d'alliés humains bien placés dans tout le pays. Personne ne sait vraiment si Nikolus a un plan ou un objectif en tête, s'il cherche juste à s'enrichir ou s'il espère réellement peser dans le Domaine. Il a au moins montré à beaucoup qu'une personne bonne pouvait réussir, même si pour cela il a dû enfreindre les règles et se faire quelques ennemis.

## LE FUTUR DIEU

Le seigneur Kalibe est un magicien tieffelin spécialisé dans l'invocation. En cela, il n'a rien d'original. Ce qui le différencie de ses pairs, c'est son manque total d'intérêt pour les richesses et le confort. Il agit selon son sens de la destinée ; il cherche quelque chose de plus subtil que le simple pouvoir ou la richesse. Le seigneur Kalibe s'est établi comme une personnalité au sein du Conclave des invocateurs, des temples de Valhédar et même de l'ordre Panthique. Il est l'une des rares personnes à avoir la capacité et le courage d'ouvrir des portes vers les royaumes infernaux et il s'y est aventuré plus d'une fois.

Le seigneur Kalibe espère devenir immortel et dépasser ainsi le pouvoir du grand dominateur et de toute nation mortelle. Il recherche l'immortalité et la vénération qui, pour lui, définissent vraiment ce qu'est l'autorité. Dans sa quête personnelle, il a demandé aide et pouvoir à plusieurs fiélons majeurs. Il n'espère pas de ses relations infernales qu'elles lui donnent le pouvoir qu'il cherche. En fait, il sait qu'ils ne le peuvent pas car ils ne sont eux-mêmes pas des dieux. Il est à la recherche de ce que les fiélons ne peuvent avoir et il les étudie dans l'espoir de découvrir ce qui leur manque. Son but et ses méthodes ne sont pas seulement sacrilèges aux yeux des temples du Domaine, il risque également la colère de ses pairs de Valhédar si jamais il est découvert.

Bien qu'il n'accorde pas d'importance au pouvoir temporel, le seigneur Kalibe en dispose toutefois beaucoup du fait de ses autres actions. Ses pouvoirs magiques et la confiance qu'il affiche sont des témoignages de ses capacités et beaucoup d'autres seigneurs le craignent. Il ne fait que rarement des suggestions sur l'orientation à donner

à la politique ou au gouvernement mais la majorité de la cour du grand dominateur prête une grande attention à ses dires et suit ses conseils, autant par peur que par respect.

## LIEUX REMARQUABLES

Il existe de nombreux endroits dans le Domaine qui offrent aventure et danger. Quelques-uns recèlent des paysages et des merveilles qu'on ne voit nulle part ailleurs. Les villes du Domaine sont splendides mais le pays est aussi rempli de forces mystérieuses et de secrets soigneusement gardés.

## GÉDON

La ville de Gédon exhibe fièrement son ancienne architecture et ses sculptures de pierre élaborées. Les gargouilles et le travail de la pierre en dessins et gravures compliqués sont impressionnants et même grandioses. Les intrigues de Gédon sont plus supportables que dans tout autre coin du Domaine car sa politique est considérée comme « pittoresque et naïve » par les seigneurs de Valhédar (par opposition à « sanguinaire et ouvertement dangereuse »).

## LA VILLE LIBRE

Kor, la ville des tours, est un autre endroit agréable de Valhédar. Indépendamment de la beauté des tours de la cité, les rumeurs abondent selon lesquelles on pourrait trouver et libérer d'étranges secrets magiques dans les plus anciennes d'entre elles. Bien sûr, ces tours sont maintenant habitées par des seigneurs tieffelins et elles représentent un défi certain, même pour les plus valeureux des aventuriers. Il se dit également que la ville est hantée par les fantômes de ceux qui furent tués par les démons lors de l'attaque de Valhédar. Certains croient que les fantômes protègent les secrets de la ville des intrus, dont les tieffelins, et que la cité abrite plusieurs portes vers d'autres plans et d'autres parties du monde. Kor est dirigée par un conseil de seigneurs tieffelins mais aucun dominateur ne revendique la direction de la ville, ce qui en fait l'une des cités les plus ouvertes et les plus cosmopolites du Domaine.

## VALHÉDAR

**Valhédar (métropole).** Traditionnel ; AL LM ; limite financière 100 000 po ; ressources 240 000 000 po ; population 48 000 ; mixte (humains 48%, tieffelins 20%, halfelins 15%, elfes 8%, nains 5%, gnomes 3% autres races 1%).

**Dirigeants :** grand dominateur Abannus (tieffelin (m), magicien 18).

**Personnalités :** seigneur Kalibe (tieffelin (m), magicien 20) ; dominatrice Achess (tieffelin (f), disciple 15), grande prêtresse du Temple de la Flamme infernale ; dominateur Menem (tieffelin (m), magicien 16), maître du Conclave des invocateurs.





Valhédar elle-même est bien sûr la plus grande et la plus puissante ville du Domaine. Ses rues tortueuses, ses canaux serpentant et ses vieux bâtiments sont le nid d'anciens mystères et d'une corruption plus vieille encore. Les bravaches se battent dans les rues pour la fierté, la revanche et privilégient les coups rapides et silencieux des rapières. Le grand dominateur Abannus vit dans la cité mais en délègue la gestion quotidienne à des seigneurs subalternes qui, à leur tour, négligent ce qui se passe en ville à moins que cela ne perturbe leurs intérêts personnels ou ne menace la prospérité et les avantages de la ville. Les seigneurs de Valhédar ne punissent que les crimes commis à l'encontre des riches. Les pauvres, les races inférieures et ceux tombé en disgrâce à cause de leurs actions ou de leurs croyances doivent se faire justice eux-mêmes, si tant est qu'il y ait une justice.

On dit aussi que le Contrat se trouve à Valhédar et que ce document a été gravé dans une tablette de pierre volcanique par un feu infernal. Il s'agirait de l'accord initial entre la première grande dominatrice, Léda, et son maître fiélon. La croyance populaire veut que cette tablette, si elle existe, soit scellée quelque part dans le palais du grand dominateur et que celui qui la possède contrôle le destin du Domaine. Quelques personnes ont essayé d'explorer le palais à la recherche du Contrat mais aucune n'en est revenue.

## LA CITÉ DE CRISTAL

Le désert d'Azran, au nord de Zangala, est presque inhabité bien que les tieffelins supportent mieux la cha-

leur que la plupart des autres races. Le peu de gens qui vivent là bas mènent une existence nomade de chasseurs et de cueilleurs et survivent en voyageant d'une oasis à l'autre. Peu d'étrangers comprennent pourquoi qui que ce soit voudrait rester volontairement dans un tel endroit mais des histoires courent à propos d'une grande cité de cristal au centre du désert, où tout ce dont les habitants auraient besoin leur serait fourni par magie.

On dit que la ville est protégée par les dragons du désert, qu'elle est enchantée afin que son climat reste doux et agréable et qu'elle est cachée de façon à ce que seuls trois chemins y mènent. Bien sûr, les seules histoires de cette ville tournent autour d'un voyageur perdu dans le désert qui serait tombé sur cette vue magnifique. On dit également que les habitants de la ville traitent bien leurs invités mais qu'ils ne les autorisent pas à repartir. D'après les contes, le voyageur réussit à s'échapper et à regagner le monde civilisé pour raconter son expérience. Et comme bien sûr, la plupart des gens qui racontent cette histoire le font en échange d'un verre, peu de gens croient à ce qu'ils disent.

## LA CLEF DES PORTES

On dit qu'un endroit de l'île de Valhédar permet de contrôler ou d'influencer l'ouverture des portails infernaux. Cet endroit, nommé la Clef des portes, peut être utilisé pour créer des portails vers les royaumes infernaux dans les rivières de lave. Les montagnes de Valhédar occupent un large territoire et on ne sait pas exactement où la Clef des portes pourrait bien se trouver, si tant est



qu'elle existe. Le grand dominateur Abannus doit cependant y croire car il a concentré toute son attention sur les portails infernaux de l'île volcanique. Il a détaché des soldats et des magiciens à travers tout Valhédar pour des quêtes secrètes. Bien que ces missions n'aient pas encore donné de résultats visibles, le grand dominateur espère clairement voir ses efforts couronnés de succès.

D'autres personnes sont à la recherche de la Clef des portes. Certains espèrent fermer les portails infernaux pour affaiblir Valhédar et priver les invocateurs de leur pouvoir, d'autres veulent se lier directement à un patron démoniaque et en retirer de grands pouvoirs. Quelques-uns enfin ne s'intéressent pas à la Clef en elle-même. Ils croient que le sang d'un archfiélon majeur immortel a été utilisé pour créer la Clé et que le sang continue de fournir de puissantes énergies magiques qui permettent à la Clef de fonctionner. Ceux-là veulent s'approprier ce pouvoir et le plier à leur propre usage... détruisant au passage la Clef des portes mais gagnant des pouvoirs de création et de destruction presque illimités.

## LA MER SÉPULCRALE

Les habitants de la péninsule émerlyne ont depuis longtemps mené des cérémonies funéraires destinées à préserver le corps et l'esprit des défunts. Les morts étaient soit enveloppés, soit brûlés et leur esprit était conservé après leur mort dans un cristal spécial. Des sites funéraires furent établis dans les marais de la péninsule et cette région détrempée fut appelée la mer Sépulcrale. Cette pratique

était destinée à protéger le pays des envahisseurs bien qu'elle ait spectaculairement échoué devant l'intrusion de Valhédar. Depuis l'arrivée du Domaine, la foi dans la protection des morts s'est évanouie et les seigneurs tieffelins ne tolèrent pas de religion différente de la leur en Émerlyne. Les gens ont donc oublié comment préparer les morts ou les préserver et plus personne ne s'attend à ce qu'un protecteur ne se lève de la tombe. Mais tout ceci a commencé à changer suite à de récentes attaques.

Depuis la guerre contre les Marches des Rois, plusieurs convois de marchandises qui passaient près des marais ont été victimes d'attaques inexplicables. Des gens ont disparu, des caisses et des chariots ont subitement pris feu et des animaux sont devenus enragés et se sont mis à attaquer tous ceux qui étaient à leur portée. Au début, on pensa qu'il s'agissait des agissements de soldats ou d'agents ennemis mais les assauts ont tous eu lieu près des marais, et généralement loin de la frontière avec les Marches des Rois. Aucun témoin n'a été capable de décrire l'apparence des attaquants morts-vivants (si c'est bien de ça dont il s'agit). Les seigneurs d'Émerlyne ont envoyé des escadrons de soldats et de magiciens pour enquêter dans la mer Sépulcrale et détruire tout mort-vivant mais jusque là, ils n'ont rencontré aucun succès.

## LES HAUTES TERRES

Les hautes-terres de Zangala sont une région de collines et de terrains accidentés au sud d'Érenak. Bien que les pâturages de la région et leurs petites fermes aient

autrefois nourri la ville, l'endroit est devenu de plus en plus hostile depuis que Valhédar en a pris le contrôle. Au début, les criminels et les dissidents qui fuyaient l'autorité du Domaine partirent se cacher dans les hautes-terres, ce qui priva Érenak de l'accès à leurs ressources et la cité commença à décliner. Alors que la ville s'affaiblissait, elle perdit tout contrôle sur les terres avoisinantes et des monstres dont on aurait pu autrefois contrôler la population se mirent à prospérer.

Les habitants des hautes-terres sont devenus des bandits qui survivent en attaquant régulièrement les marchands qui entrent et sortent d'Érenak. Le Domaine envoya des troupes pour essayer de reprendre le contrôle des hautes-terres mais les créatures et les bandits livrèrent une campagne d'attaques éclairées réussie. Les soldats furent contraints de se replier. Les hautes-terres de Zangala sont considérées comme un territoire sauvage depuis des années. Les natifs d'Érenak croient qu'un roi des bandits s'est attribué la direction des hautes-terres et qu'il amasse pouvoir et richesses alors qu'eux-mêmes sont sur le déclin. Les seigneurs locaux du Domaine ne croient pas à ces histoires et n'ont fait aucun effort pour enquêter, craignant une répétition de leur dernière tentative désastreuse pour combattre les habitants des collines.

## ZANGALA

Pour les habitants d'Ambria, Zangala est un royaume mystérieux plein de dangers et de secrets. Les tieffélins de Valhédar ont apprivoisé le désert aride d'Azran mais les terres au sud des montagnes des Écailles noires ne sont connues que des aventuriers les plus courageux... et très peu d'entre eux ont survécu pour raconter ce qu'ils y ont vu.

Juste au sud des montagnes des Écailles noires, les contreforts désertiques laissent place à des prairies où une herbe haute gris-vert ondule sous un vent omniprésent. Pendant plus d'un siècle, le Domaine de Valhédar essaya de conquérir ces terres, sans succès. Les colons qui tentaient de cultiver le sol riche ont dû faire face à des attaques incessantes de la part des yuan-tis qui frappaient sans prévenir à couvert dans les herbes. Les soldats valhédariens qui s'aventuraient dans les prairies revenaient les mains vides ou, ne revenaient pas du tout. Il existe également des rapports faisant état de « la folie du vent », au cours de laquelle les colons affirment entendre des voix ou être poussés au bord de la folie par le bruit constant du vent et le bruissement de l'herbe.

Au sud des prairies se trouve une vaste et riche savane que les Valhédariens n'ont même pas essayé de dompter. Elle est ponctuée de grands lacs profonds et de rivières au cours lent où s'abreuvent antilopes, éléphants et buffles sanguinaires. Ces troupeaux sont chassés par les yuan-tis mais aussi par des tigres, des worgs et des serpents géants.

Le prédateur le plus dangereux de la savane n'est pourtant pas un animal mais une plante. Le sincarsis, aussi connu sous le nom d'herbe meurtrière, ressemble à une touffe normale d'herbes de la savane, bien que d'une hauteur un peu supérieure à celle d'un homme debout. Mais les extrémités de cette herbe sont tranchants comme

des rasoirs. Lorsqu'une victime est à sa portée, le sincarsis fouette l'air de ses tiges, découpant sa proie en petits morceaux de chair de la taille d'une bouchée. La viande est absorbée dans le sol où elle nourrit la plante par les racines. Les villes yuan-tis de la savane sont souvent bordées de sincarsis, toute personne qui s'en approcherait par le mauvais chemin risquerait donc fort de finir sa vie comme engrais.

La savane fait progressivement place à une jungle dense et à de profonds marécages... et chaque centimètre de ce terrain grouille de vie. Les primates, les oiseaux colorés et les minces félins de la jungle ont fait des grands arbres leur habitat et leur terrain de chasse. D'énormes insectes nichent dans les grottes de la jungle et des essaims de chauves-souris des marais jaillissent du marécage au couché du soleil. En plus de la variété quasi-infinie de prédateurs, les explorateurs doivent faire face à d'autres dangers : gouffres, larges bandes de sables mouvants et pièges yuan-tis aussi bien destinés à capturer de la nourriture que des ennemis.

## HISTOIRE DE ZANGALA

Au cours des jours qui précédaient les jours, lorsque l'eau et la glace recouvraient encore une grande partie de ce monde, le tout-puissant serpent Zalaph amena ses enfants, les yuan-tis, pour conquérir le monde en son nom. Les textes anciens disent peu de choses sur le lieu d'origine des yuan-tis mais ils parlent du « lac noir » et de la « lune invisible ».

Zalaph enseigna à ses enfants les secrets du feu, de l'agriculture, de l'architecture, des potions et de la magie. En échange de ce savoir, il exigea des sacrifices sanglants. Au début, les ils offrirent leur propre sang au sombre dieu et d'innombrables yuan-tis perdirent la vie sur des autels encroûtés de sang. Mais alors qu'ils devenaient plus nombreux et plus puissants, la faim de Zalaph augmenta aussi. Les yuan-tis envahirent alors les terres qui les entouraient et capturèrent des milliers de prisonniers destinés au sacrifice.

Au fil des millénaires, les yuan-tis se retrouvèrent pris dans une spirale sans fin de conquêtes : plus ils étendaient leur empire pour assouvir le besoin croissant de sacrifices, plus ils avaient besoin de pouvoir. Zalaph leur accordait volontiers cette puissance, mais en échange, il demandait plus de sacrifices.

Il y a deux mille ans, lorsqu'Ambria était encore bloquée par les glaces et dominée par les géants et les dragons, le cycle fut finalement brisé. Zalaph commença par devenir satisfait, aussi bien dans ses demandes que dans ses bénédictions, et finit par se taire. Il venait de sombrer dans un sommeil rêveur.

Sans les exigences de Zalaph pour les pousser plus loin ni le pouvoir de leur dieu pour alimenter leurs conquêtes, les yuan-tis abandonnèrent les avant-postes du nord et se replièrent sur leurs terres natales. L'empire sombra dans la décadence et ses prêtres se tournèrent vers d'autres dieux issus des recoins les plus sombres de l'univers. Le culte de ces talazurs (littéralement « dieux sombres ») devint chose courante. Une nouvelle espèce de yuan-tis, plus faible, fut engendrée puis rejetée.

Aujourd'hui, Zalaph s'agite à nouveau et les yuan-tis se préparent à frapper le nord, non seulement pour réclamer leur ancien empire mais pour conquérir tout Ambria en offrande à leurs sombres seigneurs.

## POPULATIONS

Zangala est dominée par les yuan-tis, eux-mêmes divisés en quatre lignées qui déterminent leur caste et leur rôle dans la société.

Les azirs (appelés « abominations » par les étrangers) sont les dirigeants et les chefs des prêtres des yuan-tis. En raison de leur corps serpentin, ils sont considérés comme étant plus près de Zalaph et parlent en son nom pour toutes choses.

Les elzirs (appelés « sang-mêlés » par les étrangers) sont les administrateurs et les généraux de l'empire. Leur esprit brillant fait d'eux des chefs nés mais le système de caste les empêche d'usurper la position de leurs maîtres azirs.

Les onozirs (appelés « sang-purs » par les étrangers) forment le gros des armées et de la force de travail yuan-ti. Ce sont les marchands, les artisans et les érudits de l'empire. Bien qu'ils soient bloqués par leur caste, ils disposent d'une grande mobilité verticale au sein des onozirs et peuvent devenir riches et puissants.

Enfin, les lozos (connus sous le nom de « sang-faibles ») sont la plus basse et plus méprisée des castes. Ils constituent l'espèce dont l'apparence se rapproche le plus de celle des humains, le résultat mal formé d'actes dégénérés si blasphématoires qu'ils offensent même les yuan-tis. Beaucoup disent que les lozos ne font techniquement pas partie du système de castes. Ils sont comptés au nombre des masses impies, des races impures qui existent uniquement pour servir d'esclaves et de sacrifices aux yuan-tis.

Contrairement aux autres races d'esclaves (et contrairement aux autres yuan-tis eux-mêmes), les lozos refusent souvent d'accepter leur destin. Ils se révoltent facilement et certains des moins déformés se sont même fait passer pour des onozirs afin de vivre une existence de yuan-ti aussi normale que possible. D'autres lozos rebelles ont entrepris de se rendre au nord afin de démarrer une nouvelle vie hors de l'empire yuan-ti.

En raison de leur apparence pratiquement humaine, quelques lozos ont été entraînés à servir d'ambassadeur et d'espion et sont envoyés au nord pour traiter avec les hommes d'Ambria. Les chefs des prêtres estiment que les dirigeants de Valhédar et de l'Ander auront de meilleures réactions face à des émissaires qui ne ressemblent pas autant à des serpents.

Il existe une variété innombrable d'autres races à Zangala mais la plus grande majorité servent d'esclaves aux yuan-tis. Les hommes-lézards, les troglodytes et les halfélins sont les races d'esclaves les plus courantes. Les humains étaient généralement gardés comme animaux de compagnie mais la plupart furent tués le siècle dernier au cours d'une révolte vouée à l'échec. Les rares humains qui restent sont élevés comme esclaves dans les plantations, loin des villes yuan-tis.

## VILLES

Les yuan-tis sont un peuple très urbanisé. Les villes sont vastes, des cités cosmopolites qui s'étendent sur des kilomètres à travers les forêts et les jungles de Zangala. Les rues pavées de pierre forment des dessins rituels qui ne peuvent être vus que de haut. Les intersections entre trois rues ou plus sont marquées par de grandes places occupées par de hautes idoles et bordées de temples dédiés à Zalaph ou aux talazurs couverts de vignes.

On trouve des temples partout dans les villes yuan-tis mais pas deux ne se ressemblent. Certains sont des cathédrales couronnées de flèches noires torsadées, d'autres sont des ziggourats trapues et tachées de sang et d'autres encore sont de lisses et hautes pyramides sur lesquelles grouillent d'anciennes runes qui semblent bouger lorsqu'on les étudie. Certains talazurs ont dessiné leurs propres temples : d'étranges structures bulbeuses dont les angles mettent les nerfs à rude épreuve et dont les fresques sans forme concrète emplissent l'esprit d'une angoisse indicible.

En plus des temples, les villes yuan-tis abritent généralement des centaines de commerces, de restaurants et d'autres de plaisirs où les opiacés et autres délices charnels attendent ceux qui peuvent se les offrir. Le reste des structures courantes comprend des écoles où les yuan-tis apprennent les métiers de leur caste, des couvoirs où les jeunes sont éduqués de l'œuf jusqu'à l'âge adulte et des fosses où sont gardés et élevés les esclaves.

Les esclaves sont indispensables au mode de vie des yuan-tis. Pour chaque ville, il existe des centaines de plantations, de carrières et de mines (toutes exploitées par des esclaves) qui ne servent qu'à alimenter la ville en nourriture et matériaux bruts.

## LANGUES

La langue des yuan-tis est un langage doux et sifflé, inadapté aux cris. Même au beau milieu d'une place du marché peuplée de milliers de yuan-tis en train de marchander, on pourrait entendre un chien aboyer.

L'une des raisons pour laquelle la langue des yuan-tis est si calme vient du fait qu'ils communiquent énormément par signaux visuels. Le même mot peut recouvrir cinq significations différentes selon la position de la tête, des yeux, de la langue ou de la queue de l'énonciateur. L'une des implications de ce trait linguistique combiné à la physionomie différente des diverses castes, c'est que certaines d'entre elles ne peuvent tout simplement pas exprimer certains mots ou concepts. Par exemple, de nombreuses expressions de domination et de supériorité requièrent un placement et un mouvement spécifique de la queue. Peu de sang-purs et aucun sang-faible ne sont donc capable d'utiliser ces expressions.

Les disciples des talazurs doivent apprendre la difficile et étrange langue des dieux sombres afin de pouvoir communiquer avec eux. La connaissance de ce langage est une chose précieuse et son apprentissage a un prix... qui se paye parfois en or mais le plus souvent en sang ou au cours d'une période d'apprentissage auprès d'un ancien prêtre. On pense que ce langage est une forme d'abyssal.



Les yuan-tis sur le point de partir visiter le vaste monde en tant qu'ambassadeurs, espions ou assassins apprennent toutes les langues de la région qu'ils vont parcourir. Ils développent un véritable don pour les langues bien que beaucoup aient du mal à éliminer leur accent sifflant.

## GOUVERNEMENTS

L'empire yuan-ti est une théocratie. Il était dirigé par les disciples de Zalaph dans les temps anciens et il le sera à nouveau. Il est actuellement sous la direction des disciples des talazurs car ils ont reçu des pouvoirs et des dons surnaturels qui leur permettent de faire chanter, de maudire, de tuer ou d'éliminer d'une façon ou d'une autre tous ceux qui s'opposent à eux. Les rivalités sont nombreuses entre les différents groupes de prêtres des talazurs car ils ne supportent pas de se partager le pouvoir.

Il n'existe pas de gouvernement centralisé dans l'empire yuan-ti. Chaque ville est un état indépendant, gouverné par un ou plusieurs grands prêtres. Traditionnellement, un unique grand prêtre de Zalaph gouverne chaque cité et Zalaph lui-même est donc l'empereur des yuan-tis. Cependant, lorsqu'il s'endormit, ses grands prêtres perdirent une grande partie de leur pouvoir au profit des disciples des talazurs. Maintenant qu'il se réveille, les villes sont mûres pour les luttes de pouvoir.

Les yuan-tis sont divisés en castes basées sur leur lignée. Les azirs forment la caste dirigeante qui donne les ordres, les elzirs les transmettent et les onozirs les exécutent. Les sang-faibles lozos sont si méprisés qu'ils ne font officiellement partie d'aucune caste. Ils sont au mieux ignorés par les autres yuan-tis mais la plupart du temps, ils sont rejetés parmi les autres races pour servir d'esclaves ou de sacrifices.

## RELIGIONS

La religion yuan-ti est basée sur un échange entre pouvoir et sacrifice. Zalaph reste le dieu majeur de l'empire et la plupart des yuan-tis font au moins semblant de l'adorer et lui offrent un sacrifice sanglant deux fois par an pour les grandes fêtes. Mais Zalaph dort. Il ne semble pas reconnaître les offrandes qui lui sont faites et offre très rarement quelque chose en retour. Ainsi, son peuple se tourna vers les talazurs.

Les talazurs vivent dans les royaumes sombres et chaotiques appelés « plans brisés » par les yuan-tis. Les mystiques et les adeptes yuan-tis atteignent ces plans et entrent en contact avec leurs sombres dieux grâce à la méditation, aux drogues hallucinogènes et à d'anciens rituels gorgés de sang. Certains visitent les royaumes en voyageant à travers les plans, d'autres n'envoient que leur conscience au-delà du gouffre de l'espace et du temps.

Chaque talazur offre ses meilleures bénédictions au premier à entrer en contact avec lui. Sachant cela, les prêtres yuan-tis sont toujours à la recherche de nouveaux talazurs à adorer.

Ils exigent comme sacrifices de l'adoration, du sang et de la souffrance en échange de leurs dons.



Certains désirent se manifester dans le monde physique pour se repaître directement de ces sacrifices mais s'ils sont sages, les prêtres prennent soin de tenir leurs dieux à distance. Les disciples imprudents qui libèrent un talazur sont généralement dévorés... ou pire.

Chaque talazur compte généralement un unique grand prêtre qui règne sur un cercle de 10 à 100 disciples. Chaque disciple est aidé d'un nombre variable d'acolytes et il est responsable d'une cabale de 20 à 200 adeptes du culte qui vénèrent le talazur, lui offrent des sacrifices mais se reposent sur le disciple pour parler en leur nom. Il n'est pas inhabituel pour un yuan-ti de servir plusieurs talazurs mais les disciples ne peuvent suivre qu'un seul dieu sombre.

## ROTOQUA LA GÉNÉREUSE

Rotoqua la Généreuse est un talazur des récoltes. Elle offre à ses fidèles des cultures abondantes, un bétail en bonne santé et de solides esclaves. C'est la plus populaire des talazurs : on trouve ses temples dans la plupart des villes yuan-tis et chaque plantation possède au moins un sanctuaire en son honneur.

Rotoqua exige en sacrifice les neufs premiers esclaves et têtes de bétail nés chaque année et les neufs premiers boisseaux de chaque culture récoltée doivent être brûlés sur son autel.

Le plan brisé de Rotoqua est un royaume au sol riche et épais... et rien d'autre. Les âmes des créatures qui lui sont sacrifiées se contorsionnent aveuglément dans la poussière : essayant de respirer, essayant de voir, essayant de se creuser un chemin vers une surface qui n'existe pas. Telle est leur existence pour l'éternité. Rotoqua prend souvent la forme d'un ver de terre, elle se tortille à travers le plan, grignotant les âmes de ceux qui lui ont été sacrifiés et remplissant à nouveau le sol de ses déchets.

## MROGUL L'ŒIL DE L'ESPRIT

Mrogul confère à ses serviteurs les pouvoirs de l'esprit : ils peuvent lire dans les pensées, contrôler l'esprit des autres et même posséder leurs ennemis pour une courte période. Les fidèles de Mrogul comptent des espions, des assassins et des administrateurs de haut rang.

Pour ses sacrifices, Mrogul exige que l'on brûle le cerveau et les yeux de ses ennemis. Lorsque quelqu'un s'élève dans ses faveurs, il demande des offrandes plus personnelles. Il demande alors un œil de son fidèle, un souvenir chéri ou même sa propre volonté. Mrogul est connu pour prendre possession de ses serviteurs et se servir de leur corps pour s'adonner des jours durant aux plaisirs de la chair. Ces « réceptacles sacrés » sont révévés par les adorateurs du talazur mais ils s'éteignent généralement rapidement, mourant de fatigue après seulement quelques années de service.

Le plan brisé de Mrogul est une étendue plate et poussiéreuse parsemée des os de cités mortes depuis des éons. Des créatures vaguement humanoïdes les habitent, elles ne sont ni vivantes ni vraiment mortes et errent éternellement sans raison à travers les rues désertes.

## GLARUP LE BIENHEUREUX

Le plan brisé de Glarup est un paradis. Les jours sont chauds et ensoleillés, les nuits calmes et fraîches. Les arbres ploient sous le poids de fruits mûrs et une eau cristalline sourd gaiement de terre. Pour ceux qui le désirent, on trouve aussi des plaisirs civilisés : les bibliothèques débordent d'art, de littérature et d'ouvrages intellectuels et les antres des plaisirs sont toujours pleins des drogues et des spiritueux les plus euphorisants.

Ce paradis est la récompense de Glarup pour ceux qui lui offrent un simple sacrifice : leur vie.

Bien que beaucoup de yuan-tis soient sceptiques lorsqu'on leur parle du « dieu du suicide », il a rassemblé un nombre surprenant de fidèles. Les disciples de Glarup qui ont vu la demeure du talazur assurent leurs fidèles que les êtres qui leur sont chers sont plus heureux là-bas qu'ils ne l'ont jamais été de leur vivant.

## LE COMMERCE ET L'ARTISANAT

Chaque ville yuan-ti se suffit à elle-même mais elles commerceront couramment entre elles. Les articles de luxe sont très populaires et les azirs suivent les modes et les tendances. Les yuan-tis ne commerceront que très rarement à l'extérieur de l'empire... ce qui donne une valeur incroyable aux quelques marchandises qui atteignent Ambria.

## LES MONNAIES DE L'EMPIRE

À l'apogée de l'empire yuan-ti, il existait une pièce d'or impériale standard appelée « croc de serpent » et utilisée à travers tout Zangala. Depuis, la valeur du croc s'est réduite à son poids en or. Chaque ville yuan-ti frappe maintenant ses propres pièces d'or, d'argent et de cuivre. Ces pièces sont généralement acceptées dans les autres villes bien que leur taux de change varie en fonction de la qualité du métal.

La plupart des talazurs possèdent également leur propre monnaie. De petites idoles, des icônes et d'autres objets symboliquement liés à un talazur particulier peuvent être « échangés » contre les bénédictions de ce dieu sombre. À l'extérieur du district des temples de nombreuses villes, on trouve des boutiques et des marchés spécialisés dans la vente de cette monnaie religieuse.

## LE MAÎTRE DES ESCLAVES

L'esclavagisme est la pierre d'angle de l'empire yuan-ti. Les esclaves sont partout : dans les champs, les fonderies, les cuisines et même les palais administratifs. Ils sont si communs qu'ils ne valent presque rien. Certains esclaves peuvent coûter plus cher que d'autres en raison de leur entraînement et de leurs talents mais même les plus talentueux sont assez courants pour que leur maître n'hésite pas à les tuer à la moindre infraction.

Lorsqu'un esclave est acheté, il est marqué d'un sceau magique qui indique son propriétaire actuel. La

marque est enchantée de façon à ce que, si le « mot d'esclave » du propriétaire est prononcé dans un rayon de 15 mètres autour de l'esclave, la marque inflige une douleur incapacitante à l'esclave, généralement suffisante pour stopper net tout élan de rébellion.

Chaque propriétaire dispose de son propre mot d'esclave, généralement une série de syllabes sans aucun sens qui ne risque pas d'être prononcée au cours d'une conversation normale. Si un esclave change de mains, sa marque originale reste en place et celle de son nouveau propriétaire est tout simplement ajoutée dans sa chair. Ainsi, un esclave qui a eu quatre maîtres successifs, arbore quatre marques différentes et quatre mots d'esclave sont susceptibles de le jeter à genoux.

Les esclaves sont d'une diversité incroyable. Il y en a de chaque race et leurs lignées viennent des quatre coins du monde. Cela dit, les plus courants sont de loin les hommes-lézards, les halfelins et les troglodytes.

Les hommes-lézards sont littéralement les bêtes de somme de l'empire. Ils sont élevés pour leur force et leur obéissance... et non pas pour leur intelligence. On trouve les hommes-lézards dans les carrières, les sites de construction, sur les bateaux, les docks et partout où l'on a besoin de bras musclés. Ce sont de bons esclaves : dans la culture qui était la leur avant l'esclavage (disparue depuis presque 2 000 ans à Zangala), les forts dominaient les faibles, la transition vers l'esclavagisme fut donc facile. Aujourd'hui, les hommes-lézards entretiennent une culture qui célèbre toujours la force mais ils reconnaissent que les yuan-tis sont plus puissants que n'importe lequel d'entre eux.

Les halfelins sont un peuple doux et agile, inadapté à la dure vie d'esclave dans les champs. Ils n'ont donc de valeur qu'en ville où leur esprit vif et leurs doigts lestes peuvent au mieux servir les yuan-tis. On trouve des halfelins au travail dans les boutiques, les maisons et les bureaux. Ils savent lire, écrire et ils aident à faire les courses, tenir la comptabilité et surveiller les jeunes yuan-tis. Bien que leur vie soit moins dure physiquement que celle de la plupart des esclaves, les halfelins vivent constamment isolés et craignent toujours d'être exécutés. Les yuan-tis montrent un grand respect pour l'intelligence fûtée des halfelins. Ils leur interdisent donc de se parler hormis lorsque leur travail l'exige et ils sont rarement autorisés à dormir dans le même bâtiment. Tout signe d'insubordination chez un halfelin est synonyme d'exécution. Les yuan-tis ne veulent pas courir le risque d'une rébellion halfeline.

On aperçoit rarement des troglodytes dans les villes. Ils sont rébarbatifs, peu coopératifs et même après des milliers d'années de captivité, ils ne se sont jamais vraiment soumis aux yuan-tis. Malgré cela, ils peuvent travailler dans les champs des jours durant (leur vision nocturne leur permettant de continuer à travailler même lorsque le soleil s'est couché) et ils se reproduisent à une vitesse effarante. Tant qu'ils sont correctement motivés par la nourriture et la douleur, les troglodytes font d'excellents travailleurs dans les plantations. Ils sont gardés dans des enclos ressemblant à des granges et enchaînés chaque nuit. À la naissance, on enlève chirurgicalement les glandes à musque des troglodytes nouveau-nés. Environ un tiers d'entre eux ne survivent pas au processus et leurs maîtres yuan-tis sont

satisfait de ce taux de mortalité car il permet de garder la population à un niveau acceptable.

Karaxis est la plus grande cité exportatrice d'esclaves de tout l'empire et l'odeur des enclos à esclaves pèse sur la ville comme un nuage oppressant.

## LES SERVICES SILENCIEUX

Si les yuan-tis exportent bien quelque chose en Ambria, ce sont leurs services en tant qu'espions et assassins. Les yuan-tis sang-purs et sang-faibles sont réputés pour leur furtivité et quelques uns sont devenus tristement célèbres en Ambria pour leur habileté à remplir leur mission et disparaître.

En réalité, pratiquement tous les yuan-tis qui travaillent hors de l'empire sont des agents impériaux. Ce sont d'excellents espions et assassins et chacun de leurs mouvements est calculé pour affaiblir le reste du monde en vue de l'inévitable conquête yuan-ti.

Les meilleurs agents impériaux sont entraînés dans le labyrinthe noir, une académie souterraine secrète située dans les profondeurs sous les rues de Marazan, créé il y a des milliers d'années par les grands prêtres de Zalaph. Les élèves du labyrinthe étaient envoyés sur la ligne de front de chaque invasion : s'ils faisaient leur travail correctement, l'armée de l'envahisseur ne rencontrait pratiquement aucune résistance. Lorsque la gloire de l'ancien empire déclina, le labyrinthe noir suivit la même courbe. Aujourd'hui, il n'accueille plus qu'une poignée d'élèves. Ils reçoivent tous personnellement l'enseignement de Roxitis, un ancien azir qui prétend se souvenir de la gloire de Zalaph lorsqu'elle était à son apogée et qui transmet son savoir pour essayer de retrouver cette gloire. Il dit que Zalaph lui-même le garde en vie dans ce but et personne n'a pu prouver le contraire.

## US ET COUTUMES

### DES POTIONS POUR L'ESPRIT

Les yuan-tis respectent une tradition de fabrication et d'utilisation de puissantes drogues qui altèrent l'esprit. Les mystiques se servent d'hallucinogènes pour atteindre des niveaux de conscience supérieurs, leurs guerriers utilisent des stimulants pour se battre plus longtemps et même les onozirs aiment se relaxer avec des déprimeurs après une dure journée de travail.

La drogue la plus en vogue actuellement s'appelle le stook. C'est un puissant narcotique distillé à partir du liquide céphalorachidien des hommes-lézards qui peut être fumé, injecté ou même avalé... bien que ce soit le meilleur moyen de faire une overdose. Les yuan-tis qui prennent du stook ressentent une légère euphorie, une apathie générale et des hallucinations sensorielles aléatoires. Quand la drogue fut mise au point pour la première fois, les yuan-tis crurent que les hallucinations provenaient de la perception des plans brisés par l'utilisateur. La théorie actuelle est qu'il s'agit de mémoires éparées qui dérivent comme de la fumée issue du cerveau distillé des hommes-lézards.

## L'ÉDUCATION

L'éducation est très importante chez les yuan-tis. Chaque ville sponsorise un certain nombre d'écoles, au moins une par caste. Les écoles onozires enseignent aux enfants les bases de l'alphabetisation, des mathématiques et de l'histoire puis les renvoient dans leur famille où ils apprendront l'artisanat et les compétences qu'ils utiliseront le restant de leur vie. Les elzirs vont à l'école jusqu'à l'âge de 20 ans. Ils étudient en plus la littérature, l'art et la religion. Les azirs ne terminent jamais vraiment leurs études. La plupart arrêtent d'assister aux cours vers l'âge de 25 ans (après avoir appris la politique, la stratégie militaire et l'administration en plus des autres matières enseignées aux castes inférieures) mais ils y retournent souvent à quelques années d'intervalle pour se tenir au fait des changements dans certains domaines, pour découvrir de nouvelles matières ou se plonger plus profondément dans des sujets mystiques.

D'autres académies spécialisées fonctionnent. Dédiés à l'astrologie, la magie, l'administration, la méditation et à d'autres sujets, ces temples du savoir sont des institutions privées. Toute personne souhaitant s'exercer dans ces domaines doit d'abord payer les frais de scolarité. La plupart des académies acceptent tout yuan-ti capable de payer, certaines n'acceptent que la première ou les deux premières castes. Une poignée d'académies peu recommandables acceptent même les esclaves et les lozos mais elles sont généralement évincées du système dès qu'elles sont découvertes.

L'enseignement est une profession fort honorable. Bien que la plupart des professeurs soient des onozirs, ils peuvent être issus de n'importe quelle caste. Les esclaves ne peuvent pas enseigner bien que certains halfelins aident tellement leur maître enseignant qu'ils pourraient facilement assurer les cours eux-mêmes.

## LES ÉRUDITS DU CIEL

Les prêtres yuan-tis étudient souvent les étoiles à la recherche de présages du futur. Au fil des millénaires, ils ont cartographié les cieux et traqué les changements de destinées. Ils peuvent également se servir des étoiles pour déterminer quand les plans brisés seront dans le meilleur alignement afin d'entrer en contact avec les talazurs. Peu de yuan-tis acceptent de prendre une décision importante sans avoir au préalable consulté les astres.

## MAL ET DÉCADENCE

En tant que classe dirigeante, les azirs sont libres de faire ce qu'ils veulent et n'ont que peu de responsabilités.

Du coup, beaucoup d'entre eux sont tombés dans des styles de vie décadents et dépravés. Ils recherchent le plaisir sous toutes ses formes et n'accordent aucune importance à la souffrance des autres, tant qu'elle leur procure ne serait-ce qu'un instant de bonheur.

Une fois par an, les azirs de chaque ville se réunissent pour une semaine de festins, de tortures et de débauches. C'est une sorte de concours au cours duquel les azirs essaient de choquer leurs pairs par des actes diaboliques et outrageux. Les dieux sombres des yuan-tis sont inondés de sacrifices au cours de ces fêtes. Le seul espoir des esclaves envoyés pour servir aux sanglantes festivités est d'espérer mourir rapidement dès les premiers jours.



## PERSONNALITÉS

### SARAXIS

Lorsqu'il n'était qu'un jeune elzir, Saraxis fut entraîné à l'art et à la science des hallucinogènes. Alors qu'il testait une nouvelle drogue expérimentale, il découvrit un talazur dans un plan brisé fait d'os. Le talazur s'appelait Yarugg et il offrit la vie éternelle à Saraxis en échange de sa servitude éternelle.

Plus de 200 ans après, Saraxis est désormais le chef d'un culte étendu qui vénère Yarugg. Saraxis est mort il y a longtemps mais Yarugg a conservé son corps et son âme mêlés dans une sorte de non-vie perverse. Le talazur a donné ordre à Saraxis de transmettre ce don de non-vie à d'autres qui ont depuis acquis un pouvoir important au sein de l'empire. Saraxis soupçonne Yarugg de se préparer d'une manière ou d'une autre à se manifester dans le monde physique à travers ses fidèles non-morts et il se réjouit à l'idée de pouvoir bientôt adorer son maître face-à-face.

### GLAZORA

Glazora est une yuan-ti sang-faible qui s'est fait connaître en tant qu'ambassadrice charmante et sophistiquée auprès d'Ambria. Elle parle au nom de la cité de Marazan et est officiellement à la recherche de partenaires commerciaux. En réalité, ce qu'elle cherche, c'est un allié militaire.



Les chefs des prêtres de Marazan reconnaissent que si les yuan-tis veulent s'étendre à nouveau en Ambria, ils doivent d'abord reprendre le désert d'Azran aux envahisseurs valhédariens. Les assauts militaires frontaux de l'autre côté des montagnes n'ont pas eu de succès et ils ont donc envoyé Glazora à la recherche d'une alternative.

Glazora est en Ambria pour trouver un ennemi commun avec Valhédar. Elle doit offrir à cet allié le soutien des yuan-tis en échange de son aide pour éliminer l'envahisseur du nord de Zangala. Elle n'a pas encore trouvé d'allié mais Valhédar a peu d'amis, elle est donc persuadée que sa mission sera au final un succès.

Glazora ressemble à une femme humaine attirante bien qu'elle ait la peau glabre, légèrement verdâtre et une langue trop longue pour être humaine. Elle essaye d'atténuer son héritage yuan-ti, de suggérer que la plupart des yuan-tis de Zangala lui ressemblent et qu'ils sont en réalité plus incompris que foncièrement mauvais.

## LIEUX REMARQUABLES

### LES RUINES DE ZARN

Quelques siècles après que Zalaph ait sombré dans le sommeil, le grand prêtre de la ville de Zarn entra en contact avec le talazur appelé Gtrok le dévoreur. Le talazur fut généreux en dons : le grand prêtre reçut le pouvoir de commander au vent, à la pluie et à la foudre et il pouvait également soigner les malades juste en les touchant. En échange, Gtrok ne demanda qu'une simple faveur : pouvoir passer un jour à Zarn afin de voir et d'entendre par lui-même les merveilleuses beautés de la ville. Le grand prêtre accepta.

Alors que le soleil se levait sur la ville de Zarn, le grand prêtre et ses acolytes accomplirent le rituel qui devait invoquer Gtrok dans le royaume matériel. Le talazur informe et remuant apparut, dévora rapidement le clergé terrifié et entrepris de faire de même avec le reste de la cité de Zarn. Lorsque le soleil se coucha, Gtrok était la seule créature vivante de la ville. Boursoufflé et repus, le talazur sombra dans un profond sommeil. Il dort encore aujourd'hui.

Dans les siècles qui ont suivi la chute de Zarn, il y a eu d'innombrables tentatives pour reprendre la ville. Mais bien que Gtrok ne soit plus physiquement actif dans la cité, il ne fait aucun doute que son influence s'y fait encore fortement ressentir. Tous ceux qui ont passé la nuit là-bas sont devenus fous ou ont fui, terrifié par un sommeil grouillant de cauchemars. Personne n'a approché la ville redoutée depuis des décennies mais les voyageurs qui traversent à présent la région affirment avoir vu d'étranges choses se mouvoir dans la jungle. Ces créatures ressembleraient à des versions plus petites de Gtrok, ce qui pourrait signifier que le talazur a, d'une façon ou d'une autre, engendré des rejetons et les a lâchés sur le monde. Nul ne le connaît réellement les implications pour la région... et les volontaires ne se bousculent pas pour aller visiter Zarn et découvrir ce qui s'y passe vraiment.

## MARAZAN

Marazan pourrait bien être la plus vieille ville du monde. C'est en tout cas la plus vieille ville des yuan-tis et elle fut, pendant plus de deux mille ans, le cœur de l'empire yuan-ti. Le temple de Marazan dédié à Zalaph a toujours été favorisé par le dieu et il y parlait plus souvent à ses disciples que dans les autres temples et leur offrait ses plus grandes visions ainsi que ses dons les plus puissants.

Lorsque Zalaph se tut, Marazan perdit beaucoup de son importance pour le reste de l'empire mais elle ne perdit jamais la foi. Alors que les autres villes se tournaient vers les talazurs, Marazan resta fidèle à Zalaph. Les prêtres conservèrent les anciennes traditions et n'oublièrent jamais pourquoi les yuan-tis étaient venus monde : pour le conquérir au nom de Zalaph.

Maintenant que Zalaph s'agite à nouveau sous la ville, Marazan regagne de l'influence. Ses ambassadeurs s'éparpillent dans tout l'empire où ils annoncent le retour de Zalaph et la nécessité de reprendre les conquêtes. De tous les recoins de l'empire, les serviteurs fidèles et les soldats loyaux à Zalaph font route vers Marazan pour se préparer à un nouvel assaut sur Valhédar et Ambria.

## LES MONTAGNES DES ÉCAILLES NOIRES

Les montagnes sont une longue chaîne de vieux monts érodés qui ne voit que rarement la pluie. La surface rocheuse est criblée de grottes, de tunnels et de crevasses qui servent de base pour les soldats qui se font appeler les *za-zalaph*, les enfants de Zalaph.

Lorsque les Valhédariens envahirent le désert d'Azran pour la première fois, il y avait peu de yuan-tis pour leur résister. Quand il devint évident que les envahisseurs allaient l'emporter, les yuan-tis survivants s'enfuirent au sud des montagnes. Ils établirent de nouveaux foyers dans les pics et les crevasses et lancèrent des raids sur les Valhédariens du nord pour essayer de les déloger.

Au fil des ans, d'autres yuan-tis sont venus jusqu'aux montagnes pour se joindre à la croisade des *za-zalaph*. Maintenant que Zalaph bouge à nouveau, ses disciples envoient des soldats au nord pour aider ses enfants. Car ils savent que s'ils veulent apaiser le dieu serpent, l'empire doit grandir à nouveau... et pour cela, les yuan-tis doivent reprendre le désert d'Azran.