



Règles Stormbringer

(Seconde Version) – Livre du Joueur, Livre du Maître, Livre de Magie.

Auteur de la Fiche : [\[Kronale\]](#)

Myrrhyn/Myrrhynien

Première Fiche issue de l'analyse des Règles de Stormbringer (2^{ème} Version) [Livre du Maître] [Livre de Magie] [Livre du Joueur]

Originaire d'un autre plan d'existence.

Pays se situant loin à l'intérieur des terres (hautes montagnes et plateaux) Peu de conflits avec l'empire maritime de Melniboné → Cela veut dire qu'il y en a quand même eu ! Apport d'un étrange savoir.

Connaissance d'autres dieux différents des Seigneurs de la Loi et du Chaos.

Sorcellerie basée sur les pouvoirs de ces dieux étranges.

Plus la force des Seigneurs de la Loi grandissait dans les JRs, plus le pouvoir de ces dieux extérieurs s'amenuisa.

→ Panthéon de déités ailées : plus le moindre pouvoir sur le plan des JRs.

[JRs avant Elric] (...) On pense que les hommes ailés de Myrrhyn étaient alors bien plus puissants et répandus qu'au temps d'Elric.

Rôles différents entre Hommes/Femmes (Mines --> Femmes)

Peuple isolationniste et mourant lentement.

Quelques aventuriers dans le monde extérieur (Un régiment dans l'armée de Yishana de Jharkor).

La plupart des richesses de Jharkor proviennent du minerai que lui procurent les mines de Myrrhyn.

Humanoïdes, mais espèce non humaine.

Langue non humaine.

Possède des ailes et savent voler.

Hommes petits, élancés et chauves.

Femmes sveltes, belles et ont des cheveux.

Certains Myrrhyniens naissent parfois sans ailes.

Clakars

Deuxième Fiche issue de l'analyse des Règles de Stormbringer (2^{ème} Version) [Livre du Maître] [Livre de Magie] [Livre du Joueur]

D'essence magique.

Armes: Morsure/ Griffes/Coup d'aile.

SAN - Voir un Clakar = 1D4 points de SAN. (donc bien du Chaos) Singes ailés d'une taille similaire à celle de l'homme.

Créatures du Chaos consacrées à Zhortha.

Vitesse de 50 km/h pendant CON heures (donc très résistants).

Faculté chaotique de changer de couleur à volonté (caméléons) ---> teinte fourrure modifiée mais pas plumes de leurs ailes - (noires ou blanches) --> diminue grandement leur talent de camouflage.

HABITAT -

Jungles chaudes --> les ruines (pour leurs tanières).

Pan-Tang - (familiers ou animaux de compagnie) - / l'Île du Sorcier / forêts vierges des continents du sud / jungles interdites qui entourent R'lin K'ren A'a.

Pays du Silence/Marais des Brumes

**Troisième Fiche issue de l'analyse des Règles de Stormbringer (2^{ème} Version) [Livre du Maître]
[Livre de Magie] [Livre du Joueur]**

« Mais, aux extrémités sud et ouest du pays [Shazaar], on trouve des étendues désertiques habitées de monstres. » **Ref. [1.2.4.6] SHAZAAR.**

Caractéristiques :

Au sud-ouest de Shazaar.

Séparé de Shazaar par les Marais des Brumes.

Contrée désertique à l'étendue inconnue.

Rejoint sans doute les Pays de la jungle (S'étend peut-être même plus loin au sud)

Très peu explorés par homme car la région grouille de monstres du Chaos. Un millénaire avant l'époque d'Elric = grande patrie des Seigneurs du Dharzi,
Existence de ruines = excellents prétextes à des aventures de Stormbringer.

Elric a réussi une fois à battre Bellbane dans les marais des Brumes, dans les Pays du Silence. (On ne connaît personne d'autre qui ait réussi à le battre si ce n'est à la course)

Dharzis

**Quatrième Fiche issue de l'analyse des Règles de Stormbringer (2^{ème} Version) [Livre du Maître]
[Livre de Magie] [Livre du Joueur]**

Caractéristiques :

Race non humaine

Grande race semi-humaine

Probablement d'un autre plan d'existence.

Possédant leurs dieux et leurs pouvoirs propres.

Adorant et contrôlant en partie les Seigneurs des Bêtes.

1000 ans avant l'ère d'Elric, les Dharzis = une race puissante adorant les Seigneurs des Bêtes

Lieux:

Un millénaire avant l'époque d'Elric, les Pays du Silence formaient la grande patrie des Seigneurs du Dharzi Postes coloniaux partout dans le monde Habitants d'Org = descendants dégénérés d'une race très ancienne: les Dharzis

(...) les Dharzis furent décimés, à l'exception d'un petit groupuscule qui trouva refuge dans la Forêt de Troos. Durant les siècles qui suivirent, ils dégénérèrent pour devenir les actuels habitants d'Org. D'anciennes ruines datant des premiers jours du Dharzi et de l'Empire de Lumière à dans des zones reculées [d'Ilmiora].

Guerres:

Vaincu par Melnibonéens et totalement anéantis.

Melnibonéens remportèrent la victoire, et les Dharzis furent décimés. Pendant longtemps, l'issue de cette guerre fut incertaine. Sous le commandement de l'Empereur Matik + Alliance de différents Seigneurs des Bêtes.

→ Les Melnibonéens battirent les Dharzis à leur propre jeu,

→ C'est-à-dire la création d'animaux magiques.

Comme les ancêtres d'Elric aidèrent les Seigneurs des Bêtes en des temps anciens, ceux-ci les aidèrent. Probablement libération par les Melnibonéens des Seigneurs des Bêtes de la domination occulte des Dharzis.

La guerre due être terriblement violente car, à la suite de sa victoire, Melniboné sombra dans une lassitude nationale et son pouvoir se mit à décliner. C'est à partir de cette époque qu'Imrryr reçut le surnom de " La Cité qui Rêve ". »

Quelques citations complètes :

« Cet empire avait instauré des postes coloniaux partout dans le monde, mais quand il commença à menacer l'Empire de Lumière de Melniboné, une grande guerre éclata entre les deux. Finalement, les Dharzis furent vaincus par les Melnibonéens et totalement anéantis. Il existe des ruines dans les Pays du Silence qui peuvent constituer d'excellents prétextes à des aventures de Stormbringer. »

Ref. [1.2.4.6.1] LES PAYS DU SILENCE

« Les habitants d'Org sont les descendants dégénérés d'une race très ancienne: les Dharzis. 1000 ans avant l'ère d'Elric, les Dharzis formaient une race puissante qui adorait les Seigneurs des Bêtes. Ils entrèrent en guerre contre les Maîtres-Dragons de Melniboné soutenus par les Seigneurs du Chaos, et furent vaincus. »

Ref. [1.2.4.19] ORG

« D'anciennes ruines datant des premiers jours du Dharzi et de l'Empire de Lumière sont parfois découvertes dans des zones reculées [d'Ilmiora]. »

Ref. [1.2.4.9] ILMIORA

« Un millier d'années avant qu'Elric n'apparaisse, Melniboné se lança dans une guerre féroce contre les Seigneurs du Dharzi. Les Dharzis étaient une grande race semi-humaine, provenant probablement d'un autre plan d'existence et possédant leurs dieux et leurs pouvoirs propres. Pendant longtemps, l'issue de cette guerre fut incertaine. Finalement, sous le commandement de l'Empereur Matik, et avec l'alliance de différents Seigneurs des Bêtes, les Melnibonéens battirent les Dharzis à leur propre jeu, c'est-à-dire la création d'animaux magiques. C'est parce que les ancêtres d'Elric aidèrent les Seigneurs des Bêtes en des temps anciens, que ceux-ci veulent bien l'aider. » « Il est plus que probable que Matik et d'autres sorciers melnibonéens de l'époque, libérèrent les Seigneurs des Bêtes de la domination occulte des Dharzis. En tous cas, les Melnibonéens remportèrent la victoire, et les Dharzis furent décimés, à l'exception d'un petit groupuscule qui trouva refuge dans la Forêt de Troos. Durant les siècles qui suivirent, ils dégénérèrent pour devenir les actuels habitants d'Org. Cependant, la guerre dut être terriblement violente car, à la suite de sa victoire, Melniboné sombra dans une lassitude nationale et son pouvoir se mit à décliner. C'est à partir de cette époque qu'Imrryr reçut le surnom de " La Cité qui Rêve ". »

Ref. [9.1.1] LES JEUNES ROYAUMES AVANT ELRIC

Hors propos (sauf si on considère une éventuelle influence Dharzie) : « Les barbares du Désert des Soupîrs adorent par exemple, l'esprit des pierres, des arbres, des rivières, des montagnes, des nuages et des animaux et ce, d'une manière animiste assez primitive. »

Extraits Informatifs du Bestiaire du Livre du Maître :

[8.3.4] CHIENS CHASSEURS DU DHARZI

Armes: Griffes / Bec

SAN - Voir un chien chasseur du Dharzi - 1D4 points de SAN.

HABITAT - Les chiens chasseurs du Dharzi apparaissent là où ils ont été invoqués. Même s'ils ne sont pas particulièrement puissants en tant que monstres, les chiens du Dharzi ont la particularité de continuer à se battre tant qu'ils sont en vie. (...)

Texte en Marron : Citation de [JDN] > Règle de Storm (1 et 2) : Livre du Maître p14 et 15

Citations:

« Les chiens chasseurs du Dharzi ne sont pas exactement des chiens. Il s'agit plutôt d'étranges créatures hybrides, à moitié chien-loup et à moitié aigle. Leurs corps ressemblent à celui d'un grand chien noir, mais leurs têtes et leurs cous sont ceux d'un aigle géant. Ce sont des créatures infectes et sales traînant derrière elles une odeur particulièrement abominable: un mélange de chair pourrie et de soufre. » « Les Dharzis formaient une race ancienne et inhumaine de guerriers- sorciers, race qui a existé bien avant

L'avènement des Jeunes Royaumes. Elle s'est éteinte un millénaire avant la naissance d'Elric et l'on pensait que leurs chiens avaient disparu avec elle, mais à l'époque d'Elric, ils sont réapparus dans les jeunes Royaumes pour hanter les déserts. Les chiens chasseurs opèrent toujours en meute (...). » « (...). Ils ne craignent absolument rien et seule la mort pourra leur faire lâcher leur proie. Même s'ils ne sont loyaux que vis-à-vis des Seigneurs Dharzis, on peut acquérir les services d'une meute de chiens chasseurs par l'intermédiaire d'un Démon de Désir (...). Une fois que les chiens chasseurs du Dharzi ont été invoqués sur le plan des Jeunes Royaumes, ils doivent immédiatement se voir assigner une proie ou ils attaqueront leur invocateur. »

8.3.4 Chiens chasseurs du Dharzi

[8.3.5] CRÉATURES DE MATIK

Arme Griffes / Bec

ARMURE - 10 points dus à la peau enchantée.

SAN - Voir une créature de Matik - 1D4 points de SAN.

HABITAT - Les créatures de Matik n'habitent pas le plan des Jeunes Royaumes, néanmoins on peut y en invoquer 1D8 en déclamant le charme approprié.

Citations:

« Les créatures de Matik nous ramènent aux guerres entre les Maîtres Dragons de Melniboné et les Seigneurs-Sorciers du Dharzi. Elles ont été créées à partir de l'étoffe du Chaos lui-même par Matik de Melniboné dans le but de détruire les chiens chasseurs du Dharzi. Quand tout fut achevé et que l'on crut mort tous les Dharzis et leurs créations, Matik bannit ses créatures dans les Plans du Chaos mais les lia de façon à ce que toute personne connaissant le charme puisse s'en servir. » « Le texte de ce charme peut être découvert dans le chapitre « La venue du Chaos » du livre Stormbringer. Il doit être récité en Haut Melnibonéen pour que les créatures soient invoquées et obéissent au sorcier. Les créatures de Matik ressemblent à de grands lions de trois mètres de haut et dotés de têtes de vautours. Ce sont des combattants d'une férocité incroyable, seule la mort peut arrêter leurs attaques. » « Ils sont démesurément loyaux vis-à-vis des Melnibonéens. Ils obéiront aux enfants de Melniboné, et ce, même à l'encontre des ordres des Seigneurs du Chaos eux-mêmes. (...). Les serres et le bec sont considérés comme des armes magiques (...) - de ce fait, elles peuvent blesser aussi bien des mortels que d'autres entités magiques. »

8.3.5 Créatures de Matik

Org

Cinquième Fiche issue de l'analyse des Règles de Stormbringer (2^{ème} Version) [Livre du Maître] [Livre de Magie] [Livre du Joueur]

Lieux:

Recouvre une toute petite forêt entre Vilmir et Ilmiora.

Entièrement constituée de l'ancienne forêt mystique de Troos,

Frontières peu à peu rongées au fil des siècles.

Taille et importance d'Org et de Troos = exagérées sur la carte générale des Jeunes Royaumes.

Troos: plantes et des herbes rares de toutes sortes (racines de mandragore, fleurs de lotus et autres plantes rarissimes comme la Peste Infernale)

Habitants:

Habitants d'Org = descendants dégénérés d'une race très ancienne : les Dharzis.

Habitants hostiles : les pilliers de la forêt de Troos n'en ressortent pas toujours vivants Langue Aboyée = Orgien

- Presque totalement inconnue des autres nations)
- Existe une forme écrite (langue morte))
- Aristocrates connaissent aussi la langue des contrées avoisinantes.

« Nains grossiers grattant le sol à la recherche de leur subsistance »
(...) nains dégénérés.

Corps trapu et difforme, recouvert de fins poils noirs. Forte corpulence.

Infos intéressantes :

Maintien d'une sorte de cour (Cf. " Les rois oubliés " de Moorcock, dans le livre " L'Epée Noire ")

Ancienne Magie de la Terre ! Culte Ancestral / Culte des ancêtres

Forme de culte confondu avec la vénération silencieuse de leurs ancêtres disparus mais non morts.

Citations:

« A l'exception d'une toute petite classe de nobles (peut-être une dizaine au total), les habitants d' Org ont oublié leur gloire ancienne et ne sont rien de plus que des nains grossiers grattant le sol à la recherche de leur subsistance, à l'ombre des arbres de Troos. Les quelques nobles existants maintiennent une sorte de cour (voir: " Les rois oubliés " de Moorcock, dans le livre " L'Epée Noire ") où l'on se souvient encore d'une ancienne magie de la terre et d'un culte ancestral. » « Le principal intérêt d' Org est que Troos contient des plantes et des herbes rares de toutes sortes. Des marchands audacieux et des maîtres herboristes s'y aventurent pour rechercher des racines de mandragore, des fleurs de lotus et autres plantes rarissimes comme la Peste Infernale. Les habitants sont hostiles et ces pillleurs de la forêt n'en ressortent pas toujours vivants. »

Ref. [1.2.4.19] ORG

« Les habitants d' Org sont plus proches des nains que toute autre race des Jeunes Royaumes, mais ce sont des nains dégénérés. Leur corps, trapu et difforme, est recouvert de fins poils noirs. Ils sont de forte corpulence, leur forme de culte se confond avec la vénération silencieuse de leurs ancêtres disparus mais non morts. (...) »

Ref. [2.2.21] ORG

Nirhain ou Nihrain

Sixième Fiche issue de l'analyse des Règles de Stormbringer (2^{ème} Version) [Livre du Maître] [Livre de Magie] [Livre du Joueur]

Citations:

« L'Abîme de Nirhain est caché dans les montagnes de Myrrhyn. Ce n'est pas un pays, mais une citadelle magique où dorment les dix Prophètes Noirs. Ce sont les derniers survivants d'une race plus ancienne que celle des Melnibonéens Dans les temps anciens, les Prophètes de Nirhain étaient alliés aux Empereurs de Melniboné. Ils surgirent à nouveau pour aider Elric dans la grande guerre finale contre le Chaos. Ce sont des êtres supranaturels au pouvoir et à la connaissance comparables à ceux des dieux. je ne les mentionne que parce qu'ils peuvent être utiles au MJ qui peut avoir besoin d'un deus ex machina Les Prophètes de Nirhain sont comparables aux Seigneurs des Bêtes mais sont davantage enclins à aider les mortels qui luttent contre le Chaos. Ils sont totalement anti-Chaos, et n'hésitent pas à prendre les armes pour le combattre. Toutefois, leur plus grand pouvoir reste leur connaissance; du point de vue purement magique, les Seigneurs du Chaos n'ont aucune chance. »

Ref. [1.2.4.20] L'ABIME DE NIRHAIN

« Les dix Prophètes Noirs de Nihrain existent et vivent dans leur cité souterraine. »

Ref. [6.9] AUTRES DIEUX ET RELIGIONS

« Les Prophètes Noirs de Nihrain existaient également, probablement à l'apogée de leur culture. Les divers Seigneurs de la Loi et du Chaos faisaient de fréquentes apparitions dans ce monde. Tout pouvait arriver. »

Ref. [9.1.1] LES JEUNES ROYAUMES AVANT ELRIC

Seigneur des Bêtes

Septième Fiche issue de l'analyse des Règles de Stormbringer (2^{ème} Version) [Livre du Maître] [Livre de Magie] [Livre du Joueur]

Adorés et contrôlés en partie par les Dharzis

Comparables aux Prophètes de Nirhain mais ces derniers plus enclins à aider les mortels qui luttent contre le Chaos.

Alliance en des âges reculés avec les Melnibonéens.

Pacte d'aide perpétuelle et d'amitié dans les âges anciens, par les sorciers melnibonéens avec de nombreux Seigneurs

Entités Magiques

Archétique plutôt que entités proprement dites

Idée, Essence qui comprend tous les [types représentés (ex Meerclaw --> tous les Félidés)] en elle-même Domination sur toute une famille d'animaux Runes d'invocations nécessaire et elles ont une forme Poétique ! (connues des Meln.) Noms tirés de principes onomatopoeïques Etres très anciens dotés d'un immense pouvoir Dégagent assez de puissance pour faire craquer les nerfs des aventuriers (Jet SAN - sauf Melnibonéens) (Cf. Haaashaastaak (Lézards)--> Yishana manque de défaillir, tant cette créature est imposante.)

[Pour les différents Seigneurs des Bêtes, se reporter au tableau [5.10.3] SEIGNEURS DES BETES]

--> On notera au passage le seigneur des Singes (y compris chimpanzés, gorilles, etc.) : Jaanumaarh (cf Question dans la ML)

Pouvoir/Invocation:

Commander à un seul de leurs sujets d'agir de façon intelligente constituer des armées qui iront se battre contre la plus surnaturelle des menaces.

(Service devant être précisé par l'invocateur.) ---> raisonnablement accompli [Melnibonéen] : honorera son ancien accord et fera de son mieux pour aider l'invocateur . (...).

[Sorciers des autres races] : pas autant de chance de réussir. (...)

-->manifestation du Seigneur des Bêtes, mais libre de refuser son aide. [selon CHA du sorcier] (...) et empêchera pour le futur une nouvelle invocation.

Citations:

« Même s'ils ont un nom et des pouvoirs sur leurs sujets terrestres, ils apparaissent davantage comme des archétypes plutôt que des entités proprement dites. Meerclaw, Seigneur des Chats, est essentiellement une Idée, une Essence qui comprend tous les Félidés en elle-même. Les Seigneurs des Bêtes sont à la fois des déités et des concepts, mais peut-être s'agit-il là de la même chose.

Dans les âges anciens, les sorciers melnibonéens ont passé des pactes d'aide perpétuelle et d'amitié avec de nombreux Seigneurs des Bêtes. Ces anciens traités furent très utiles à Elric dans ses combats contre Theleb K'aarna. Seule une minorité de Melnibonéens connaît quelques anciennes runes d'invocation des Seigneurs des Bêtes. (...) Même si les Melnibonéens sont les seuls à connaître les chants et les runes qui permettent d'invoquer un Seigneur des Bêtes, ils peuvent enseigner ces formules aux sorciers des autres races, (...). Les Seigneurs des Bêtes semblent exercer une domination sur toute une famille d'animaux, ainsi il y a une Dame des Oiseaux, un Seigneur des Lézards, un Dieu de tous les Chats etc. Il n'existe aucune déité distincte pour les lions et les tigres - ce sont des chats, et ils servent donc Meerclaw. Comme la saga d'Elric ne nomme pas tous les Seigneurs des Bêtes, nous en avons inventé quelques-uns. Les Seigneurs des Bêtes ont des noms tirés de principes onomatopoeïques, et ceux que nous avons créés sont en accord avec ces principes.»

Ref. [5.10] LES SEIGNEURS DES BETES

« Les Seigneurs des Bêtes sont des êtres très anciens dotés d'un immense pouvoir, et ils dégagent assez de puissance pour faire craquer les nerfs des aventuriers. Lorsque Elric invoque Haaashaastaak, le Maître des Lézards, Yishana manque de défaillir, tant cette créature est imposante. (...) » Finalement, sous le commandement de l'Empereur Matik, et avec l'alliance de différents Seigneurs des Bêtes, les Melnibonéens battirent les Dharzis à leur propre jeu, c'est-à-dire la création d'animaux magiques. C'est parce que les ancêtres d'Elric aidèrent les Seigneurs des Bêtes en des temps anciens, que ceux-ci veulent bien l'aider. Il est plus que probable que Matik et d'autres sorciers melnibonéens de l'époque, libérèrent les Seigneurs des Bêtes de la domination occulte des Dharzis.»

Ref. [9.1.1] LES JEUNES ROYAUMES AVANT ELRIC

Analyse des Fiches

[Kronale] > Voici une ch'tite analyse perso des "fiches STORMBRINGER" parfois à la lumière des discussions entreprises sur la ML en ce qui concerne l'Empire Dharzi. Vous pouvez déjà vous jeter dessus comme des voraces ;-)) ou attendre un peu d'autres infos notamment celles des Règles d'Elric

Myrrhyn.

Originaire d'un autre plan d'existence (bien qu'il est probable que l'on parle en fait des Clakars et non des Myrrhyniens). Il y aurait eu des conflits avec l'empire Maritime de Melniboné. (faut -il considérer ces conflits vis à vis des Clakars ou des Myrrhynien ?)

-- > Dépend en fait de la scission Clakars/Myrrhynien. (Intervention du peuple condamné (cf.Elric) ou des Anciens (hypothèses sur la ML) mais a priori on dit que les Myrr. étaient + répandus et + puissant avant l'époque d'Elric donc il n'est pas impossible que les Meln et Myrrh. se soient combattus !

Leur magie basée sur des pouvoirs d'autres dieux que Loi et Chaos (c'est étrange si l'on considère le fait que les Clakars sont du Chaos et donc inféodés aux divinités chaotiques, cela voudrait dire qu'en fait, ceux qui ont modifié les C en M leurs ont inculqué d'autres croyances

- ➔ celle du peuple condamné ou des anciens selon l'hypothèse retenue !
- ➔ où alors des croyances nouvelles adaptés à ce peuple (panthéon de déités ailées !) Cela pourrait aller dans le sens où les Dharzis conceptualiseraient la religion (cf. post sur la ML par [LH] :

[LH] > *Je préfère pragmatique à athée. Ils croyaient dans les forces de la nature, mais ne leur attribuaient pas vraiment une personnalité particulière. Si un seigneur des bêtes se manifestait à eux sous une forme humanoïde, ils pensaient que cette manifestation était modelée par l'inconscient du sorcier afin de présenter la force animale sous une forme plus compréhensible.*

Si les Dharzis sont liés d'une manière ou l'autre aux Peuple Condamné, alors cette approche de la réalité (représentation des forces sous une forme compréhensible) serait logique). [Cf. aussi plus loin, je reviens à cette notion] L'importance des mines est un fait donc leur éventuelle utilisation (par alliance) avec les Dharzis pour la guerre est une donnée importante à prendre en compte !

Clakars

Peu de chose à dire si ce n'est :

Qui est Zhorthra puisque ces Créatures du Chaos lui semblent consacrées ? Leur polymorphie visuelle (camaléons) est un pouvoir intéressant comme base.

Pays du Silence/Marais des Brumes :

Il s'agit de deux lieux différents (mais le deuxième est aussi compris dans le premier) : Le marais sépare le pays des brumes de Shazaar. Il est peuplé de monstres chaotiques dont la puissance est loin d'être négligeable (Bellbane dans les marais des Brumes / Elric). C'est une Contrée désertique à l'étendue inconnue (personnellement je lui ai donné une dimension finie (cf. carte des extensions des empires) et pour moi, le territoire ne rejoint pas les jungles du sud) . Il est très peu exploré du à la présence des bêtes ! C'est Clair que c'est une "grande patrie des Dharzi", en témoigne les nombreuses ruines là-bas ! Mais il n'est pas clair dans Storm que ce soit le berceau d'origine des Dharzis, personnellement je ne le pense pas (cf. supplément Dharzis), par contre c'est devenu le dernier bastion des Dharzis.

- ➔ Une question restant encore à répondre : la raison de cette Localisation importante pour les Dharzi (affinité pour les lieux, liens avec Le peuple condamné qui aurait aussi été ici , territoire non conquis par Melnib, donc intéressant pour l'empire ennemi ?)

Dharzis

Bon la plupart des choses sont connues :

Non humain ou semi-humain. Venant probablement d'un autre plan (mon hypothèse initiale). Dieux et pouvoirs propres (ça on est d'accord)

J'ai noté néanmoins des données particulières :

Ils auraient contrôlé les seigneurs des bêtes, donc pas seulement vénérés ! on parle de dominations occultes des Dharzis dont les Melnib auraient libéré les Seigneurs des Bêtes. Postes coloniaux partout dans le monde → donc une expansion sérieuses, les Melnibonéens n'ont pas que "eu une petite guerre !" Ils ont été en Ilmiora (zones reculées), Troos est un endroit particulier où s'est réfugié un groupuscule qui aurait dégénéré en Orgien (Habitants d' Org = descendants dégénérés d'une race très ancienne: les Dharzis)

Rq: l'hypothèse du Voleur d'âmes selon laquelle se sont plutôt les esclaves des Dharzis est sans doute plus juste !

En ce qui concerne les guerres, on sait qu'ils ont été vaincus/exterminés, mais l'issue de la guerre longtemps incertaine ! La victoire, au moins partiellement dû aux alliances Seigneurs des Bêtes (aidés dans des temps anciens par les Meln, mais sans doute aussi car ils se détournèrent à la fin des Dharzis) et Meln sous l'empereur Matik Battus à leur propre jeu de création d'animaux magique : logique si on considère que les Meln en matière de "Chaos" étaient les plus connaisseurs !

La guerre due être terriblement violente car, à la suite de sa victoire, Melniboné sombra dans une lassitude nationale et son pouvoir se mit à décliner. C'est à partir de cette époque qu'Imrryr reçut le surnom de " La Cité qui Rêve ". » Enfin, ne pas oublier les Chiens Chasseur du Dharzi, (un bel exemple d'anamorphisme) et la "réponse" Melni à cette menace (essence chaotique plus marquée : cf leur armure !)

Autre chose :

Dans l'idée où l'on considère que certains humains étaient sous la dépendance des Dharzis, on pourrait voir dans leur croyance "certains restes" de celle des Dharzis ? :

Hors propos (sauf si on considère une éventuelle influence Dharzie) : « Les barbares du Désert des Soupîrs adorent par exemple, l'esprit des pierres, des arbres, des rivières, des montagnes, des nuages et des animaux et ce, d'une manière animiste assez primitive. »

Org

Ces données confirment un peu ce qu'on disait versus le lien Dharzis Orgien. Il sont soit directement les descendants, soit les descendant des esclaves ! (à mon avis plus juste !) Langue "aboyé", ça colle pas mal avec l'idée peuple des bêtes, l'existence des chiens chasseur du Dharzi. Les Dharzis si on les considère très tôt dans l'échelle du temps (aux environs colonisation de Meln. par les Xénans) les humains de cet époque au stade préhistorique, on pourrait se dire que les Dharzis des premiers temps auraient inventé un langage pour communiquer avec les humains et aussi les bêtes des territoires "extrême nord", ce qui aurait constitué un langage "Bas-Dharzien" à comparer avec celui utilisé dans les "castes hautes " ("Haut Dharzien").

Rq les Orgiens ont une magie ancienne de la terre ---> Colle tt à fait avec la théorie des Nerfs ! Il leur reste des souvenirs des grands temps du Dharzis ! Le culte des ancêtres pourrait être une conséquence du fait que les Dharzis les plus récents respectaient les Dharzis anciens (le peuple des brumes), ce qui aurait perduré sans qu'ils se souviennent pourquoi !

Ils considèrent que les ancêtres ont disparu mais qu'ils sont non-mort ! → A l'image des Momies et croyance égyptienne ?

Voir aussi une existence de mort-vivant du Dharzi ?

Nirhain ou Nihrain

"Ce sont les derniers survivants d'une race plus ancienne que celle des Melnibonéens Dans les temps anciens, les Prophètes de Nirhain étaient alliés aux Empereurs de Melniboné" ils ont eut leur aogée à l'époque où les divers Seigneurs de la Loi et du Chaos faisaient de fréquentes apparitions dans ce monde. »

Bon quelques infos qu'on replacera dans la chronologie...

Comme ils sont anti chaos, c'est vraisemblablement très tôt leur association avec les Meln. avant que ceux ci se tournent définitivement vers le chaos (Arioch etc...) en gros jusque guerre civile Meln/Menastrai ?!! "leur plus grand pouvoir reste leur connaissance; du point de vue purement magique, les Seigneurs du Chaos n'ont aucune chance. » → faut pas rigoler avec eux donc ! Seigneurs des Bêtes :

Bon à mon avis il faut pousser dans la voie "Seigneurs des Bêtes contrôlés en partie par les Dharzis, domination occulte !)

→ C'est là une des clefs de la puissance Dharzi, il faudra donc Définir le lien exact !

Rq: "Archétique plutôt que entités proprement dites, Idée, Essence qui comprend tous les [types représentés (ex Meerclaw → tous les Félidés)] en elle-même" va dans le sens de l'idée de [LH] sur la conception des choses qu'ont les Dharzis ! Cette "façon d'être d'une certaine manière au-dessus de la croyance simple", ferait qu'ils modèlent le pouvoir des JRs ! (Note : " Dès que plus personne ne pense à l'existence d'une fée, celle-ci meure " (Lanfeust de Troy si mes souvenirs sont bon !), l'idée que finalement les Dharzi (ou même déjà le peuple condamné avait cette conception (d'où pourquoi pas leur condamnation ?), ce qui leur donnerait finalement une certaine maîtrise des forces des JRs, se heurtant cependant à la croyance adverse créatrice d'une réalité qui dès lors doit être pris en considération ...

→ Ce qui est imaginé devient réalité et entre donc dans le tissu du monde existant !

« Finalement, sous le commandement de l'Empereur Matik, et avec l'alliance de différents Seigneurs des Bêtes, les Melnibonéens battirent les Dharzis à leur propre jeu, c'est-à-dire la création d'animaux magiques. C'est parce que les ancêtres d'Elric aidèrent les Seigneurs des Bêtes en des temps anciens, que ceux-ci veulent bien l'aider. Il est plus que probable que Matik et d'autres sorciers melnibonéens de l'époque, libérèrent les Seigneurs des Bêtes de la domination occulte des Dharzis.» Bon là on a une sacré information, ce n'est pas seulement grâce aux "Runes vampires" que les Meln ont gagné, mais aussi dans "une course à l'arme anamorphosique" où là, la grande maîtrise du Chaos par les Meln. a été décisive !