

Empire Dharzi

Supplément Stormbringer/Elric

Document De Synthèse – Version 2.5

[Note – Version 2.5 : nouvelles corrections des fautes d'orthographe et de tournures par Arioeh]

Commentaire : Rappel - Les citations doivent être encore uniformisées (avec Editeurs : Presses Pocket etc...).

Préambule

Ce document est la **seconde synthèse** rédigée des différentes discussions ayant eu lieu sur la *ML Elric* à propos de l'Empire Dharzi. Née à l'origine d'une question posée sur la *ML Elric* par William Michel (*Maladric*), et s'appuyant sur un premier document que j'avais rédigé sur la question et disponible sur le Site de Dame Kronale, cette discussion a pris une certaine ampleur avec plus de 100 mails en quelques jours et a permis d'échanger de nombreux points de vues différents nécessitant de synthétiser les idées avancées. Cette synthèse est encore un document de travail, mais il reprend déjà la quasi-totalité des idées développées sur près de 400 pages de discussions (messages n°1751-2270 au 14 Juin 2003).

Pour ceux n'ayant pas suivi le travail, il faut savoir que ce supplément original par ses idées développées se base sur de nombreuses sources officielles telles que les ouvrages de M. Moorcock, les règles de Stormbringer ou d'Elric ainsi que de la plupart des suppléments de ces 2 Jeux de Rôles (JdR). En plus de cela des données provenant de différents magazines de JdRs (Tatou, Casus Belli etc..) ont été également intégrées au supplément. Ainsi, autant que possible nous avons essayé de tenir comptes des acquis, mais nous avons dû également corriger certaines informations, soit pour la rapprocher des idées de l'auteur initial, soit pour parvenir à rédiger une trame valable et soutenue par le maximum de données. Le travail n'était pas simple car à part quelques données éparses se contredisant souvent, peu de chose étaient connues sur cet Empire qui jadis défia Melniboné et la brisa même s'il disparut dans cette action.

Il reste encore de nombreux points à développer pour parfaire ce document, et vous êtes tous les bienvenus pour participer.

Kronale

Pour tout savoir sur le projet Dharzi discuté sur la ML : <http://perso.wanadoo.fr/kronale/dharzi/dharzis.htm>

Informations Pratiques

Dans le document un texte gras de couleur **Verte** correspond à une donnée inventée tandis qu'une couleur **Bleue** correspond à une donnée officielle (Saga ou JdR). Le texte en **rouge** correspond à des éléments non terminés, ou à des remarques. J'ai développé quelques idées (voir le cas des Gardiens) sans pour autant qu'elles soient définitives, et le paragraphe est dès lors en **Bleu**.

Acronymes :

SdE : Seigneurs des Élémentaires
SdB : Seigneurs des Bêtes
SdP : Seigneurs des Plantes
SdL : Seigneurs de la Loi
SdC : Seigneurs du Chaos
BC : Balance Cosmique
BR : Bâton Runique
EE : Être-Épée

CMS : Conjonction du Million de Sphères
JRs : Jeunes Royaumes
TM : Tragique Millénaire
HNE : Hawkmoon Nouvelle Edition
MM : Michael Moorcock
JN : Joyau Noir
GB : Grands-Bretons

Les intervenants

(Par ordre alphabétique de Balise)

[Arioeh]	: malphas2001 [arioeh.chardros@ifrance.com]	[LH]	: Laurent HACHET [lhachet@neocles.com]
[Aymeric]	: aymeric.kurzawinski@libertysurf.fr	[Maladric]	: William Michel [Maladric@wanadoo.fr]
[BP]	: bergerp@libertysurf.fr	[MV]	: [marcel.vandenborre@mgeups.com]
[GC]	: Guillaume Chapuisat [mistoufl@noos.fr]	[Niels]	: Niels DEHALLE [ndehalle@free.fr]
[GM]	: Guy Molinas [molinas@wanadoo.fr]	[Nomane]	: Nomane [nomane@voila.fr]
[GT]	: Ghislain Thierry [g.thierry@calixo.net]	[PL]	: Philippe Laquet [tux_shady@yahoo.fr]
[JDN]	: Jesus De NIAC [jesusniac@yahoo.fr]	[PT]	: soner_du [philippe.tromeur@wanadoo.fr]
[Kronale]	: Emmanuel Gothie [kronale@wanadoo.fr]	[YM]	: yanmagfr [yanmag@lycos.fr]

Sommaire

I - INTRODUCTION AU SUPPLEMENT	6
II - COSMOGONIE	6
II - 1 - Les Taneliens et l'Univers unique	6
II - 1.1 - Naissance de la Balance Cosmique et de Tanelorn l'Eternelle	7
II - 1.1.1 - Le Capitaine Aveugle et le Timonier du Navire Noir	7
II - 1.2 - Naissance de la Main Cosmique, création du Multivers et des concepts Chaos et Loi	7
II - 1.3 - Naissance des Êtres Chaos et Loi	8
II - 1.4 - Création du Bâton Runique, des Consciences Loyales et des Épées Noires.	8
II - 1.4.1 - Informations sur les Consciences Loyales	9
II - 1.4.2 - Informations sur l'Épée Unique, scindée en deux.	9
II - 1.4.3 - Commentaire concernant les Différents protagonistes	10
II - 2 - Genèse des différents Seigneurs et Créatures	11
II - 2.1 - Genèse des Seigneurs d'En-Haut, des Première Créatures et des Seigneurs Gris.	11
II - 2.2 - Le Cas des Seigneurs Élémentaires.	11
II - 2.3 - Le Cas des Seigneurs des Bêtes sur le plan des Jeunes Royaumes.	11
II - 3 - Une première approche de la Conjonction du Million de Sphères	11
III - APPROCHE DE LA CHRONOLOGIE DES JRS	12
III - 1 - Ere Elonienne	12
III - 2 - Création des Myrrhyniens	12
III - 3 - Destruction du Monde des Elonii (Fin du premier Cycle)	13
III - 3.1 - Le Projet des Elonii	13
III - 3.2 - La Malédiction	14
III - 3.3 - Transformation du Plan	14
III - 3.4 - Les Héritiers des Anciens Dieux	14
III - 3.5 - Le Livre des Dieux Mort	14
III - 4 - Schéma des Peuples Anciens et à Venir	16
III - 5 - Incarnations des Seigneurs de la Loi et Genèse des Anciens	17
III - 6 - Le Cas des Gardiens	17
III - 7 - Modifications Planaires	18
III - 7.1 - Plan Chaotique des Elonii	18
III - 7.2 - Plan des Anciens	19
III - 7.3 - Barrière de la Loi	19
III - 7.4 - Plan des JRS	19
III - 7.4.1 - Territoires Connus	19
III - 7.4.2 - Territoires Hors-Cartes	19
III - 8 - Les Guerres Élémentaires	19
III - 9 - Les Temps Troublés	20
III - 10 - L'Avant Chaos	21
III - 10.1 - [-2000 AC]	21
III - 10.2 - [-500 AC] – Début de l'Empire Loyal des Dharzi (Eveil des Varks)	21
III - 10.3 - [-400 AC] - Réunion de R'lin K'ren A'a	21
III - 10.3.1 - L'Homme de Jade	21
III - 10.3.2 - J'osui C'rein Reyr - l'Être Condamné à Vivre	22
III - 10.3.3 - Les clauses de la Réunion	22
III - 10.4 - [-400 AC] – Exil sur l'Île du sorcier – Rencontre avec les Anciens	22
III - 10.5 - [-270 AC → -250 AC] – Disparition des Dieux Mort – Fondation de H'hui'shan	23
III - 10.6 - [-250 AC → -50 AC] – Tensions puis Guerre Civile Menastrai/ Chevaliers-Dragons Chaotiques	24
III - 10.7 - [-50/50 AF] – Début de l'Empire Chaotique de Melniboné et Fondation d'Imryr	26
III - 10.8 - [600 AF] – Création du Marais des Brumes	27
III - 10.9 - [1000 AF] – Vol du Trône de Rubis	27
IV - LOCALISATION GEOGRAPHIQUE	28
IV - 1 - Les Terres des Dharzis	28
IV - 1.1 - Le gouffre d'Alt'elolt et Ersutialt la Cité Mère	28
IV - 1.2 - Les Premières Cités Filles	29
IV - 1.3 - Lien existant entre les Myrrhyniens et les Dharzis	29
IV - 1.4 - Le Lien entre l'Empereur, les Varks et les Créatures d'Arkyn	30

IV - 1.5 - Le Lien avec les Seigneurs des Bêtes	30
IV - 1.6 - Marais des Brumes et dernières cités	31
V - L'EMPIRE DHARZI	32
V - 1 - Structure de l'Empire Dharzi	32
V - 1.1 - Des provinces Dharzis et des premières formes humaines rencontrées.	32
V - 1.2 - Les limites de l'Empire Dharzi	33
V - 2 - Le Conflit Melniboné-Dharzi	33
V - 2.1 - Les Différents Front durant la Guerre	34
V - 2.2 - Premier contact entre les deux empires	35
V - 2.3 - Deuxième Offensive Dharzie	35
V - 2.3.1 - Les premiers temps	36
V - 2.3.2 - Le Temps des Grands Sorciers	37
V - 2.3.3 - Quarzhasaat	38
V - 2.3.4 - L'après Quarzhasaat	39
V - 2.3.5 - Le devenir du Désert des Soupirs	40
V - 2.4 - Troisième Offensive	41
V - 2.5 - La Grande Offensive	42
V - 2.5.1 - La Stratégie	42
V - 2.5.2 - Changement de Stratégie	42
V - 2.5.3 - Le Cas du Sud et des Iles de l'Océan Oriental	43
V - 2.5.4 - La Contre-Attaque	44
V - 2.6 - Les derniers Combats	44
V - 2.7 - Anéantissement de l'Empire Dharzi	45
V - 2.7.1 - Genèse de Troos	45
V - 2.7.2 - Les derniers instants - Apparition de Pan Tang	46
V - 2.8 - Déclin de l'empire de lumière	47
V - 3 - Equilibres dans le conflit	48
V - 3.1 - Durée du conflit et notions liées	48
V - 3.2 - La ligne des citadelles Melnibonéennes	49
V - 3.3 - Kronale et Tarkarle	50
V - 4 - Utilisation des humains dans le conflit	50
V - 4.1 - Rôle des autochtones	50
V - 4.1.1 - Rôle des Chasseurs	51
V - 4.2 - Fétichisme Melnibonéen	51
V - 4.3 - Révoltes et Politique de Terre Brûlée par les Dharzis	51
V - 4.4 - Une religion pour les humains	51
V - 4.5 - Les Dharzis et leurs serviteurs humains	51
V - 4.6 - Première révolte humaine	52
V - 5 - Raison de l'abandon des territoires de l'Est par les deux forces en présence	52
VI - LE PEUPLE DHARZI	53
VI - 1 - Apparences & Caractéristiques	53
VI - 1.1 - L'Empereur Immortel	53
VI - 1.2 - Varks	53
VI - 1.3 - Dharzis des Brumes et Grands Sorciers Dharzis	53
VI - 1.4 - Dharzis (Peuple Animal)	54
VI - 1.5 - Hordes Bestiales	54
VI - 1.6 - Humains (Serviteur et Esclaves)	54
VI - 1.7 - Les derniers Dharzis (époque Contemporaine)	54
VI - 2 - Digest	55
VI - 2.1 - Manalta	55
VI - 2.2 - Le Lion Rouge	55
VI - 3 - Créatures Dharzies	55
VI - 3.1 - Erkortarlit	55
VI - 3.2 - Oklalt	55
VI - 3.3 - Wyrms	55
VI - 3.4 - Manticores ?	56
VI - 3.5 - Chiens Chasseurs du Dharzis	56
VI - 3.6 - Autres	56
VII - RELIGION ET MAGIE DHARZIE	56
VII - 1 - Religion Dharzie	56

VII - 2 - La Magie	57
VII - 2.1 - La Source de la Magie	57
VII - 2.2 - Le Gouffre d'Alt'Elolt	58
VII - 2.3 - Les Nerfs	58
VII - 2.3.1 - Progression des Nerfs	58
VII - 2.3.2 - Magie Statique	59
VII - 2.3.3 - Magie Offensive	59
VII - 2.3.4 - Destruction des Nerfs	60
VII - 2.3.5 - Les Créatures d'Arkyn	60
VII - 3 - Pouvoir sur l'énergie Animale et Végétale	60
VII - 3.1 - Les SdB	60
VII - 3.2 - Les Anamorphosis	60
VII - 3.2.1 - La première forme d'anamorphosis	61
VII - 3.2.2 - Les Anamorphosis du temps de la grandeur de l'Empire Dharzi	61
VII - 3.2.3 - Les Anamorphosis aux temps de la chute	61
VII - 4 - Les Epées-Entités Dharzies K, T et V	62
VII - 5 - Les autres armes	62
VIII - DONNEES SUR LES TERRES DHARZIES (NORD ET OUEST HORS CARTES)	62
VIII - 1 - Cartes	62
VIII - 1.1 - Cartes Générales	62
VIII - 1.2 - Cartes des Territoires Inconnus (Hors-Cartes)	62
VIII - 1.2.1 - Continent Nord	62
VIII - 1.2.2 - Continent Ouest	62
VIII - 1.2.3 - Continent Sud	62
VIII - 1.3 - Cartes des Offensives	62
VIII - 2 - Géographie, Flore et Faune	62
VIII - 2.1 - Données géographiques	62
VIII - 2.2 - Flore et Faune	62
IX - SCENARII	63
IX - 1.1 - Mini scénarii	63
IX - 1.1.1 - Un Nerf à R'lin K'ren A'a	63
IX - 1.2 - Campagne	63
IX - 1.2.1 - Campagne Rignariom – Volet 4 (En plein dans les Guerres !)	63
IX - 1.2.2 - Campagne – L'île de Lerian (C'est comment un Elonii, dis !???)	63
X - ANNEXE 01	64
X - 1 - Conventions	64
X - 2 - Chronologie	64
XI - ANNEXE 02	73
XI - 1 - Histoire	73
XI - 2 - Les porteurs des Prophétesses-Entités	76
XI - 2.1 - Porteurs de Kronale	76
XI - 2.2 - Porteurs de Tarkarle	78
XII - ANNEXE 03A	80
XII - 1 - Construction Initiale de la place Forte	80
XII - 1.1 - Localisation	80
XII - 1.2 - Eltarrryr-la-Haute	80
XII - 1.3 - Eltarrryr-la-Profonde	80
XII - 2 - Rôle de cette place Forte	81
XII - 3 - Exil de Mersati - Affectation à Eltarrryr	81
XII - 4 - Construction du Donjon de Mersati par Vergyl	81
XII - 5 - Principaux conflits où Eltarrryr fut impliquée	81
XII - 5.1 - Premier Conflit	82
XII - 5.2 - Deuxième Conflit	82
XII - 5.3 - Troisième Conflit	82
XII - 5.4 - Dernier Conflit	82

<i>XII - 5.4.1 - Eltarryr-la-Haute</i>	83
<i>XII - 5.4.2 - Eltarryr-la-Profonde</i>	83
<i>XIII - ANNEXE 03B</i>	84
XIII - 1 - Début de l'Attaque	84
XIII - 2 - Artifice Dharzi	84
XIII - 3 - L'Onde Dévastatrice	85
<i>XIV - ANNEXE 04</i>	86
XIV - 1 - Introduction	86
XIV - 2 - Données sur Myrrhyn classiquement admises	86
XIV - 3 - Historique	86

I - INTRODUCTION AU SUPPLEMENT

A l'instar des Terres de l'Est, les Royaumes Nord Hors-Cartes sont demeurés inconnus des Jeunes Royaumes, et même de l'Empire de Melniboné, jusqu'au moment où, descendant des monts **Elroltien** et couvrant les terres de la Passe donnant sur la contrée de **Bas'lk**, les Seigneurs Dharzis vinrent à la rencontre des troupes Melnibonéennes occupant l'empire oriental et les affrontèrent. Ainsi, les chaînes Nord ne se révélèrent pas, comme beaucoup le croyait, les murs de l'extrême bord du monde. L'espace au delà n'étaient donc pas matière chaotique informe comme le fut la terre au delà de **Kaneloon**, aux temps qui précédèrent la venue du Champion **Aubec de Malador** !

Peu de chose sont connues sur ces terres car les conflits qui eurent lieu entre les deux empires ne se déroulèrent que sur les terres des Jeunes Royaumes. En outre, lorsque les Melnibonéens, usant des runes Vampires, parvinrent à vaincre les Dharzis, leur propre puissance était si affaiblie qu'ils se replièrent sur leurs îles et délaissèrent leurs colonies les abandonnant à leur sort. Ils ne menèrent donc aucune expédition sur les Royaumes Nord désormais inhabités, terres laissées à l'abandon, gardées par les cités et les forteresses étranges de ce peuple non humain, allié des bêtes, exterminé par la noire puissance du peuple Xénan...

Ce supplément présente le peuple Dharzi, dont l'histoire remonte à des temps très anciens, datant d'avant même le cycle des JRs. De ce fait, on apprendra dans ce supplément de nombreuses autres informations concernant le **Peuple Condamné** (lié étroitement aux Dharzis), les **Anciens**, etc. En ce sens, une chronologie détaillée des événements a été réalisée pour réorganiser, vérifier et corriger ce qui est connu dans l'œuvre de M. Moorcock, les JdRs Stormbringer et Elric, ainsi que dans la plupart des suppléments de Jeu (Oriflam/Chaosium, Tatous, Casus Belli et autres magazines).

Une cosmogonie est également présentée en début de document afin de replacer divers éléments présents dans les différentes sagas, ainsi que quelques idées originales développées pour l'occasion¹ ou intégrées à partir de documents déjà existants telle que la légende des **Soeurs d'Elr'ahaa**, **Kronale**, **Tarkarle** et **Elryale**, les âmes désincarnées qui investissent les armes qui s'opposèrent aux épées-entités des Empereurs de Melniboné.

On découvrira la genèse de l'Empire Dharzi, depuis la Cité Mère jusqu'aux Cités Filles, et son expansion dans les Jeunes Royaumes. Ce supplément donne aussi des éléments sur la géographie de plusieurs terres hors-cartes, leur flore et leur faune, et sur les peuples humains qui devinrent serviteurs ou esclaves des Dharzis, cet étrange peuple qui fit même reculer les serviteurs de l'Entropie....

Il vous sera aussi présenté la nature de la magie particulière de ce peuple qui demeura étrangère aux Melnibonéens, le pacte entre les Seigneurs des Bêtes et les Dharzis, et les caractéristiques des Dharzis. Ces dernières seront utiles si les données de ce supplément sont utilisées en amont de l'époque de l'empereur Elric, aux temps des conflits entre les deux empires, ou si les Maîtres de Jeu utilisent l'univers des Jeunes Royaumes sans suivre l'histoire de la saga. Car si les Melnibonéens pensent avoir exterminé leurs ennemis, il est certains témoins qui pourraient jurer avoir rencontré en quelques lieux reculés des êtres assurément non humains, disant appartenir au vieux peuple Dharzi. D'autres, au fait de la nature du Multivers, vous diraient avoir croisé des représentants de ce peuple affirmant avoir quitté les terres des Jeunes Royaumes (et leurs connaissances du passé de ceux-ci en serait une preuve évidente). Si ces témoins, le sérieux sur leur visage, vous affirmaient que les exilés ont comme projet de retourner sur leur territoire et de réinstaurer leur hégémonie sur les territoires des Jeunes Royaumes, quelle serait alors votre réaction si vous résidiez dans ces Royaumes ?

II - COSMOGONIE

II - 1 - Les Taneliens et l'Univers unique

Au début de Tout, existaient les **Taneliens** : un peuple mystérieux, vivant sur un plan d'existence unique. Ce Plan infini n'appartenait pas au **Multivers**, mais le précédait.

Le peuple évoluant, il développa un savoir qui mêla les technologies les plus avancées à une approche mystique de l'univers, où l'énergie du monde était cristallisée par les machines et la pensée humaine. La matière était altérée ou, au contraire, figée, manipulée au gré des Taneliens comme s'il s'agissait d'énergie.

Seules créatures vivantes, consommant alors l'énergie de l'univers même, les Taneliens décidèrent pour se divertir de créer le concept de vie, un concept qui ne les concerne que peu. Ils créèrent les plantes et les animaux, et, pour les faire vivre, conçurent les **Seigneurs des Plantes** et des **Bêtes**, des **semi-consciences** chargées d'un rôle très spécifique : superviser la dynamique de la vie, par les **instincts** ["savoir" ancestral, figé] et **l'évolution** [altération des espèces pour

¹ **Notes** : quelques éléments inspirés de l'histoire de Féron et Merlin dans le comics « Excalibur », de Marvel Group.

les faire survivre]. Ainsi, alors que les concepts de Loi ou de Chaos n'existaient pas encore, le rôle était déjà équilibré entre ces pseudo-aspects, sous-entendant déjà que la vie ne peut exister que dans l'équilibre. Ces Seigneurs des Plantes et des Bêtes exerçaient leur rôle depuis des **mi-mondes** créés pour l'occasion par les Taneliens. Ces mi-mondes sont limités et très conceptualisés, et correspondent à des plans astraux plutôt qu'à des plans d'existence (c'est d'ailleurs pour cela qu'ils sont dénommés mi-monde). Le concept des **Eléments** ne fut pas élaboré, car les Taneliens n'en avaient cure. Pour eux, l'univers était énergie uniquement, le feu pouvait devenir de l'eau ou du sable par quelques manipulations très simples. Les plantes et les bêtes elles-mêmes n'étaient pas comme nous les connaissons désormais. Ce qui les identifiait comme créatures vivantes était justement cette relation avec les Seigneurs des Plantes et des Bêtes et leur appartenance au « cycle de la vie » (naissance-mort-décomposition-recyclage). Par contre, leurs formes et surtout les éléments dont ils étaient composés étaient très variés. Les oiseaux de feu et les poissons de terre n'étaient pas rares.

II - 1.1 - Naissance de la Balance Cosmique et de Tanelorn l'Eternelle

Puis vint le temps des dissensions, certains Taneliens privilégiant l'approche mystique de l'univers (partisans de la *matière pure*), d'autres l'approche technologique (partisans de l'*esprit pur*). Les concepts de **Magie** et de **Science** furent alors évoqués, puis de **Chaos** et de **Loi**. Ce fut dans cette situation qu'ils élaborèrent le principe de la **Balance Cosmique**, et que chaque parti tenta alors d'influencer l'autre pour prouver la justesse de sa voie, à l'exception d'une petite poignée de Taneliens qui restèrent neutres, demeurant à l'écart des affrontements entre les deux camps en vivant sur le seul terrain que chacun admettait comme neutre : **la capitale, Tanelorn** (d'où le nom de Taneliens).

II - 1.1.1 - Le Capitaine Aveugle et le Timonier du Navire Noir

Dans le Secret des Runes de la Saga d'Hawkmoon, il est révélé que le **Capitaine Aveugle** et le **Timonier** du Navire Noir sont les bâtisseurs de Tanelorn. En réalité ce sont deux Taneliens ayant reçu la possibilité de se déplacer entre les Multivers et d'agir là où la Balance le désirait.

Note : info de Nomane, à vérifier.

II - 1.2 - Naissance de la Main Cosmique, création du Multivers et des concepts Chaos et Loi

Mais les deux camps allèrent trop loin et générèrent une forme de conscience dans la Balance, la **Main Cosmique**, pour les départager. Pourtant la Main, au lieu de trancher, déclara le schisme irrémédiable et établit le principe d'**Equilibre Cosmique**. Ce jugement provoqua une scission définitive entre les deux groupes de Taneliens, et l'éclatement de leur univers en **Multivers**. Le conflit qui opposa les partisans des deux camps impliqua en effet des forces immenses, intrinsèques à l'univers qui provoquèrent cette dispersion en un Million de Sphères. La seule trace de l'ancien univers fut préservée par les Taneliens ayant choisi la neutralité, et qui voulurent bien évidemment protéger leur sanctuaire, leur capitale, **Tanelorn**. La puissance employée pour la préserver ne fut cependant pas totalement maîtrisée, et en plus d'épargner aux habitants les dommages de la guerre cosmique, elle transforma la nature mystique de Tanelorn, en en faisant le pivot du Multivers, une sorte de charnière, présente sur chaque plan sous une forme ou une autre, zone neutre où les énergies alignées (loyales ou chaotiques) ne peuvent intervenir. Les ombres de ces projections dans le Multivers sont encore visibles sur l'île centrale.

« Sur cette île se trouvent des ruines - peut-être était-ce jadis une cité appelée Tanelorn - et au centre des ruines se dresse un bâtiment intact. C'est ce bâtiment qu'utilisent Agak et sa soeur.

Le Navigateur sur les Mers du Destin – Cycle d'Elric- p29

Notes : Tous les mondes du Million de Sphère correspondraient en fait à des reflets proches où très éloignés d'une seule et unique planète : la terre.

« (...) Car les Mondes du Million de Sphère sont les aspects d'une seule planète que Daker appelait la Terre (...).

Capitaine Aveugle de la Sombre Nef – L'Épée-Dragon – Cycle Erekosë – p28.

La Main Cosmique généra alors le **Chaos Primaire** et la **Loi Pure**, forces primales de l'univers et dénuées de conscience.

Notes : Ces forces primales chaotiques et loyales s'opposent aux forces primales de la nature : les Seigneurs des Bêtes et des Plantes, déjà créés par les Taneliens, et les Seigneurs des Eléments, dont l'existence et la conscience dépendent du rapport de force Loi/Chaos. En cas d'équilibre parfait, il existe des **élémentaires**, consciences *mineures*, mais pas de Seigneurs, consciences majeures, les éléments sont stabilisés à grande échelle mais peuvent être modifiés à petite échelle).

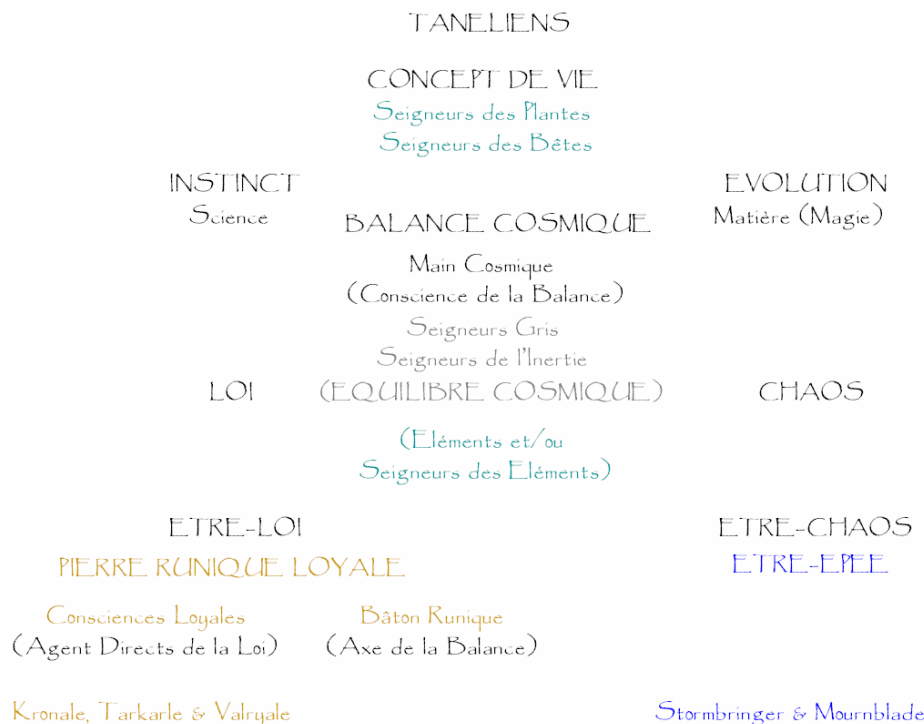
II - 1.3 - Naissance des Êtres Chaos et Loi

Les âmes des anciens Taneliens, devenues parcellaires et destinées à être les âmes des premiers êtres parahumains (comme les Xénans, les Elonii...), influencèrent les deux forces et provoquèrent l'apparition de deux consciences jumelles, alors sans nom, l'Être-Chaos et l'Être-Loi.

Comme la tendance de la **Loi** à *ne pas évoluer* lui donna tout de suite un désavantage face à l'*expansionnisme* du **Chaos**, les derniers Taneliens décidèrent de brider le Chaos en forçant l'Être-Chaos à devenir une constante dans l'univers, à l'influence limitée. Aussi forgèrent-ils l'Être-Épée, dans lequel l'Être-Chaos fut incarné, et l'associèrent-ils, par le biais de la Main Cosmique (ou **Destin**) au **Champion Éternel**. Ainsi limité dans ses mouvements et son influence, l'Être-Épée ne pourrait plus rendre le Chaos aussi dynamique. Du moins pensèrent-ils ainsi.

II - 1.4 - Création du Bâton Runique, des Consciences Loyales et des Épées Noires.

Pourtant, mis au contact des parahumains, l'Être-Épée s'avéra bien plus corrompteur encore. L'Être-Loi manquait toujours d'influence, sa conscience restait trop peu active. Il fallait donc coordonner l'action de l'Équilibre Cosmique et de la Loi pour contrer l'Être-Épée. Ils créèrent par l'intermédiaire de la Balance Cosmique la **Pierre Runique Loyale** comme focus de l'Être-Loi (le jumeau de l'Être-Chaos) puis définirent ses deux manifestations. La première était le **Bâton Runique** qui, au début, servit à la Balance Cosmique d'axe, de soutien, pour compenser l'avantage du Chaos. Comme le Bâton Runique restait lié à la Balance Cosmique, il fallait également des *agents directs*, et c'est ainsi que furent conçues les **trois consciences loyale**, seconde manifestation de la Pierre Runique, qui donneraient, entre autres, les trois prophétesses d'Elr'ahaa **Kronale**, **Tarkale**, et **Valryale**. Etant issues de la scission de la Pierre Runique Loyale, elles étaient évidemment plus faibles que l'Être-Épée (et donc que l'Épée Noire en tant que manifestation unique de l'EE), mais pas plus faibles que ses manifestations annexes, comme **Stormbringer** et **Mournblade**, aussi issues, après tout, d'une scission de l'Être-Épée en deux épées sœurs investies d'une partie de son être. Les deux manifestations de la PRL ne devaient *a priori* jamais se produire simultanément, ce qui explique que ce furent les trois sœurs qui intervinrent dans certains plans comme les JRs (le BR ne s'y manifestant pas) tandis que le BR se manifestait dans d'autres via son action sur la Balance. Par ailleurs, les circonstances firent que ces grandes puissances furent remaniées et il arriva que le BR puisse agir aussi directement (voir son importance dans la Saga d'Hawkmoon).



II - 1.4.1 - Informations sur les Consciences Loyales

Les agents directs de la Loi sont presque tout le temps représentés par une **trinité loyale féminine**, dont la manifestation, au moins sur le plan des JRs, se fit par les fameuses **prophétesses d'Elr'ahaa**. Ces créatures, voyageuses outre-plans, font partie intégrante de l'équilibre, car en se rendant sur les plans, elles contribuent à en préserver l'intégrité agissant là où le chaos est trop fort. Lors de leur emprisonnement sur un « **plan-piège** », [voir le paragraphe relatif aux **périodes d'influences des Êtres-Chaos et Loi**], le Multivers (ou une zone de celui-ci où les trois aspects de cette force primaire est portée par **Kronale, Tarkarle et Valryale**) ressentit une secousse non négligeable qui fit alors pencher la Balance vers le Chaos pour bon nombre de sphères !

Une autre manifestation de ces consciences correspond aux trois sœurs **Tayaratuka, Mishiguya et Shanug'a** (*Elric - La Revanche de la Rose*). Elles sont à la fois la thèse et l'antithèse des Prophétesses d'Elr'ahaa car, si leur manifestation est similaire, elles sont d'avantage statiques que ne l'étaient les prophétesses nomades, étant localisées dans une zone particulière du multivers (un monde où **Gaynor** fait pénétrer les forces du Chaos après un siège de plus de 1000 ans dû en partie à l'action des trois sœurs et au fait qu'un point mort existe suite à un combat entre Mashabak et Arioch). Les trois sœurs deviendront également voyageuses dans leur recherche d'Elric (« *nous t'avons poursuivi [Elric] à travers les millénaires et parmi un millier de sphères* »).

Les trois sœurs ont l'apparence de Xénannes quand Elric les rencontre. Elle sont capables de porter trois autres manifestations/soeurs de l'Être-Épée (en fait de la sous-unité Stormbringer), bien que différentes, suite à un rituel runique (seules trois sœurs jumelles et vierges peuvent connaître le rituel de la rune - *Elric-RdlR-p231*) particulier : Ces sœurs de l'épée proviennent de **deux cylindres « imbriqués »** l'un dans l'autre, un **cylindre d'or pâle** serti de rubis et un **d'ivoire** cerclé d'or contenant une **barre de pierre grise** dont les runes bleues foncé se tordent et se tortillent comme si elles étaient vivantes : lesquelles runes sont identiques à celle gravées sur Stormbringer !

C'est la lecture de ces runes-doubles (portées par Stormbringer et la Pierre Runique Grise), les plus puissantes de toutes les runes qui permettent de générer **trois objets de pouvoirs**, trois épée de la taille et du poids de Stormbringer : en ivoire, en or et en granit gris bleu « *infusées d'un pouvoir égalant celui de Stormbringer elle-même !* » (Elric – RdlR - p 237).

Le cylindre multiple était caché dans le « **Jardin de la Rune** » élaboré jadis par le Peuple Xénan à son arrivée sur le Plan des Trois Sœurs (*Elric – RdlR - p 234*).

Ces runes gravées sur ces objets majeurs n'étaient connues que des **Anciens** et des **Varks** (les futurs Dharzis), descendants du Peuple Condamné. Cela explique notamment que les « *lames noires* » et les *armes dharzies* Kronale, Valryale et Tarkarle (mais également les trois armes ci-dessus) aient des résistances similaires. Elles étaient de plus capables de contenir des entités extrêmement puissantes et rivales. Ce sont en effet les **forces « primaires »**, au-delà des forces ou divinités loyales ou chaotiques. Leur importance est donc primordiale dans les événements arrivant dans les Jeunes Royaumes et les autres plans (pouvant amener à l'effondrement des empires !).

II - 1.4.2 - Informations sur l'Épée Unique, scindée en deux.

L'Être-Épée fut à l'origine fusionné à une lame unique (un acier forgé par le Chaos – *Erekosë-ED-p30*), l'**Épée Noire**, avant qu'elle ne soit brisée en deux puis reforgée en deux lames². Cette lame unique porte également le nom de l'**Épée-Dragon**, portée par **Erekosë** à la fin de son cycle. La lame porte ce nom depuis le fait qu'une des tarasques transportant les femmes **Xénannes** (parfois appelées **Vadhagh**) d'un plan à un autre fut happée par l'épée et forcée d'y rester prisonnière, condamnant par là les Xénannes à être séparées des hommes de leur race et à demeurer « **les Femmes Fantômes** » dans le monde des **Six Royaume de la Roue**. John Daker/Erekosë brisera la lame sur une enclume nommée **Rond de Fer** portant également sur sa structure des runes proches de celles portées par l'épée. De l'extrémité brisée, l'esprit de la tarasque sera libéré et les Xénannes pourront de nouveau la suivre et retrouver les leurs. Erekosë abandonne l'épée brisée sur l'enclume à Barobanay, mais on apprend, de la part du Timonier aveugle et de son frère, qu'elle pourra être reforgée en deux épées à partir de chaque morceau. Ces événements sont placés en amont du cycle des Jeunes Royaumes :

« (...) Et quelle sorte d'histoire va émerger de ce qui s'est passé ici ? Un nouveau cycle doit débiter avant que nous ayons aucun indice du sort de Melniboné. »

Jermays le Tort – L'Épée-Dragon – Cycle Erekosë – p341.

² **Note** : On apprend que l'épée est bien unique, mais que parfois il y en aurait deux, mais qu'il s'agit éventuellement d'une illusion. Ces Épées qu'a porté Erekosë (hors l'Épée-Dragon) ne sont que des enveloppes, destinées à être habitées. Ces épées portent bien les noms de Stormbringer et de Moumblade (*L'Épée-Dragon – Cycle Erekosë – p19-20*).

On apprend également que le **Guerrier d'Or** et de Jais porte également le nom de **Guerrier Qui Ne Peut Combattre**, ou de **Drapeau Vierge** (*L'Épée-Dragon – Cycle Erekosë – p15*) et qu'il s'agit de *Sepiriz*.

L'Être-Épée sera donc réintégré au sein de deux armes dont les représentants les plus connus sont bien entendu **Stormbringer** et **Mournblade**. Cependant il faut envisager que sur d'autres plans, d'autres lames soient les réceptacles de l'Être-Épée comme c'est le cas de **Kanaja**, la lame empoisonnée de Erekosë.

« Voilà qui nous apporte confirmation, dit Erekosë. Cette créature et l'épée sont une seule et même chose.
- Souvent, dit l'enfant. Mais il arrive que son esprit entier n'habite pas l'épée. Kanaja n'était pas toute la lame. »

La Quête de Tanelorn – Cycle d'Hawkmoon - p125

Il faut également citer ici le cas où Stormbringer lutte avec des myriades de frères et sœurs contre plusieurs duc chaotique venus à **Pan Tang** assister le Théocrate pour organiser la fin des JRs (Balan et Arioeh ...) !

- Stormbringer, dit Elric, je crois qu'il est temps d'invoquer tes frères.

(...)

Au même instant, tout l'espace de la grande salle sembla s'emplir d'ombres, de formes diffuses dont l'être était en partie sur le niveau terrestre et en partie sur celui du Chaos. Elric les vit bouger, se préciser, et soudain il lui parut que l'air était empli d'un million d'épées, chacune jumelle de Stormbringer !

Stormbringer – Cycle d'Elric- p108-109 - Presses Pocket

II - 1.4.3 - Commentaire concernant les Différents protagonistes

Les informations sur les Épées restent floues pour la plupart car on parle tantôt de deux **Épées Jumelles** et tantôt de l'Être-Sans-Nom scindé en deux aspects Jumeaux (Être-Chaos et Être-Loi). Voir en particulier cette citation :

« Qui a fait ces objets ? demanda t-il au Capitaine.

- Ceux qui forgèrent cette épée, en des temps reculés proches du début du Grand Cycle, requièrent un démon pour l'habiter et la doter d'un pouvoir supérieur à toute arme. Ainsi passèrent-ils marché avec cet esprit **dont nous tairons le nom**. (Le Capitaine tourna la tête et fit face à la créature.) Marché qu'à l'époque tu t'empressas d'accepter. [°] **Deux lames furent donc forgées, et une part de toi entra dans chacune mais, ultérieurement, l'une d'entre elles s'étant trouvée détruite, tu habitas toute entière la dernière. Ces artisans dont c'était l'œuvre n'étaient pas humains mais ils travaillaient pour l'humanité. Fidèles tenants des Seigneurs de la Loi, ils avaient pour dessein de combattre le Chaos et s'imaginèrent pouvoir retourner contre celui-ci ses propres forces. Ils ne tardèrent pas à mesurer les failles d'une pareille croyance...**

La Quête de Tanelorn – Cycle d'Hawkmoon - p135

En fait, dans l'hypothèse retenue pour ce supplément, on considère les deux :

1/ Un **Être/Esprit Sans Nom** possédant deux aspects conceptualisés en l'**Être-Chaos** et l'**Être-Loi** qui seront matérialisés par la suite en l'**Être-Épée** (Être-Chaos au sein du Réceptacle qu'est l'**Epée Noire**) et l'**Être-Runique** (Être-Loi au sein de la **Pierre Runique Loyale**), l'Être-Runique donnant par la suite deux sous-unités : Le **Bâton-Runique** et les **3 Consciences Loyales** (les 3 Prophétesses d'Elr'ahaa).

2/ L'**Epée-Noire** (Epée-Dragon) sera brisée et reforgée en deux lames distinctes : Stormbringer et Mournblade (mais également d'autres représentant tels que Kanaja dans d'autres plans). A la fin des Jeunes Royaumes, Mournblade disparaît et il faut considérer sa destruction/absorption par Stormbringer qui retrouve ainsi sa puissance d'origine. C'est ce qui serait sous-entendu dans la deuxième partie du paragraphe ci-dessus. Cependant il semble manquer une partie de l'information dans la citation, qu'il faudrait formuler ainsi (à placer au niveau de [°]) : « L'Aspect-Chaotique de ton être habita tout entièrement l'Epée-Noire, tandis que ton Aspect-Loyal fusionna à la Pierre Runique Loyale. Malheureusement, l'Esprit de la Tarasque qui se trouva prisonnière de la Lame Noire, tandis que ton esprit s'y trouvait entraîna une série d'événements que connut Erekosë. Grâce à ce Champion Eternel, cependant la Tarasque fut libérée, mais cela entraîna la destruction de la Lame Noire. Tu fus pour un Temps privé de ta capacité d'agir jusqu'au moment où deux Épées-Sœurs purent être reforgées à partir des fragments de l'Epée-Noire (par les Anciens, descendants des Elonii). Tu recouvras une partie de ta puissance, bien que scindée pour un temps en deux. »

Remarque : Ce serait peut-être intéressant de considérer que la période durant laquelle l'Être-Chaos est privé de Réceptacle sert en définitive l'Être-Loi pour prendre l'avantage en tissant des trames qui ne verront leur accomplissement qu'à la conjonction du Million de Sphère (voir le § « Une première approche de la Conjonction du Million de Sphère » plus loin). Et ce serait à ce moment que, pour la première fois, l'Être-Chaos est emprisonné dans le **Joyau Noir** (est-il lié de quelque façon que ce soit à l'enclume **Rond de Fer** sur laquelle se brise l'Epée-Dragon ? → **Idée à prospecter**), bloqué ainsi dans la quasi-totalité de ces mouvements et il lui faut donc attendre que les Anciens, descendants des Elonii, le libèrent au profit de deux nouveaux réceptacles : Stormbringer et Mournblade.

[Arioeh] : Ca me semble intéressant tout ça.

En créant le Joyau Noir, ils s'efforcèrent de te prendre au piège, de t'emprisonner. La gemme en fut dotée d'un pouvoir immense : elle détenait l'âme d'autrui autant que la tienne, exactement comme avait fait l'épée, mais tu pouvais être libéré du joyau tout comme il t'arrivait de pouvoir l'être de l'épée.

Commentaire : Cette formulation est bizarre... Plutôt que d'essayer d'écrire ce que le Timonnier aurait dû dire, il vaudrait mieux écrire l'explication qui manque (donc : pas un style direct, mais un style indirect)
→ ok je reprendrais cela ultérieurement !

II - 2 - Genèse des différents Seigneurs et Créatures

II - 2.1 - Genèse des Seigneurs d'En-Haut, des Première Créatures et des Seigneurs Gris.

L'Être-Loi et l'Être-Chaos donnèrent également naissance à première série de Seigneurs, qui mourront pour être remplacés par d'autres au fil des cycles, ne laissant qu'une part de leur conscience dans les deux Entités Suprêmes précitées.

Quant aux âmes des Taneliens des deux factions, elles furent absorbées par la Balance, scindées et implantées à partir de là dans certaines créatures, Xénans, **Mabdens (ou est-ce que les humains auraient une autre origine ?)**, Elonii, et quelques autres races issues en réalité des Taneliens (les Myrrhyniens seront une exception, mais le fait d'avoir été créés par des descendants des Taneliens (les Elonii) pour devenir comme eux leur confère un statut spécial, et donc la possibilité d'avoir une âme). Certains fragments sont plus importants que d'autres, ce sont le **Champion Éternel** et sa suite (Compagnon Éternel, Amour Éternel, Ennemi Éternel). L'affrontement entre la Loi et le Chaos pouvait commencer.

Dès lors, les derniers Taneliens (ceux qui demeurèrent Neutres) firent le vœu de ne plus se mêler des affaires du Multivers, ayant de justesse compensé leurs erreurs passées, et désireux de ne pas en commettre de nouvelles. Ils devinrent les **Seigneurs Gris** (à l'exception de quelques cas isolés, comme le **Timonier** et le **Capitaine**, dans *Le Navigateur sur les Mers du Destin*). **Tanelorn**, réduite en ruines, devint la **charnière du Multivers**, point neutre possédant un reflet dans tous les plans où seuls les Seigneurs Gris peuvent se manifester. (Cette cité est située sur l'Île centrale du Multivers, et fut la cible de Agak et Gagak - Tome 03 - *le Navigateur sur les Mers du Destin*)).

II - 2.2 - Le Cas des Seigneurs Élémentaires.

Ils restent un concept qui dépend des plans. Les plans les plus alignés sur le Chaos ou la Loi les ignorent car, dans un cas, la *matière n'est pas stable* et ne peut donc être inféodée à une entité, et, dans l'autre cas, elle est *trop stable* pour qu'il soit besoin de la soumettre à une influence extérieure. Par contre, les plans plus mitigés sont constitués par un compromis entre la matière stable de la Loi et la matière instable du Chaos, et cela se manifeste par l'apparition de Seigneurs dédiés à la matière, aux éléments. Dans le cas des **Jeunes Royaumes**, le plan était déjà suffisamment influencé par la Loi aux origines pour que des **Seigneurs Chaotiques des Éléments** voient le jour (les premières incarnations d'**Arioch**, **Pyaray**, **Chardros** et **Checkalack**), et la trahison des **Elonii** séparera ces Seigneurs Chaotiques Élémentaires en des **Seigneurs Chaotiques d'une part**, qui n'ont plus guère de contrôle sur l'élément qu'ils représentaient (en particulier Chardros et Arioch), et des **Seigneurs Élémentaires**, d'autre part, qui sont plus de la Balance que du Chaos, avant que leurs affrontements ne permettent à **Arkyn** de les soumettre à sa Loi.

II - 2.3 - Le Cas des Seigneurs des Bêtes sur le plan des Jeunes Royaumes.

Les Seigneurs des Bêtes n'avaient pas tellement accès au plan avant le recul du Chaos, ne pouvant y accéder que par des créatures d'essence chaotique (Clakars, Dragons, ...). Leur influence se fit cependant sentir plus rapidement que celle des Seigneurs Élémentaires (qui, eux, portaient pratiquement de rien), et permit les affinités avec les Elonii, puis les Dharzis, alors sensibles à toute force extra-planaire. C'est d'ailleurs pour cette question d'influence directe variable qu'ils sont considérés comme récents sur des plans où la vie existait avant : ils ne pouvaient se manifester par eux-mêmes, et donc personne n'en connaissait l'existence.

II - 3 - Une première approche de la Conjonction du Million de Sphères

[Note : A revoir plus en détails. Ce paragraphe n'est pas encore mis à sa place finale dans le doc]

Plusieurs cycles s'écoulaient, et l'on aboutit à celui concernant les Jeunes Royaumes et le Tragique Millénaire. Les **Elonii** sont pervertis par la Loi et font perdre de son influence au Chaos, puis le plan se modifie, et les **Xénans** débarquent dans les Jeunes Royaumes. Les **Anciens** forgent alors les deux Épées Noires, Stormbringer et Mournblade, en y incarnant l'Être-Épée, divisé en deux **lors de la fuite des Xénans de leur plan précédent (si lié aux citations d'Erekose)**.

Et c'est là que, dans les faits, la Loi vient de marquer le point final. En effet, l'Être-Épée se retrouvait coincé sur un plan unique de ce cycle [Note : plutôt que cette hypothèse, je pense qu'il serait préférable de considérer la période pendant laquelle l'Être-Chaos est privé de réceptacle (avant que les lames jumelles ne soient reforgées à partir des morceaux de l'Épée Originale)], alors que le **Bâton Runique** était actif sur plusieurs plans, pouvant donc faire avancer les

affaires de la Loi plus rapidement. Son influence sur la Balance Cosmique, jadis voulue comme un moyen de compenser l'activisme du Chaos, lui permit d'altérer l'essence de la Balance, et donc du Destin, pour supporter la Loi plutôt que le Chaos, d'où la tendance également des Champions Eternels à défendre la Loi contre le Chaos (**Erekosë**, défend au final la Loi que ce soit contre les humains souhaitant exterminer les Xénans (*Erekosë – LCE*) ou contre l'**Archiduc Balarizaaf** (*Erekosë - LDdl'E*) ; **Hawkmoon**, en tant qu'incarnation du Champion de Garathorm, continue à défendre la Loi, **Elric** penche pour la Loi au final, et **Corum** est connu pour avoir tué Mabelode, Xiombarg et Arioeh).

Le résultat ne se fait pas attendre : à la fin du Cycle, la Conjonction du Million de Sphères se produit à travers le Multivers, et, comme d'habitude, les Seigneurs du Chaos et de la Loi sont affaiblis, puis détruits. Mais le Bâton Runique manipulait depuis le début le Champion Eternel d'un plan particulier, **Hawkmoon**, plan que, par l'intervention de la Balance Cosmique, le Bâton Runique pouvait protéger de l'essentiel de la Conjonction du Million de Sphères (somme toute, sans la technologie de **Kalan** et **Taragorm**, il n'y aurait eu aucun effet sensible : pas de passages de plans inopinés, de guerre totale, d'intrusion massive du Chaos... et ces manipulations n'ont fait que servir la Loi par l'intervention d'Hawkmoon pour empêcher le Chaos de gagner sur le plan de Garathorm). Manipulant ses pièces avec soin, le Bâton Runique parvint à pousser l'Être-Épée à se croire en position de force, et ainsi à détruire toutes les créations Cosmiques. Certes, le Bâton Runique a été détruit dans l'affaire, mais qui y a le plus perdu, si ce n'est le Chaos ? Plus de Balance Cosmique ni d'Être-Épée, cela signifie qu'il n'y a plus rien pour imprimer de dynamique au Multivers. Les plans vont se stabiliser, et les nombreuses victoires de la Loi sur le Chaos lors de la Conjonction du Million de Sphères (Jeunes Royaumes, Tragique Millénaire, mais aussi le plan de Corum, Garatorm... *on peut considérer que ça a été une tendance*) lui donnent l'avantage. L'Être-Loi domine dès lors l'Être-Chaos sans pour autant craindre que la Main Cosmique puisse un jour intervenir.

III - APPROCHE DE LA CHRONOLOGIE DES JRS

III - 1 - Ere Elonienne

Avant l'ère connue des Jeunes Royaumes (JRs), existait une autre ère qui débuta environ -40 000 ans avant qu'Elric souffle dans le cor du destin marquant dès lors la fin des JRs. Cette ère est nommée « l'Ere Elonienne ».

Sur ce plan nouvellement formé se manifestaient les Seigneurs de la Loi et du Chaos, mais c'est ce dernier qui pouvait se prévaloir d'une prédominance. Sous l'égide des Seigneurs Chaotiques le **peuple Proto-Dharzi** apparut alors. Ce peuple, aussi connu comme le **Peuple Condamné** dans les légendes que l'on entend encore dans quelques coins reculés des JRs ou encore dans certaines universités parmi les érudits, a porté jadis le nom de « **Peuple Elonien** », ou **Elonii**, mais ce dernier a été effacé des mémoires suite à la sombre malédiction qui frappa ce peuple.

III - 2 - Création des Myrrhyniens

Les Elonii se développèrent rapidement et ce peuple atteignit rapidement son apogée, qu'il maintint des siècles et des siècles. Durant cette période un évènement que l'on sait de façon sûre être leur œuvre est la transformation des Clakars, créatures chaotiques à l'apparence de singes ailés (venus d'un autre plan), en un peuple à l'apparence moins bestiales : les Myrrhyniens. Cet évènement est situé à environ -30 000 ans

Qu'étaient ces choses ?" demanda Tristelune (...) "Des Clakars" répondit Shaarilla. "Ce sont les lointains ancêtres de mon peuple (Myrrhyn), que l'on croit être le plus ancien de la planète."

Elric le nécromancien

En fait, de leur allégeance initiale au Chaos, le peuple des Elonii se tourna peu à peu vers la Loi, et, dans ce sens, commença à vouloir contraindre le Chaos, le brider et l'inféoder à la Loi.

Les Clakars dataient d'une antique alliance sur un autre plan entre **Fileet** et le Seigneur des Primates. Cependant ces créatures avaient été corrompues par le Chaos, à l'instar des **Kelmaines de Grome** et amenés sur le plan des Elonii pour s'y développer tranquillement.

La transformation des Clakars en Myrrhyniens fut donc leur *première tentative* d'apporter la Loi dans le Chaos. Les Elonii choisirent de les transformer en des créatures de la Balance car cela était plus facile à obtenir que des créatures de la Loi, sous l'influence chaotique qu'ils connaissaient. Les Myrrhyniens garderont d'ailleurs un souvenir de leurs créateurs en en vénérant certains (surtout juste après l'émergence du peuple) qui deviennent un véritable panthéon, supposé être chargé de protéger leur peuple, et donc d'assurer la stabilité du plan. Néanmoins, de nos jours ce panthéon est quasiment oublié, les jeunes Myrrhyniens lui ayant préféré de nouvelles sources de culte basées notamment sur Lassa, la Dame des airs, et sur Fileet, la Dame aux oiseaux (cf. *Les Architectes du Destin*).

"Le peuple de Myrrhyn est originaire d'un autre plan d'existence, il y a de cela des millénaires et bien avant l'apparition des jeunes Royaumes. Le pays se situait si loin à l'intérieur des terres qu'il n'y a eu que peu de conflits avec

l'empire maritime de Melniboné. Ils apportèrent avec eux un étrange savoir, la connaissance d'autres dieux différents des Seigneurs de la Loi et du Chaos. Pendant de nombreuses années, la sorcellerie qu'ils pratiquaient fut basée sur les pouvoirs de ces dieux étranges. Néanmoins, plus la force des Seigneurs de la Loi grandissait dans les jeunes Royaumes, plus le pouvoir de ces dieux extérieurs s'amenuisa et, au temps d'Elric, les quelques représentants des hommes ailés de Myrrhyn ont, soit abandonné la sorcellerie, soit pratiquent la magie conventionnelle du monde qui les entoure.

Livre du Joueur (seconde version de Stormbringer) - Chapitre [1.2.4.3] MYRRHYN

Note : les Myrrhyniens sont donc originaire d'un autre cycle, et dérivé de créature provenant d'un autre plan chaotique : les Clakars. L'hypothèse d'une évolution des Myrrhyniens à partir d'une machine (cf. – « Périls dans les Jeunes Royaumes ») est totalement éliminée. En fait son existence peut être conservée, mais sa fonction initiale vis-à-vis des Clakars est erronée. Cela d'ailleurs pourrait être le signe que même les Myrrhyniens ont oublié sa fonction primaire. Par contre elle pourrait éventuellement être une étape essentielle initiatique pour les Myrrhyniens, avec un rôle dans le maintien de l'existence d'ailes. Une période où chaque nouveau-né doit être exposé pendant son développement sous peine de ne pas avoir d'ailes. Certains ratés de la machine, ou des mutations inhérentes aux Myrrhyniens, entraînant l'existence de Myrrhyniens aptères.

III - 3 - Destruction du Monde des Elonii (Fin du premier Cycle)

Le détournement des Elonii du Chaos à la Loi, et la mise en œuvre de leur projet (–30000/-25000) a eu comme conséquence directe la malédiction qui frappa la Nation Eloni. Les Seigneurs Chaotiques punirent ainsi leurs créatures renégates, ce qui entraîna la quasi-disparition du peuple Elonii.

III - 3.1 - Le Projet des Elonii

Les Elonii sont clairement responsables de la destruction du monde, un événement qu'ils recherchaient à l'apogée de leur puissance. En effet durant les derniers siècles de leur cycle, les savants Elonii avaient manifesté une curiosité intellectuelle/scientifique pour l'énergie animale (qui se manifestait depuis quelques temps). Ils avaient menées avec succès des expériences de transfert de psychisme entre eux et les animaux, les échanges se faisant avec une certaine harmonie. Du coup, leur propre perception du monde, de la nature du Chaos et de la Loi, avait évoluée, les amenant à reconsidérer leur allégeance et à envisager de choisir pour leur nation une alternative à celle qui semblait établie pour ce Plan. Le Chaos leur semblant trop dénué de sens et ne leur offrant pas les perspectives d'avenir qu'ils souhaitaient, les Elonii devinrent nihilistes et commencèrent à prévoir un moyen de détruire le monde en renversant l'ordre des choses (un Chaos tout puissant), afin de laisser la place à la Loi et de pouvoir modeler de nouvelles terres à leurs convenance. Un affaiblissement des divinités romprait l'équilibre du monde, il s'en suivrait une période de profonds bouleversements, donnant lieu à un monde brut, plus malléable.

Ainsi dans le projet des Elonii, cette destruction massive initiale était nécessaire avant de pouvoir donner lieu à la naissance d'un nouveau cycle car leurs sages avaient **anticipé** la prise de conscience des forces élémentaires sur le Chaos (tirée de l'essence même de 4 seigneurs chaotiques (Arioch, Pyaray, Chardros et Checkalakh)), leurs guerres, et enfin l'émergence d'un nouveau monde plus Loyal, plus pur, et restant à façonner. Leur action devait donner une oscillation à la Balance Cosmique, dans laquelle le changement d'allégeance du peuple viendrait contrebalancer le chaos qui suivait la destruction du monde, et finalement renverser la tendance pro-chaotique de ce plan.

Pour parvenir à ce résultat les Elonii ont entrepris de lancer un sortilège majeur nécessitant la fusion de leur pensée au travers d'un réseau psychique à l'échelle du Plan et puisant son énergie dans les puissances animales latentes. Ce gestalt de volontés devait être en mesure de provoquer un changement dans l'équilibre des forces (son importance serait telle qu'elle pourrait modifier l'équilibre de la Balance, car il matérialiserait la somme de toute les consciences élémentaire de chaque Elonii, réunies aux âmes animales, certes plus simple mais nombreuses) aussi fallut-il créer un réseau de pensées synchronisées, une volonté unique axée sur un but commun à l'instar de celui que suivrait une meute pour sa propre survie. L'énergie animale fut le moteur, le guide de ce rapprochement de consciences. Le réseau impliqua la presque totalité des Elonii. Organisés en divers réseaux locaux de pensées en phase, les gestalts furent regroupés et connectés après synchronisation au **dernier cercle** des Scientifiques du Projet : le **Réseau Central**, qui allait guider les forces vers leur but : affaiblir suffisamment les Seigneurs du Chaos pour que d'autres forces, intermédiaires puis contraires, puissent prendre place et que la Balance retrouve un équilibre. Les croyances devaient donc modifier le monde, le Chaos perdre du pouvoir, et les Seigneurs Élémentaires apparaître.

Le sort fut lancé. Son intensité fut telle qu'elle alerta les Seigneurs du Chaos, mais ces derniers n'eurent pas le temps de réagir pour contrecarrer le projet élonien car il était trop tard. Il ne leur restait que la possibilité de se venger avant de subir l'effet du sortilège. Une conséquence que n'avaient pas prévue les Elonii.

III - 3.2 - La Malédiction

Les Seigneurs du Chaos formulèrent donc une malédiction qui devait affecter la quasi totalité du peuple élonien. Celle-ci fut facilitée par le procédé même utilisé par les Elonii. Elle se propagea à travers le réseau sur lequel reposait le sortilège et frappa donc au moment où ils étaient les plus faibles, paradoxalement au fait qu'ils disposaient à ce moment là d'une puissance phénoménale permettant une nouvelle Création. Cette puissance étroitement dépendante du réseau de pensées constituait donc une cible inespérée pour une malédiction touchant le plus grand nombre.

Alors, tandis que les Anciens Dieux Chaotiques chutaient sur le Plan - affaiblis par le sort des Elonii, et la dépense d'énergie réalisée pour retourner le sort contre les traîtres, ils étaient obligés de s'incarner pour survivre - l'esprit de la quasi-totalité des Elonii vacilla en proie à une folie destructrice. Les pensées de tous les Elonii furent aspirées dans un maelström incontrôlable, déstructurant l'ordre dans lequel elles étaient agencées, et seules des parcelles sans identités (mélange de pensées animales et Elonii) furent rendues aux enveloppes corporelles du réseau.

Ils massacrèrent dans leur démente **leurs rares confrères ayant été épargnés** par la malédiction et ne tardèrent pas à régresser rapidement, en forme et en esprit, vers ce monde animal pour lequel ils entretenaient des relations particulières et avaient utilisé l'énergie associée pour leur projet. D'une certaine manière il est possible de considérer que ce sont les propres expériences des Elonii qui furent à l'origine de leur régression et de la rapidité avec laquelle cette brillante nation disparue. Très peu d'Elonii survécurent à la malédiction et au cataclysme planaire. Il sera présenté dans les paragraphes suivant **les trois branches** qui descendront de cet antique Peuple Condamné : les **Anciens**, les **Gardiens** et les **Varks/Seigneurs du Dharzi**.

III - 3.3 - Transformation du Plan

Malgré la malédiction, l'oscillation de la Balance était **en cours**, et les forces chaotiques contrôlant la structure du Plan étaient brisées : des continents entiers disparurent alors, recouverts de Chaos Bouillonnant. Mais plusieurs zones résistèrent car la Loi y avait inscrit sa marque, et des bulles loyales, centrées sur ces marques, repoussèrent le Chaos, puis fusionnèrent. Une zone franche s'élargit petit à petit, se déplaçant au gré des pressions chaotiques qui de toute part tentaient de la submerger. Nombre d'Elonii, parmi les âmes brisées, disparurent dans ce tumulte³.

III - 3.4 - Les Héritiers des Anciens Dieux

Quatre Seigneurs du Chaos ne s'incarnèrent pas à cette période. Ce furent les Seigneurs Chaotiques des éléments **Arioch** (air), **Pyaray** (eau), **Chardros** (terre) et **Checkalakh** (feu), car ils avaient été ciblés de façon légèrement différente par le sort élonien. Une partie d'eux même avait été arrachée, et devait ultérieurement être redistribuée dans les consciences Élémentaires. Ils ne purent se mêler à leurs frères pour la Malédiction, et en furent ainsi séparés. D'une certaine manière ceci leur permit de survivre au cycle et de devenir les héritiers des Dieux Morts et de garder un statut particulier lors du cycle suivant. Seul Checkalakh tenta d'aider ses pairs mis à mal par les Princes-Dragons et les Epées Noires, et il se retrouva lié au labyrinthe sur lequel bien plus tard serait construite **Nadsokor**.

[Arioch] Non, je viens de réaliser une erreur : Checkalakh s'est retrouvé coincé à Nadsokor après la construction de la ville : les habitants revinrent à son culte lorsqu'une épidémie les frappa. Pour les "aider", il les brûla pratiquement tous. Les survivants firent appel à la Loi, et c'est Donblas qui a lié Checkalakh au labyrinthe.

III - 3.5 - Le Livre des Dieux Mort

Tandis que l'onde de choc commençait de les frapper, les Anciens Dieux du Chaos inscrivirent leurs connaissances, le secret de leur pouvoir et le destin des hommes, sur un livre qui peut être leur permettrait un jour de recouvrer leur puissance. Ils créèrent **Orunlu le Gardien** qui devait le garder hors de portée de quiconque hormis eux-mêmes : aucun nouveau dieu ou mortel ne devait pouvoir le lire. Le gardien et le livre furent alors dématérialisés, devenant inaccessibles. Cela ce passait il y a un peu moins de 30 000 ans.

Il était nu et sans armes, mais dégageait une puissance telle qu'elle faillit faire reculer les trois intrus. Sa peau écailleuse était couleur de pourpre et de fumée, et son corps massif constitué de muscles alertes et vibrants. Son crâne était allongé et ses yeux dénués de pupille pareils à des éclats d'acier bleu. Son corps entier était agité de puissants et joyeux soubresauts.

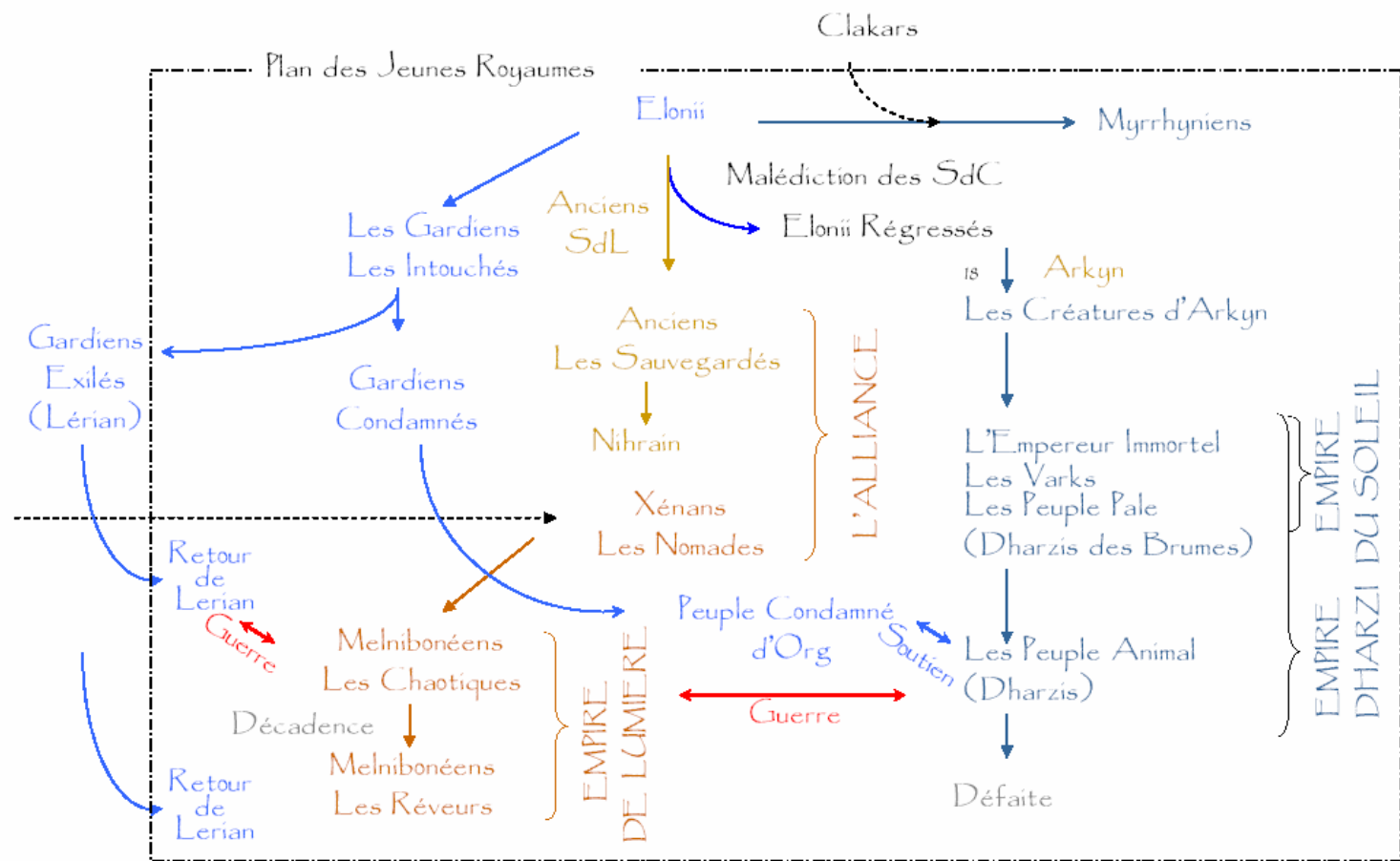
« Mon nom est Orunlu le Gardien et vous vous trouvez dans une forteresse des Seigneurs de l'Entropie. » (...)

(...) Le Livre est de grande importance pour nous (...) Je l'ai gardé pendant trois cents siècles (...)

³ **Note** : La destruction du monde des Elonii arrive au cours du premier cycle (vers la fin de celui-ci), l'évènement étant différent des Guerres Élémentaires.

Comme il sera présenté plus tard, au moment où les Dieux Mort projetteront leurs essences pour fuir le pouvoir des épées noires, le contrôle qu'ils exerçaient sur le Gardien et le Livre Mort disparut. Les deux se matérialisèrent alors et chutèrent sur le Plan des Xénans. Le gardien put arrêter le Livre dans sa chute et trouva refuge dans les montagnes des Pays Silencieux. Il érigea alors une forteresse au sein d'une caverne enfouie dans les Montagnes mais à proximité d'une zone exposée à un noyau chaotique puissant, perturbant localement les lois de la physique.

III - 4 - Schéma des Peuples Anciens et à Venir



Commentaire :

Tu as écrit "leS peuple pale (sans ^ sur pâle, d'ailleurs),
Tu devrais mettre modifier
l'accolade pour l'alliance
Anciens/Xénans, afin qu'on
comprenne que les Melnibonéens
sont issus de cette alliance [peut-
être en passant d'ailleurs par la
case Manastrai, qui me semble
manquer)

Les Nihraïns pourraient alors être indiqués comme issus des Anciens, mais "à travers l'Alliance"

→ ok je suis pas sur la machine ayant l'original du schéma je ferais cela plus tard !

III - 5 - Incarnations des Seigneurs de la Loi et Genèse des Anciens

"Une race ancienne et inhumaine résidait déjà en ce monde (...) Les légendes en appellent les membres "les Anciens"

Melniboné p.8

Parmi les Elonii qui survécurent se trouvaient les **Anciens** (ils prirent ce nom dès la disparition totale du Peuple Condamné). En fait, quelques temps avant le grand projet des Elonii, les **Anciens Seigneurs de la Loi** s'étaient incarnés sur le plan pour guider ces derniers dans leur décision et les protéger (leur incarnation leur permettant d'être plus efficace dans un plan dominé par le Chaos, car ils étaient au contact du peuple qu'ils soutenaient). Suspectant une réaction désespérée de leurs *frères ennemis*, les Anciens Seigneurs de la Loi mêlèrent même leur essence avec des Elonii en ayant une descendance avec eux, ce qui permit à cette frange du peuple, lorsque la malédiction frappa, de survivre en retrouvant leur âme quasiment intouchée, ce qui n'empêcha pas qu'ils soient profondément affectés de l'ampleur de la catastrophe.

Ces demi-dieux, fils des avatars, furent donc protégés de la malédiction du Chaos par l'essence divine loyale qui coulait dans leurs veines. Dans les bouleversements qui suivirent, les Anciens s'éloignèrent le plus loin possible des terres condamnées, qui bientôt disparurent dans les déferlements du Chaos bouillonnant annexant ces terres impies (à l'Ouest) (cf. III - 7 - Modifications Planaires). Ils se dispersèrent dans des zones de terres annexées sur le Chaos par la Loi lors du récent sortilège élonien (à l'Est), une zone qui ultérieurement deviendrait le Monde des Jeunes-Royaumes. Cependant ils durent encore traverser la période des Guerres Élémentaires (cf. 0

Les Guerres Élémentaires) et y survivre.

III - 6 - Le Cas des Gardiens

La force de la Loi fut aidée par l'essor de plusieurs civilisations pré-humaines.(...) La Loi imposa à la terre, précédemment chaotique, des lois naturelles telles que la génétique et le climat (...) la Terre abritait essentiellement deux espèces : Les Anciens qui servaient la Loi et les Gardiens qui suivaient la Balance. On trouvait aussi une myriade d'esprits correspondants aux éléments et aux archétypes.

Après avoir passé de nombreuses années à façonner la terre et à la guider vers la balance, les gardiens et leur contrée sortirent du temps et du monde...(.) Tanelorn, la dernière de leurs cités encore présente sur Terre. »

AdJRs - Histoire

De nouveau on parle des Gardiens à l'instar de ceux dans « L'Épée Noire » : (...) *un peu avant les "seigneur gris" (avant d'entrer dans "le monde de la loi" : un des plans étapes avant d'y arriver) : ils se nomment les "gardiens", leur plan a été arraché à la terre jadis (séparé dans un lointain passé). Ce sont "des gardiens, qui ne gardent rien, des guerriers mais qui ne combattent pas, leur fonction est de fonctionner". Et Tanelorn était leur dernière cité ! Bâtie pour leur propre usage. On a une description, ils sont 12 : visage pâle presque blanc, quasi identique, nez droit, lèvres minces, des yeux au regard triste paillétés de vert etc...*

Ah et aussi les infos les concernant dans l'AdJR que je viens de retrouver sur un post d'Arioch (sur la ML cela date des discussions sur la population en Ilmiora)

Soit on leur trouve une histoire rapidement créée, soit on prospecte éventuellement une nouvelle piste voir ci-dessous et dans les guerres Dharzies en -2350) [voir aussi le schéma des Peuples] (en rapport aussi avec la campagne rédigée jadis concernant une « île dans la brume » dont je vous ai déjà parlé) qui permettrait à des Joueurs des JR dans le cadre d'une campagne de rencontrer les Elonii (cela pourrait être sympa) !!! En voilà une introduction :

Lors de la malédiction des SdC, si la majorité des Elonii sont morts de par le réseau, trois développements partiront néanmoins d'eux. **Les Anciens**, on le sait, soutenu par l'essence des dieux de la Loi. **Les Créatures d'Arkyn** purifiées du Chaos parmi des Elonii rendus fous par la malédiction du Chaos (voir plus loin). Mais on ne parle pas finalement d'une éventuelle faction qui aurait été **de l'Équilibre** (ceux ayant organisé « l'appel de la Loi » pour contrebalancer le Chaos du Plan. Des Sages Elonii, protégés de la Malédiction par le lien très fort liant leurs esprits en un **sur-réseau**, supervisant le réseau du peuple Elonii qui lui subira de plein fouet la malédiction (à part ceux liés aux SdL). Ils auraient continué leur travail d'orientation vers la balance du Plan - malgré le coup non prévu des SdC - en favorisant l'apparition des SdE et en les laissant s'affronter dans leur Guerres. Enfin après avoir créé une zone où se projeterait la Tanelorn éternelle en ses lieux nouvellement formés, ils s'exilèrent de ce monde « si différent de celui qu'ils avaient espéré » si tout leur peuple avait été là pour le peupler ! Ils arrachèrent une terre et se projetèrent à l'aide d'une complexe machine dans un autre Plan. ➔ voir aussi les commentaires en -2350 concernant une partie d'entre eux qui furent enfermés dans les montagnes sans nom.

Leur destination était une sphère contenant un plan extrêmement simplifié : une gigantesque mer entourait un archipel d'îles solitaires parmi lesquelles leur île **Leryan**. C'était un choix délibéré des ingénieurs de la machine pour qu'ils puissent vivre simplement au milieu de nulle part, une mer qui pourtant les nourrirait pendant des millénaires.

Le Temps passa, et tout ne se déroula pas comme prévu : certains Elonii au bout d'une certes très longue période se rappelèrent du monde nouvellement formé qu'ils avaient abandonné à d'autres peuples.

Ils renversèrent les sages et prirent le contrôle la Machine/Clepsydre mais sans parvenir à la faire fonctionner. Alors, désespérés, ils firent appel aux anciennes forces auxquels leurs ancêtres avaient été habitués : le culte du Chaos revint. La machine fut réactivée, et l'île revint dans les JRs peu de temps après que les Xénans se soient installés sur Melniboné et aient vaincu les dieux morts. Ils attaquèrent et Melniboné du y faire face.

Note : je modifie cela versus Pan Tang comme je vous l'avais initialement dit, car cela me semble plus logique en permettant l'utilisation des divinités (Arioch et d'autres avec d'autres pactes etc... : une bonne raison pour les Melnibonéens de passer de tels pactes) et permet de trouver une vaste « occupation » aux Melnibonéens pendant cette période où on dit qu'ils eurent à lutter contre des forces inhumaines !

Soutenus par les forces de Pyaray (éventuellement d'autres), ils parvinrent à vaincre la déesse tutélaire de l'île qui fut dès lors bannie définitivement à l'instar des Dieux Morts. L'île disparut, happée par le Maelström. Elle dérivera dans le Multivers un temps avant finalement d'échouer de nouveau sur le Plan des JRs une dernière fois quelques années après la chute d'Imrryr (campagne écrite pour cet événement !). Peut être le fait qu'elle fasse partie de ce monde l'obligerait à disparaître avec les JRs ?

Les PJs, initialement partis piller les lieux, seront malgré eux impliqués dans cette sombre histoire et pourront éventuellement changer le triste destin de l'Île. Y parviendront-ils ? :-)

Plan :

Exil volontaire → retour du temps de Melniboné → l'île disparaît dans les limbes → réapparaît pour le scénario (étranges ruines à sa surface)

La localisation de l'île pourrait être au Sud-Est hors Carte !!! (Plutôt qu'à l'Ouest comme je l'avais initialement placée. Cela renforce l'idée de l'utilisation de la PNJ Vintya (info au passage : sœur d'Elrylka, cf. campagne de Rignariom) qui est originaire d'Eshmir, connaissance de l'histoire de l'antique île liée à son passée de Menastrai ?) Les descriptions de « Sequaloris » et autres lieux du continent Ouest que j'avais fait pourraient s'appliquer sans pbs à une ville du continent sud, étape obligatoire avant d'arpenter les côtes Sud-Est jusqu'à bifurquer vers l'île (très loin au Sud-Est)! Permettrait également d'aller là où jadis les Dharzis du Lion Rouge s'établirent et disparurent ! (Tant qu'à faire ☺)

Par ailleurs cela pourrait donner quelques infos supplémentaires pour définir les territoires du Sud-Est, particulièrement désolés suite aux grands conflits des premiers temps de Melniboné, tant terrestres (cf. la note dans le tome 03 territoires désolés comme si combat jadis des SdC et SdL) que maritimes (Leryan est une île et les navires utilisés n'ont rien à envier aux barges de Melniboné) (tempêtes inter-planaires dans le coin). On pourrait penser que le début de l'édification de la barrière de la loi sur le chaos bouillonnant (profit des énergies dispersées lors de l'Exil de Thyraan (déesse de l'Île)) ait eu lieu ici, puis territoires de l'Ouest et Nord hors carte par les Dharzis. Myshellia dans le dernier millénaire aurait terminé le cercle de la barrière de la loi !

Voilà plus de renseignements au prochain numéro. Sans doute sous la forme d'une nouvelle d'une dizaine de pages sur le passé de Leryan (l'île).

III - 7 - Modifications Planaires

➔ Probablement rédaction des hypothèses d'un plan plat entouré du chaos bouillonnant (hypothèse bulle de Arioch) puis édification d'une barrière de la loi circulaire autour isolant le « chaoplasme »

(En attente ☺)

A développer, en un paragraphe rapide donnant la localisation générale du peuple Elonii. Vraisemblablement dans la partie Ouest-Nord Ouest des territoires des JRs mais en dehors des cartes ce qui a donné lieu à l'émergence du chaos bouillonnant dans ces zones, les Anciens fuient alors la destruction de cette zone de la planète vers des territoires à l'origine inhospitaliers, mais qui le deviendront suite aux Guerres Élémentaires.

Bout de ML :

[Kronale] > Infos sur les voyages du duc Avan : impressionnant, il connaît beaucoup de contrées ! Il parle du bord du monde : lequel ? et il espère aller au delà ! Cela sous-entend donc une frontière particulière, mais qui n'est plus de chaos constitué !

[Arioch] > Ouais, mais alors, pourquoi l'appeler "Bord du Monde", c'est bizarre, quand même, non ? A la rigueur, on peut envisager que le sud du continent sud soit barré par une sorte de muraille qui évoque plus un passage direct interplans qu'une barrière.

[Kronale] > M'oui faudra se pencher dessus au moment où on aura tranché toute la question de type de monde pour les Elonii, puis pour les JRs !

III - 7.1 - Plan Chaotique des Elonii

III - 7.2 - Plan des Anciens

III - 7.3 - Barrière de la Loi

III - 7.4 - Plan des JRs

III - 7.4.1 - Territoires Connus

III - 7.4.2 - Territoires Hors-Cartes

III - 8 - Les Guerres Élémentaires

« Il y a 20 000 ans, la guerre éclata entre le roi Grome et Straasha. Leur combat recomposa le monde pour lui donner sa forme actuelle. Les montagnes s'élevèrent et le vieil océan déborda, créant ancien les océans et les mers que nous connaissons aujourd'hui. »

Atlas Des Jeunes-Royaumes – Volume 01 – Les Guerres Élémentaires

Suite à l'action des **Elonii**, les modifications qui eurent lieu entre les forces en présence Chaos et Loi donnèrent naissance aux Seigneurs dédiés à la matière, aux éléments : les **Seigneurs Élémentaires**. En effet, comme vu précédemment avant le changement de culte des Elonii, les éléments étaient soumis au Chaos : les anciens Dieux du Chaos se partageaient le feu, l'eau, l'air et la terre. Il n'y avait pas de place pour un Seigneur élémentaire de la Balance, car le Chaos était trop puissant. Puis les Elonii devinrent Loyaux. Les rapports de forces se modifièrent suite à ce changement d'allégeance. Les éléments devenant plus stables, bien que le Chaos resta fort, cela permit à des consciences élémentaires de se développer spontanément et de prendre le contrôle des éléments. Par la suite, l'intrusion de la Loi permit à **Arkyn**, un des nouveaux Seigneurs de la Loi (héritiers des Seigneurs descendus sur Terre pour protéger les Elonii), de soumettre les éléments à sa domination partielle, et donc la création des Seigneurs Élémentaires.

Ces derniers prirent de l'importance et ne tardèrent pas à s'affronter pour délimiter leurs territoires respectifs sur les terres vierges annexées sur le Chaos. Ce fut l'ère des **Guerres Élémentaires**, qui se situent aux alentours de -20 000 et cela donna lieu à de violentes transformations géographiques : de nouveaux continents naquirent, tandis que d'autres disparaissaient dans les flots d'anciennes mers ou de nouvelles venant recouvrir les territoires rivaux ! (*Est p6, Melniboné p7*).

Très souvent, seuls Grome et Straasha sont signalés pour les Guerres Élémentaires bien qu'en fait tous les Seigneurs aient participé (ce qui explique la durée du conflit). En effet, il n'y a pratiquement que les conflits entre les deux Seigneurs matériels qui peuvent avoir eu des répercussions durables sur le monde. Les affrontements entre Lassa et Kakatal s'achevaient souvent par des tempêtes ou des boules de feu, tandis que les affrontements Grome/Straasha levaient les montagnes et inondaient les terres. C'est un niveau, finalement, plus marquant pour les êtres vivants à ces périodes.

Les Guerres opposèrent dans un premier temps deux parties : celui des **Éléments Ethérés**, **Lassa** et **Kakatal** - les Seigneurs Élémentaires les plus Chaotiques, amants et dominant dans un premier temps très clairement les espaces et volumes dégagés sur la Mer Chaotique – contre celui des **Éléments Solides**, **Straasha** et **Grome**, qui durent s'allier pour lutter contre leurs frère et sœur.

Les eaux de Straasha refroidirent alors les terres de Grome, permettant l'émergence d'îles là où Kakatal dominait Grome et faisait jaillir de la lave. Les eaux transportèrent également les éléments qui allaient permettre de fertiliser le sol (limon). Grome laissa Straasha se déplacer en son sein (rivières souterraines) et ainsi le protégea partiellement de l'influence de Kakatal et Lassa (évaporation des eaux aux profit de nuages contrôlés par Lassa). Les marais seraient l'union des deux Seigneurs, tandis qu'une œuvre commune fut réalisée : le **Navire des Terres et des Mers**.

Puis Lassa et Kakatal se brouillèrent lorsque ce dernier commença à s'intéresser à la fille de Grome, fiancée de Straasha. Suite à des menaces sérieuses de la part de Kakatal (accompagnées de l'effondrement de plusieurs îles, l'éruption de plusieurs volcans en guise de démonstration), Grome donna sa fille (la Lune) en mariage à Kakatal. Straasha, amoureux d'elle, persuada Lassa de la protéger de son ancien époux (Kakatal) et la Lune monte depuis au ciel en pleine nuit, pour rejoindre son amant (Straasha) le jour en plongeant dans la Mer. C'est pour cela que la Lune possède

une influence sur les marées (une dot de la part de Straasha à la fille de son allié). **Fou de rage, Kakatal se vengea en créant la chaîne volcanique sous-marine de la Mer Bouillonnante.** [Note : ceci n'est pas sur, cf. remarque de Maladric : « En plus, je vois la mer bouillonnante plus comme une mer qui subit une influence chaotique plutôt que soumise à une forte activité volcanique »]. Une pause fit suite à ces événements, mais néanmoins les rancunes couvaient dans les cœurs des Seigneurs et la Guerre reprit bientôt.

Grome, jaloux de la complicité entre Lassa et Straasha, qui a fait que le mariage entre sa fille et Kakatal avait échoué, décida de prouver à Straasha qu'il était le plus fort, et fit s'élever les terres du Désert des Larmes loin au dessus du niveau de la mer, car Straasha voulait justement étendre son domaine en submergeant d'une quantité de fleuves la région du futur Désert des Larmes (cf. *Architecte Du Destin*). Mais Straasha, alors, créa la pluie et mit des nuages permanents au-dessus de ces terres nouvellement élevées. Impressionnée, Lassa accorda ses faveurs au Seigneur de l'Eau, au grand déplaisir de la Lune (**on lui donne un nom, au fait ?**), qui rend depuis lors visite régulièrement à son père dans la nuit (les nuits de nouvelle lune), et parvient même à outrepasser les règles imposées par Lassa et à rejoindre occasionnellement Kakatal dans la journée, le Seigneur du Feu profitant pleinement de cette union si exceptionnelle, au point d'en oublier d'éclairer la terre (les éclipses).

Ces événements donnèrent naissance à un monde brut et étincelant qui, bien que né du Chaos initialement, s'en trouvait libéré par l'action des Seigneurs Élémentaires (*Melniboné p7*). Straasha ayant perdu de nombreux territoires au profit de Grome, décide de s'approprier le Navire des Terres et des Mers qu'il garda jalousement dans son palais au fond des mers.

Parfois les croyances humaines présentent une histoire différente pour décrire les événements surnaturels comme c'est le cas notamment en ce qui concerne le désert des Larmes. Les érudits du peuple de ce désert, primitifs laissés à eux même après le départ des Melnibonéens (durant le déclin de l'empire faisant suite aux Guerres Dharzies), n'ont pas acceptés d'être victimes de ce conflit Millénaire, pour lequel ils seraient donc sous le coup d'une malédiction alors qu'eux vivent en permanence dessous et qu'ils ne sont pas mauvais. Ils ont donc adoptés leur mythologie en inventant une histoire de Pleurs de **Stret Sha** (les pluies du Désert des Larmes) sur la perte de **Laza** au profit de **Krek-atu**.

A l'aube des temps vivaient les dieux morts. Ceux-ci s'ennuyaient et ils décidèrent de créer le monde, puis ils disparurent. Ils avaient cependant laissé derrière eux la première femme : Aaï. Elle éveilla les esprits et en premier Laza, Stret-sha, Krek-atu et Grom. Grom était l'aîné et dirigea le plus grand royaume : la terre. Grome est tombé amoureux de Aaï et elle de lui, c'est ainsi que notre peuple naquit. Stret-sha voulait lui aussi une femme et il fit la cour à Laza qui le repoussa pour se tourner vers Krek Atu. Depuis Stret-sha pleure et couvre le désert des larmes de ses pleurs pour qu'on ne puisse plus voir son ennemi Krek-atu.

Atlas Des Jeunes-Royaumes – Volume 01 – La Versions Des Chamans

III - 9 - Les Temps Troublés

La protection apportée aux Anciens par le sang des avatars des **Anciens Seigneurs de la Loi** (d'où leur nom), leur permit de survivre aux guerres des éléments et à la période troublée qui s'ensuivit. En effet, cette période (environ 5000 ans) fut profondément instable, marquée par les remous des transformations terrestres du monde, mais aussi par les tentatives du Chaos de reprendre pied sur ces terres menant sans cesse des offensives importantes constituées des hordes chaotiques se déversant à partir du chaos bouillonnant du Bords du Monde, tandis que la Loi tentait de conserver l'avantage qu'elle avait acquis. Ainsi durant cette période particulière de 5000 ans, les Anciens se développèrent malgré tout relativement rapidement soutenu par la Loi, mais le peuple déclina en prenant de l'âge et face aux attaques récurrentes et de plus en plus forte que le Chaos fit subir à la planète, sous le commandement du **Duc Dharnizhaan**, sans aucun doute courroucé par la perte de son pouvoir primaire sur ce plan depuis l'action des Elonii et les Guerres Élémentaires (*Melniboné p8*) mais sentant également inconsciemment que les cartes allaient être redistribuées très prochainement à l'occasion de la **Réunion de R'lin K'ren A'a** et que les Anciens Dieux seraient écartés.

Aux environs de -14 000/-12 000, Arkyn, lorsqu'il parvint enfin à imposer les lois de la nature aux Seigneurs Élémentaires à l'issue des Guerres du même nom, apposa son sceau sur le plan, une zone soumise à son autorité, où les Éléments étaient à ses ordres, et où le Chaos n'avait pas sa place : le **Gouffre d'Alt'Elolt** localisé dans la région qui portera ultérieurement le nom de **Pays du Silence**. Arkyn récupéra dix-huit membres du **Peuple Condamné** et les y plaça en stase (cf. IV - 1.1 - Le gouffre d'Alt'elolt et Ersutialt la Cité Mère). Il leur permit, ainsi exposés aux énergies loyales, de se purifier de l'influence du Chaos.

A côtés des **Anciens**, le **peuple de Myrrhyn** a survécu relativement intouché. Il commence alors à se développer en une société symbolisant la Balance (peu structurée, non expansionniste, stable finalement).

"Le Peuple Ailé de Myrrhyn formait également une petite nation en ce moment là"

Melniboné p.8

C'est aussi au cours de cette période qu'eut lieu la venue d'un peuple étranger à ces terres : le **Peuple Xénan**.

III - 10 - L'Avant Chaos

Cette ère « **Avant Chaos** (AC) » correspond à la période qui précéda l'allégeance des Melnibonéens envers Arioch. Elle précède ainsi l'ère dite « **Après Fondation** (AF) » qui marque le début de l'Empire de Melniboné. La date 0 correspond à la fondation de l'Empire soit -10000 ans avant l'ère d'Elric (Elle se situe entre la prise du pouvoir par Sadric Ier (-10050, fin de la Guerre Civile) et la fin de la construction d'Imrryr (-9950).

III - 10.1 - [-2000 AC]

En -12000 un peuple errant parvient sur le **Plan des Anciens**, ces terres nouvellement façonnées. Il s'agissait du Peuple **Xénan**, ou **Proto-Melnibonéen**. Le peuple arriva sur le continent Sud-Ouest recouvert par les jungles et plus précisément sur l'île où ils bâtirent une cité qui prendrait bien plus tard le nom de R'lin K'ren A'a («Lieu où se Rencontrent les Très Hauts» en Ancien Melnibonéen), une zone particulière qui focalisa l'énergie d'entrée dans le plan et guida donc les nomades en ce lieu. Certains diront plus tard qu'ils ont été amenés selon les desseins des Seigneurs du Chaos, cependant ils servaient initialement la Balance.

Ce Peuple se développa uniquement sur ce continent pour diverses raisons. S'agissant d'un peuple aligné sur la Balance, il n'avait pas de désir de colonisation massive. Par ailleurs, ils venaient de fuir leur anciens plan après avoir subi un génocide (Cf. *hypothèse selon laquelle ils proviendraient du Plan de Corum*), et aspiraient à une vie et un développement tranquilles en harmonie avec la nature. Enfin, à cette époque la Mer Bouillonnante chaotique était plus étendue que maintenant et venait lécher les rivages des Jungles empêchant toute expédition maritimes, les seules qui étaient réellement à leur portée à cette époque et en ces terres étrangères pour eux (ils étaient partis sans emporter quoi que ce soit de leur ancien plan : un voyage sans retour et désespéré).

Dans les deux derniers siècles qui précédèrent l'arrivée des Seigneur d'En Haut à R'lin K'ren A'a, quelques explorateurs parvinrent à gagner d'autres terres et revinrent avec des histoires colorées à raconter à leur contemporains sur le monde les entourant.

III - 10.2 - [-500 AC] – Début de l'Empire Loyal des Dharzi (Eveil des Varks)

C'est à cette époque (-10500) qu'eut lieu l'éveil des **18 membres du défunt Peuple Condamné** mis en stase par Arkyn. Malgré tous les efforts d'Arkyn, ils n'étaient pas totalement Loyaux car ils restaient marqués par la Malédiction du Chaos. Cependant, le Seigneur de la Loi employa la régression imposée par cette malédiction pour créer une affinité entre ses protégés et les Seigneurs des Bêtes. De ce fait, ces créatures possédaient un moyen qui leur était propre d'atteindre les demi-plans où résident les Seigneurs des Bêtes et possédaient donc quelques pouvoirs sur ces demi-mondes (inaccessible normalement !). C'est pour cela, entre autres, que l'on nomma par la suite ce peuple le Peuple Animal. Il s'agissait du futur peuple **dharzi**.

Les 18 créatures fondèrent l'Empire des Seigneurs de la Lumière (nom donné aux Seigneurs de la Loi), devenant ensuite l'**Empire du Soleil**, et enfin l'Empire Dharzi (cf. IV - 1.1 - Le gouffre d'Alt'elolt et Ersutialt la Cité Mère). Pour ce faire, ils générèrent leur propre peuple inhumain (**voir plus loin**).

III - 10.3 - [-400 AC] - Réunion de R'lin K'ren A'a

A cette date eut lieu un événement important et rare : les **Seigneurs d'En Haut** décidèrent de se réunir sur l'ancien centre du plan des Elonii (le nouveau centre étant décalé depuis la fin du précédent cycle), et ce centre était en fait l'île où était sise la capitale xénanne. C'est ainsi qu'elle allait être baptisée R'lin K'ren A'a. Le but de la réunion était de définir les nouvelles règles qui entreraient en vigueur pour ce nouveau cycle et gouverneraient désormais l'affrontement de la Loi et du Chaos (*Elric Tome 03 – LNLMD – p177*), en mettant fin définitivement à tout ce qui avait trait à l'ancien cycle. Les Xénans furent alors priés par Arioch - assez puissant pour s'incarner sur le plan avant la conjonction nécessaire à la rencontre des autres seigneurs [*Note : une autre hypothèse serait qu' Arioch soit plus faible que ses collègues mais qu'en acceptant le travail ingrat de messenger, il manipule les pensées et les événements pour tirer les ficelles à son avantage*] - de quitter leurs terres, sans discussion possible.

III - 10.3.1 - L'Homme de Jade

Arioch se proposa déjà à cette époque d'être le protecteurs des Xénans et indiqua à ces derniers la direction à prendre pour quitter les lieux : le Nord-Est en direction de l'île du Sorcier et de l'île qui prendrait ultérieurement le nom de Melniboné. Si les Xénans se dirigèrent bien vers ces îles, ils n'acceptèrent pas pour autant immédiatement l'offre de Arioch, préférant leur liberté et restant fort mécontents de leur situation.

« Alors, les Très-Hauts sont bel et bien venus ici ?
 - Si fait : l'Homme de Jade a servi de messenger, et toute la population est partie, une fois conclu son marché avec lui.
 - Ce ne sont pas les vôtres qui ont construit la statue ?
 - L'Homme de Jade est Arioch, Duc des Enfers. Il a prévenu les gens de ce qui devait arriver : notre ville était au centre d'une configuration particulière, et c'était là et là seulement que les Seigneurs des Mondes Supérieurs pouvaient se rencontrer.
 - Et le marché ?
 - En échange de la ville, notre dynastie royale pourrait à l'avenir accroître sa puissance sous le patronage d'Arioch : celui-ci lui donnerait un grand savoir et les moyens de bâtir une nouvelle ville ailleurs.

Elric Tome 03 – Le Navigateur Sur Les Mers Du Destin – p176

Une gigantesque statue aveugle de jade (représentant Arioch) dirigée vers le Nord et faisant ainsi face au **Gouffre d'Alt'Elolt**, resta sur la place principale de la cité de R'lin K'ren A'a après le départ du Duc Chaotique. Elle faisait partie d'une symbolique Loi/Chaos : les deux ennemis se faisant face.

(...) une gigantesque statue de jade blanc, gris et vert - un jeune homme nu au visage d'une beauté presque féminine qui tournait vers le nord des yeux aveugles.

(...) elle représentait Arioch, bien qu'elle ne ressemblât à aucune des formes sous lesquelles Elric avait vu Arioch matérialisé. Cette idole protégeait elle R'lin K'ren A'a, ou menaçait-elle la ville ?

Elric Tome 03 – Le Navigateur Sur Les Mers Du Destin – p162 et p164

Par ailleurs, l'homme de Jade est d'une certaine manière le garant des engagements passés entre les Seigneurs d'En Haut. Arioch mettra en garde Elric contre les événements qui suivraient le départ de la statue des JRs.

Arioch répondit : « Lorsque l'Homme de Jade cessera de garder les lieux où se rencontrent les Très-Haut, alors commencera sur ce plan de réalité le grand combat des Mondes Supérieurs.

Elric Tome 03 – Le Navigateur Sur Les Mers Du Destin – p182

III - 10.3.2 - J'osui C'rein Reyr - l'Être Condamné à Vivre

Un seul être, J'osui C'rein Reyr, ne quitta pas les lieux et surprit les discussions des Seigneurs d'En Haut. Lorsqu'ils découvrirent l'intrus, ils le condamnèrent à rester éternellement en vie et à garder en tête les choses terribles qu'il avait apprises sans pouvoir les révéler à quiconque (*Elric Tome 03 – LNLMD – p137-138*).

III - 10.3.3 - Les clauses de la Réunion

Parmi toute les règles établies lors de la réunion des SdH, l'une d'elles concernait le fait que les Seigneurs ne pourraient plus marcher aussi librement sur le plan. Cela était d'ailleurs une condamnation indirecte des Dieux Morts, et l'un des accords concernait l'alliance des Nouveaux Seigneurs (via l'alliance Anciens/Menastrai, cf. **plus loin dans le texte**) pour éliminer les derniers survivants de l'ancien cycle. En effet, l'ère des Anciens Dieux était révolu, il était nécessaire qu'ils disparaissent car en tentant de rester au delà de ce cycle, ils outrepassaient les droits supérieurs cosmiques.

Arkyn ayant déjà déplacé une pièce sur l'échiquier nouveau (le Gouffre d'Alt'Elolt), Arioch se vit accorder un droit particulier (lié d'une certaine manière aux contacts qu'il avait déjà établis avec les Melnibonéens) celui de se déclarer dieu tutélaire d'un peuple. Les dirigeants de ce peuple pourraient alors faire appel à lui plus facilement qu'à n'importe quel autre Seigneur.

Enfin l'une des autres règles discutées fut que les Seigneurs ne devaient jamais faire quoi que ce soit qui puisse menacer l'existence du plan en tant que tel : les actes « humains » devaient lancer le déclenchement de la fin du cycle, pas les actes des Seigneurs. Et c'est ce qui se passera quand Elric forcera Arioch à réintégrer l'Homme de Jade.

Durant les 400 ans qui suivirent la Réunion, on assista à une accélération d'événements liés à la nécessité d'instituer le nouvel ordre des Seigneurs d'En Haut et d'évincer définitivement les Anciens Dieux demeurant encore sur le plan.

III - 10.4 - [-400 AC] – Exil sur l'Île du sorcier – Rencontre avec les Anciens

(...) les habitants de R'lin K'ren A'a ne regagnèrent jamais leur ville, mais au contraire partirent vers le nord et traversèrent la mer ; certains atteignirent ce que nous appelons maintenant l'Île du Sorcier, les autres - poussés par une violente tempête - continuèrent leur route et abordèrent enfin dans une île plus vaste peuplée de dragons dont le venin faisait brûler tout ce qu'il touchait : Melniboné.

La plupart des Xénans parvinrent sur l'île qu'ils baptisèrent **Menastr** (elle prendra ultérieurement le nom de l'île du Sorcier). Cependant une partie des Xénans fut déviée par une tempête du reste de leurs compagnons, et chacun des groupes pensa dans un premier temps être le seul à avoir traversé et survécu à la tempête. Tout ceci fut manipulé insidieusement par Arioch lui-même qui se proposa d'aider les naufragés contre les flots en furie en les conduisant en lieu sûr. Il permit également aux naufragés de créer un lien particulier avec les créatures chaotiques qu'ils découvrirent au cœur de l'île : les **Dragons** ! Ils purent ainsi les approcher et en faire leurs alliés.

L'île qui prendrait ultérieurement le nom de **Melniboné** correspondait jadis au sommet d'une chaîne de montagne surplombant le vieil Océan, mais c'était avant les Guerres Élémentaires... (*Melniboné* – p7). Leur point d'arrivée sur l'île fut la pointe occidentale, ils y fondèrent une cité : **A'sha'hiian** (la première cité).

Les Xénans de Menastr rencontrèrent bientôt les Anciens car sur l'île se trouvait l'une de leur cité principale. La rencontre fut pacifique, les Anciens espérant trouver en ces nouveaux arrivants une aide qui leur permettrait de reprendre du terrain sur les forces du Chaos qui avaient épuisé leurs forces dans une guerre interminable. Les maisons nobles s'allièrent par mariage et devinrent les **Menastrai**, et s'échangèrent présents et connaissances (*Melniboné* – p7). Ils se jurèrent fidélité et soutien dans le conflit contre le chaos.

La guerre contre le Chaos se poursuivait donc, mais ce n'est qu'un siècle seulement après l'arrivée des Xénans sur les îles centrales (-10300) que se déchaînèrent les **Guerres Chaotiques**, qui virent des forces phénoménales mises en œuvres sous la direction de l'ancien Duc du Chaos **Dharnizhaan** et au cours desquelles les forces de l'Alliance fut mise à mal. Cependant, dans cette lutte, plusieurs événements vinrent modifier le cours des choses. Ce fut dans un premier temps l'arrivée en renfort (-10290), dans un combat presque perdu, des Xénans de l'île aux dragons. A dos de dragons ils jetèrent l'effroi dans les troupes adverses et calcinèrent les forces engagées, qui durent alors faire retraite. Les retrouvailles furent chaleureuses, et l'Alliance pensa alors avoir trouvé comment lutter efficacement contre le Chaos. Cependant le Duc Dharnizaan ne resta pas sans rien faire et revint bientôt avec des troupes fraîches et encore plus nombreuses.

C'est à ce moment que l'Être-Épée, en tant que manifestation du Chaos pur, commença de tisser ses desseins tout en restant discret. Il suggéra de chercher d'autres dragons outre-plan, incitant ainsi les deux peuples à employer le Chaos pour lutter contre le Chaos (ce qui sera encore magnifié avec l'apparition des Epées Noires). Et c'est ce qui se passa : un champion de la Balance partit alors dans une expédition Outre Plan à bord du **Navire des Terres et des Mers** chercher d'autres représentant des dragons (-10280) car leur rythme de croissance très lent ne leur permettait pas d'augmenter rapidement leur forces. Il ouvrit une brèche entre les Plans et des myriades d'ailerons de cuir et d'écailles claquèrent bientôt dans l'air des terres anciennes. Mais si cela fut d'un appui certain, il fallut encore autre chose pour marquer la fin des Anciens Dieux car leur force était encore importante et l'Alliance dut abandonner Menastr et se réfugier sur l'île aux dragons en -10270. Ce fut alors que les forgerons de la Loi (les Anciens) firent un don aux Chevaliers-Dragons : deux épées noires runiques à la puissance phénoménale. Il s'agissait de **Stormbringer** et de **Mournblade** façonnées par les Anciens à partir de la substance même du Chaos. **L'Être-Épée** se voyait de nouveau octroyer le droit de reprendre sa place dans le Multivers. Il profita des énergies chaotiques déployées lors de la dernière grande bataille, où une divinité chaotique succomba aux forces de l'Alliance, pour pénétrer dans le plan. La puissance de l'Être-Épée fut dès lors captée par les Anciens, qui l'intégrèrent dans l'acier noir des deux enveloppes runiques. Bien que percevant leur puissance et leur sombre esprit, les Anciens préférèrent cacher leur véritable nature aux Chevaliers-Dragons.

III - 10.5 - [-270 AC → -250 AC] – Disparition des Dieux Mort – Fondation de H'hai'shan

Avec les Epées Noires, l'Alliance eut enfin la force suffisante pour renverser les Dieux Anciens. En quelques décennies, nombre d'entre eux disparurent, tués par les lames infernales. **Yeshpottom-Kalai** atteignit une île excentrée à l'Est, sur laquelle ultérieurement la Forteresse Impie serait érigée, et s'y tint caché. **Mordaga** se réfugia très loin au Nord en érigeant une montagne isolée dans des Terres et proches du Bord du Monde. Les derniers se regroupèrent et bâtirent **la Forteresse du Soir** sur **l'île Pourpre** (qui deviendra plus tard l'île des Cités Pourpres), une base d'opération où ils se tinrent reclus. Ils avaient initialement dans l'idée d'utiliser la forteresse pour se défendre le temps de contre-attaquer, mais devant l'inexorabilité de leur défaite, elle devint le moyen de gagner assez de temps pour changer de plan d'existence. Car effectivement l'Alliance les retrouva (-10260) et finit par renverser les murailles de la forteresse et les Dieux Anciens abandonnèrent alors leur substance et se projetèrent dans l'éternité dans l'espoir de devenir immortels (*Melniboné* – p8). Leur statut devint très particulier : ils étaient morts sans l'être, et n'appartenaient plus au Chaos...

« la Citadelle du Soir, une forteresse/chantier naval/port militaire qui date d'avant l'arrivée Melnibonéenne érigée par un peuple venu là pour mourir »

Les Seigneurs des Mers

"les bâtisseurs sans nom du Fort du Soir". Ils auraient disparu bien avant l'arrivée des Xénans dans les jeunes royaumes.

Atlas Vol.1 p.11

Note : Cette citadelle ne date donc pas d'une époque « avant l'arrivée des Xénans », mais plutôt d'« avant l'époque Melnibonéenne », et ce n'était pas pour y mourir a priori, mais plutôt pour se défendre. Ce bastion finira par tomber et ces légendes naîtront.

La guerre semblait enfin terminée. Cependant, découvrant la disparition de ses anciens frères, Dharnizaan décida de tenter le tout pour le tout et attaqua la capitale des Chevalier-Dragons dans une ultime bravade, espérant se débarrasser de ses ennemis une fois pour toute (-10250). Il ne réussit pas dans son entreprise et dut lui aussi s'échapper dans le firmament.

En fait, cinq Seigneurs - Checkalakh, Mordaga, Pyaray, Arioch et Chardros - sont ce qui reste des anciens dieux, après que les Seigneurs élémentaires se soient séparés du Chaos. Ce ne sont cependant pas vraiment des Dieux Morts (à l'instar de Dharnizaan), ni de jeunes dieux non plus à la différence des dieux de la Loi. L'affaiblissement de Checkalakh du fait de son emprisonnement, et l'isolement de Mordaga, lié à la prophétie proférée à son égard, expliquent que les trois Seigneurs à avoir véritablement travaillé pour la destruction des JR soient Arioch, Chardros et Pyaray. En effet, si les nouvelles divinités chaotiques (**Mabelode**, **Xiombarg**, **Eequor**, **Maluk**, **Hionhur**) posséderont une puissance plus importante, les anciens Seigneurs n'en demeureront pas moins les héritiers directs des Dieux Morts et conserveront donc un statut de dirigeants dans les JRs (Arioch avec Melniboné, Pyaray et Chardros avec Pan Tang). En ce qui concerne le côté Loyal, les neuf divinités sont entièrement nouvelles, néanmoins une première trinité a vu le jour avec **Arkyn**, **Donblas** et **Tovik** qui restera un des trois Seigneurs Majeurs jusqu'à la victoire d'Aubec (où il sera temps de laisser la place à la paix et à sa prospérité, donc à Goldar). Les autres dieux se sont ajoutés petit à petit.

La victoire était enfin là. Cependant les Epées Noires s'étaient avérées perfides. Car durant la défense de la capitale, elles se retournèrent contre leurs créateurs et les tuèrent (-10250). Seuls quelques uns survécurent, érudits n'ayant pas rejoint le champ de bataille. Pourtant la plupart d'entre eux finirent également par mourir de chagrin suite à la mort massive des leurs et seule une petite portion d'entre eux, des *Anciens de Sang Purs*, décidèrent de faire retraite. Ils se retirèrent donc du monde connu, épuisés. Influencés par la culture xénanne, ils fondèrent une cité dans le gouffre de Nihrain et se vouèrent à la Balance. Cette cité se trouve à proximité des contrées des Myrrhyniens dans une fissure sise dans une des chaînes de montagnes occidentales. Ils restèrent pourtant proches des Melnibonéens, les aidant parfois. Dix d'entre eux seulement parviendront à employer les arts de la Balance pour entrer en stase afin d'assister à la fin des temps.

La cité ciselée de Nihrain est plus vieille qu'Imrryr la somnolente. L'une des grandes merveilles de ce monde. Nihrain a été taillée dans le roc au plus profond d'une fissure béante des montagnes occidentales. Ces dernières sont les plus vieilles de tous les Jeunes Royaumes. (...). Nihrain constitue une cité et une race tout à la fois. (...). Les habitants de Nihrain forment les vestiges d'une race plus ancienne que Melniboné. Ce sont les serviteurs de la Balance.

Dirigés par celui qu'on appelle Sépiriz, ils sommeillent au creux d'un volcan situé au nord de Nihrain, attendant la fin du monde pour se réveiller. Les Nihrainiens ont porté assistance à Melniboné dans le passé, ainsi qu'à d'autres peuples désignés par la Balance.

Les habitants de Nihrain sont beaux, ont la peau noire et les traits fins. Ils montent des chevaux issus d'un autre monde, et se font servir par des esclaves presque humains, lesquels dorment dans la cité découpée jusqu'à ce que l'appel de leur maître les réveille.

Si les Nihrainiens ne pratiquent pas la magie, leurs arts modernes risquent d'être perçus comme telle par les peuples des Jeunes Royaumes.

L'Abîme de Nihrain – p41 – ELRIC

Les Xénans décidèrent de quitter l'ancienne cité de A'sha'hiaan, devenue un monument aux morts, et fonda une nouvelle Métropole **H'hui'shan** (La Cité de l'Île). L'île fut rebaptisée Melniboné (-10250).

III - 10.6 - [-250 AC → -50 AC] – Tensions puis Guerre Civile Menastrai/ Chevaliers-Dragons Chaotiques

Menastrai redevint une nation de la Balance. Par loyauté envers ces créatures qui les aidèrent, les Menastrai laissèrent les dragons en paix et la **Caste des Chevaliers-Dragons** se retrouva maintenue bien qu'à effectifs très réduits. En fait, comme les dragons s'avéraient un bon moyen de se déplacer rapidement sur de longue distance, les Menastrai considérèrent cela comme une entorse nécessaire dans l'optique d'explorations modérées et en tolérèrent quelques « **escadrilles** ». Un temps passa, puis des explorateurs découvrirent la retraite de Yeshpottom-Kalai (-10200). Les Chevaliers-Dragons furent alors envoyés l'affronter et parvinrent enfin à le tuer. Ils laissèrent une garnison surveiller le cadavre du Dieu Mort et reprirent également le contrôle des ruines de la Citadelle du Soir. En effet, le gouvernement avait compris qu'il fallait se lancer dans une surveillance systématique de tous les lieux les plus chaotiques, afin d'empêcher que les Dieux Morts ne puissent retrouver des forces. L'affaiblissement du Chaos se ferait par des constructions spécifiquement réalisées pour cela (rituels, alignements... favorisant la Loi ou la Balance sur les anciens palais chaotiques). Pourtant cette traque/occupation amena le peuple Menastrai à n'explorer que les sites les plus chaotiques, et malheureusement à se soumettre à l'influence des Seigneurs de l'Entropie, car en réalité les rituels utilisés

pour dompter le Chaos furent altérés par la présence des dragons eux-mêmes et celle de l'Être-Épée, ce qui allait entraîner une guerre fratricide.

Durant leurs expéditions (-10 200 → -10 050), les Menastrai ne découvrirent ni la Montagne de Mordaga ni le Gouffre d'Alt'Elolt, soustraits à leur regards. Néanmoins ils établirent à cette époque les cartes les plus vastes qui furent jamais établies. Ils notèrent les chaînes de montagnes infranchissables, les zones où la Mer chaotique léchait les rivages du Bords du Monde (principalement sur les continents Sud et Nord), les terres les plus riches, cibles de prochaines colonisations, mais également les zones arides et inhospitalières. Ces cartes ne furent jamais remise en cause et donc remises à jour, sauf en ce qui concerne les côtes maritimes qui furent plus détaillées du temps des expéditions maritimes de l'Empire.

Dans les fait, l'Empire en devenir ne s'enfonça finalement que modérément dans toutes les terres environnant l'île aux Dragons. La puissance de Menastrai s'étant mué rapidement en une puissance maritime (-10 070), elle présentait donc dès lors des limites liées à sa nature. La nation se borna donc à exploiter les colonies qui avaient été créées aux premiers temps, avec tout d'abord l'exploitation massive des colonies d'Ilmiora et de Vilmir (il est vrai que leurs expéditions depuis -10090, dans les autres plans accaparaient également toute leur attention).

Les lieux des grandes victoires contre les dieux morts, Yeshpottom-Kalai et la Citadelle du Soir, restèrent de véritables sanctuaires et lieux de pèlerinage aux temps de la splendeur de Melniboné, ce qui expliquera plus tard les moyens mis en œuvre par les Melnibonéens pour les protéger d'une attaque dharzie (cf. 0

Le Conflit Melniboné-Dharzi).

Les Chevaliers-Dragons étaient donc devenus très nombreux, et avaient parcouru le monde pour en faire leur propriété en plaçant un maillage fait de postes avancés aux endroits stratégiques. Cette conquête resta dans une idée d'équilibre décidée par le Grand Conseil en accord avec les principes de la Balance du peuple Menastrai. Ils placèrent leurs postes avancés sur le monde, via l'aide des dragons, pour en connaître les grandes lignes, y découvrir les autres peuples éventuels. A part ceux qu'ils connaissaient déjà - les Anciens, les Myrhygniens et les Humains à l'âge de pierre - les Melnibonéens durent faire face à d'autres conquérants, sans aucun doute non-humain dont il ne nous reste guère plus de traces que les quelques mentions dans les écrits les plus anciens des archives Melnibonéennes. Ces êtres s'attaquèrent également aux Melnibonéens qui les vainquirent finalement (*Melniboné* – p9).

Les Chevaliers-Dragons furent affectés par le Chaos des Hauts Lieux qu'ils annexaient mais également par le lien très particulier les unissant aux dragons et enfin au pouvoir néfaste des Epées Noires. Parallèlement, leur influence politique devint menaçante, même dans la capitale (malgré le fait que toutes les garnisons en soient éloignées).

Les Menastrai commencèrent alors à envisager de dissoudre la caste, mais cela provoqua des remous car, pour les Chevaliers-Dragons, si on les avait toujours entraînés à affronter le Chaos, ce n'était pas pour abandonner leur meilleure arme. Et cela commençait à faire beaucoup avec les refus répétés du gouvernement central concernant l'usage des dragons qu'ils essayaient régulièrement, bien que les reptiles géants se soient avérés nécessaires dans les affrontements épisodiques mais importants contre le Chaos ou d'autres civilisations hostiles qu'eurent à mener les Chevaliers-Dragons.

Le ressentiment avait donc grandi pendant quelques décennies, lentement mais sûrement, et le Chaos avait vraiment formé des adeptes parmi les rebelles, en particulier ceux de Yeshpottom-Kalai. Pendant quelques temps, Arioch fut insidieux et incita ses recrues à élaborer des cultes secrets et à garder profil bas. Il se fit alors aider par la jeune **Eequor**. C'est pour son implication dans la conversion de la garnison de Yeshpottom-Kalai qu'Eequor en gardera le contrôle alors qu'Arioch deviendra Seigneur tuteur de Melniboné.

Mais un jour l'ordre de dissolution fut donné. Dès lors, le culte secret d'Arioch et Eequor, lancé depuis la garnison principale des Chevaliers de Yeshpottom-Kalai, comprit qu'il était temps de s'exprimer. La forteresse fit sécession lorsque la caste fut déclarée obsolète, et déclara son allégeance au Chaos. Elle fut alors nommée **Forteresse Impie** par les Menastrai. Ils purent résister sans problème à partir de cette place forte car ils possédaient leurs propres dragons sur l'île. En outre, d'autres hauts lieux possédaient également une garnison rebelle et des dragons, comme la Tour Dragon en Vilmir qui servirait ultérieurement de tour maîtresse à la Forteresse d'Eltarryr (près du lieu où sera bâtie la cité de Rignariom). Les Chevaliers-Dragons de Melniboné ne mirent pas toute leur ardeur au combat contre leurs anciens frères d'armes. La rébellion s'éternisa et ceci tourna à la faveur des rebelles.

En effet, d'autres Melnibonéens prêtaient également l'oreille aux idées de changer d'allégeance pour le Chaos afin de pouvoirs s'attaquer aux ressources d'autres plans sur lesquels des premières expéditions avaient été menées. Car si l'Empire dominait le monde actuel des Jeunes Royaumes (en contrôlant les principaux points clefs), il souhaitait affermir sa position militaire mais aussi s'étendre au delà du plan. Or son allégeance à la Balance l'en empêchait. Bref, la proposition d'Arioch qui se présentait de nouveau comme protecteur du Glorieux Empire tombait à pic et l'Empire décida donc de prêter allégeance au Chaos.

Ce peuple était alors aligné sur la Balance mais un conflit terrible allait le déchirer. A mesure que le temps s'écoulait, les proto-Melnibonéens rejetèrent la Balance pour prêter allégeance au Chaos. Ceux qui continuèrent à supporter la Balance, les Menastrai, se virent entraînés dans un conflit qui se transforma inévitablement en guerre civile. »

Il s'ensuivit une terrible guerre civile (-10055) qui marqua la scission Menastrai/Melnibonéen (en fait deux factions pro-Balance/pro-Chaos). La guerre civile dura quelques années et l'issue restait incertaine, mais les Menastrai constatèrent avec effroi que les cultes d'Arioch et d'Eequor étaient désormais pratiqués par l'ensemble des Chevaliers-Dragons, y compris ceux de l'île maîtresse et la capitale ne tarda pas à être assiégée par la quasi-totalité des troupes pro-chaotiques contrôlant complètement l'usage des Dragons.

Après l'échec des ultimes négociations (principalement dû au rejet absolu du culte du Chaos par les Menastrai), les Melnibonéens se virent forcés d'attaquer leurs frères, achevant leur corruption mentale. La capitale H'hui'shan fut rasée en trois jours (-10050), mais les partisans de la Balance parvinrent à s'enfuir loin au Nord-Est à l'insu des Melnibonéens.

« La guerre fut brève et sanglante. Les adorateurs du Chaos firent le siège de H'hui'shan, la forteresse des Menastrai, et, après trois jours de combat féroce, la détruisirent (...) Durant le siège, les Menastrai firent appel à d'anciennes et bienveillantes sorcelleries. Un portail fut ouvert entre H'hui'shan et le continent, très loin à l'est de Melniboné. Avant que la destruction ne s'abatte sur leur cité, les Menastrai purent s'enfuir vers ces terres inconnues, fermant le portail derrière eux. »

« C'est alors que les Menastrai rencontrèrent les humains. Les habitants d'origine n'étaient que des sauvages comparés à la grâce des Menastrai. Néanmoins, alors que Melniboné réduisait en esclavage les peuples moins avancés, les Menastrai vécurent en paix avec eux. En effet, pour eux, cette simplicité les rapprochait des principes de la Balance. »

Commentaire : Ca fait court : le début de la colonisation interplanétaire est en 10090... Ils n'auront pas colonisé grand-chose avant la guerre civile, quand même...
→ A revoir

III - 10.7 - [-50/50 AF] – Début de l'Empire Chaotique de Melniboné et Fondation d'Imrryr

A l'issue de la Guerre Civile, **Sadric I^{er}** fut choisi comme Empereur. L'année 0 de l'Empire sera décrétée quelques décennies plus tard du temps du règne de Sadric et durant l'édification d'Imrryr. Les Melnibonéens se lancèrent alors dans une invasion militaire orchestrée des contrées entourant Melniboné et détruisirent tout ce qui se dressait sur leur chemin (Est Inconnu – p6).

Note : Certaines archives impériales parlent de **Khâlan I^{er}** comme étant le premier Empereur de Melniboné, mais en fait il s'agit du fils de Sadric (il est donc le premier empereur né d'une lignée, mais pas le premier à diriger l'empire).

La cité d'**Imrryr**, témoignage de la fin de l'allégeance à la Balance et du récent éveil au Chaos, fut fondée 100 ans après la fin de la Guerre Civile sur les ruines d'H'hui'shan, soit 450 ans après que les premiers Xénans soient parvenus sur l'île.

« Plus de cent ans après la destruction de H'hui'shan, Imrryr fut bâtie à l'endroit même où la Cité de l'Île s'était effondrée. Ville aux tours et aux flèches inspirées, merveille de maçonnerie et de pierre, Imrryr devait témoigner de l'ère de la Balance qui venait de s'écouler et du récent éveil au Chaos, aux conquêtes, et à la sorcellerie de Melniboné. (...) »

Imrryr existe depuis dix mille ans, et elle a été construite au moins deux siècles après que mon peuple se fut installé à Melniboné.

L'âge d'or sous le patronage d'Arioch commença alors et le prestige ainsi que la puissance de la magie devinrent des constantes pour le peuple de Melniboné. C'est de cette époque que datent les premiers pactes passés auprès des Seigneurs Élémentaires, mais ceux les liant aux Seigneurs des Plantes ou des Bêtes seront ultérieurs.

Note : concernant les dates d'édification des cités et les périodes entre, on prend environ 100 ans pour l'après **A'sha'hiian**, car on sait que « un siècle après l'arrivée des proto-Melnibonéens, le chaos attaqua » (même si on considère la date d'arrivées des Xénans sur l'île du Sorcier et sur Melniboné et pas l'arrivée sur le plan, il faut quand même laisser le temps aux familles (Anciens et Xénans) de se mélanger par mariage, 100 ans semblent correct. Pour la mort des derniers Anciens (en quelques décennies), on peut considérer que cela suit l'abandon de **A'sha'hiian** au profit de **H'hui'shan**. Une fois le Chaos banni on sait que « au cours des siècles suivants » eurent lieu des combats entre les Chevaliers-Dragons et de « nouveaux conquérants », pour ne pas contredire une info sur Imrryr il faut considérer une période de 200-250 ans et pas vraiment plus avant sa destruction dans la guerre civile ! 100 ans après cette dernière, Imrryr est bâtie sur les ruines. Ce qui fait 400-450 ans entre l'arrivée des Xénans sur Melniboné et la construction de Imrryr, assez compatible avec ce que dit Elric (« au moins 200 ans »). Bien sûr, on pourrait considérer qu'il parle de la période de réunifications des Menastrai et des Chevaliers-Dragons sur Melniboné (quelques temps avant la fin des Guerres Chaotiques, l'abandon de **A'sha'hiian** et édification de **H'hui'shan**) donc 300 ans.

A' → H' → X → I

III - 10.8 - [600 AF] – Création du Marais des Brumes

Du côté de l'Empire du Soleil, **encore faible**, la nation constata, à cette période (- 9400), le nouvel aspect conquérant du peuple de Melniboné installé depuis peu sur leur continent (-9800). Afin de s'en protéger, le Peuple du Soleil manipula les éléments et créa les Marais des Brumes, qui dissuadèrent les Melnibonéens de poursuivre leur colonisation plus à l'Ouest (p.40 du livre de base d'Elric).

La légende affirme que les marécages luisants, débordants de moisissures et de vase puante, ont été créés par les sortilèges des habitants des Pays du Soleil, quelques dix mille ans plus tôt, afin d'enrayer la progression des légions envahissantes de Melniboné.

Elric (p40)

Désormais, le Pays du Soleil put se développer tranquillement dans l'attente du moment où il pourrait imposer sa loi au monde. Il s'étendit vers l'Ouest tout d'abord, puis entreprit de progresser au Nord (cf. 0

Données sur les Terres Dharzies (Nord et Ouest hors Cartes).

III - 10.9 - [1000 AF] – Vol du Trône de Rubis

400 ans plus tard (-9000), Elric I^{er} conquiert une partie du continent sud non encore sous contrôle Melnibonéen et vola le trône de rubis à Grome pour l'offrir à sa concubine Kabot'China une esclave eshmyrienne. A noter que cette dernière était en fait une esclave issue du peuple valni, qui occupait les terres de l'Est avant l'arrivée des Menastrai de la Balance. Vivant à proximité des Piliers déchiqtés, cette tribu particulière n'avait pas encore eu de contacts marqués avec les Menastrai exilés et n'en connaissait donc pas l'existence. Elle commerçait par contre déjà avec des nomades du Désert des Larmes à l'ouest des Piliers déchiqtés, là où la Valni fut capturée lors d'un raid melnibonéen.

➔ Note : voir s'il existe un passage réel entre est et désert des larmes à cette époque ?

[4000 AF] – Conquête de l'Est

« Assoiffée de conquêtes, Melniboné tourna son regard avide vers les terres situées à l'est des grands déserts bordant l'Empire de Lumière. Ces contrées n'avaient jamais suscité son intérêt auparavant. Utilisant la sorcellerie et les dragons pour franchir les Piliers Déchiqtés, les Melnibonéens se répandirent dans Menastree pour y découvrir leurs anciens ennemis qu'ils pensaient morts.(...) Pour Melniboné, la conquête du continent releva de la promenade de santé. »

Est Inconnu – Histoire – p8

IV - LOCALISATION GEOGRAPHIQUE

IV - 1 - Les Terres des Dharzis

IV - 1.1 - Le gouffre d'Alt'elolt et Ersutialt la Cité Mère

Peu de choses sont vraiment sûres concernant l'origine du peuple Dharzi, mais l'existence de la **Cité Mère Ersutialt**, perdue dans les profondeurs du Mythique **Gouffre d'Alt'elolt**, est une donnée que les érudits qui se plongeraient dans l'Histoire de cet empire ne mettraient pas en doute. De cette cité les Premiers Dharzis auraient éclos du sein même de la Terre Nourricière. On dit qu'en ce lieu, les Lois régissant l'équilibre du Plan des Jeunes Royaumes trouvent leurs limites, qu'elles ne purent qu'enfermer le noyau central d'énergie sous une croûte terrestre qui ne put jamais être cicatrisée. Cette déchirure, située à l'aplomb du nexus originel, constitue le Gouffre d'Alt'elolt. La cité est érigée au fond même de celui-ci. Le Gouffre se trouve dans les contreforts des Montagnes Noires du Pays Silencieux, du côté Ouest de cette barrière naturelle.

Comme vu précédemment, le gouffre d'Alt'elolt est une création d'Arkyn qui marqua la zone en ouvrant une brèche vers son propre plan, baignant ainsi le gouffre dans les énergies loyales pures. Ce fut donc un marquage au fer rouge qui fut réalisé. Ceci se passait quelques temps après les Guerres Élémentaires. Puis il y eut la réunion de R'lin K'ren A'a. Les accords passés à cette occasion concernant l'interdiction de prendre pied sur le plan et d'agir directement pour les Seigneurs d'En Haut (obligation d'action indirecte) n'étant pas rétroactifs, le sceau demeura en place. Arioch eut droit à une compensation dans le sens où il put s'octroyer la direction du futur peuple de Melniboné. Arkyn dut cependant promettre de ne pas s'incarner directement dans le gouffre, mais il pouvait continuer de l'employer comme canal pour tenter de conquérir le plan en suivant les règles établies. L'énergie des Nerfs pouvait donc se déverser dans le plan et lentement coloniser la matière des sous-sols.

Le nom de « cité » provient du fait que des Dharzis y vécurent. Cependant l'architecture (si vraiment on peut utiliser un tel terme pour parler d'Ersutialt) défie toutes les connaissances humaines. Le Gouffre symbolise les quatre éléments qu'Arkyn avaient inféodés : colonnes de roche aux formes torturées s'élevant dans l'espace (terre), excroissances latérales joignant les différentes structures entre elles, ouvertures basaltiques étrangement lumineuses (flammes froides (**Note : à développer**), une forme de feu fortement inféodée à Arkyn) où les vents abyssaux s'engouffrent en sifflant et s'infiltrèrent dans les couloirs creusés de la cité, régénérant les brumes glacées permanentes et agitées de courants propres à Ersutialt (eau et air).

La Genèse des Dharzis remonte quasiment à l'arrivée des Melnibonéens (entre -14 000 et -12 000). Cependant, leur développement fut long car l'énergie qui leur permit d'exister ne fut que très lentement immiscée dans leur structure corporelle organique (une obligation liée de la staticité naturelle de la Loi). Ainsi ce n'est que vers -10500 que les premiers Dharzis se mouvèrent hors des coques originelles et s'adaptèrent au nouvel univers solide les entourant. Ces êtres, au nombre de dix-huit, n'avaient plus grand-chose à voir avec les Elonii qu'avait choisis Arkyn.

En réalité, ils ne correspondaient pas non plus au Peuple Dharzi tel que les humains le rencontreront bien plus tard. Leur structure corporelle avait été complètement modifiée, par le seul moyen que trouva Arkyn pour purifier entièrement ces êtres du Peuple Condamné imprégnés du Chaos : ils étaient devenus des êtres végétatifs purs dotés d'une intelligence aigue.

[Arioch] Tu entends quoi par "végétatifs" ?

Dans un premier temps, ces créatures se scindèrent par scissiparité en des êtres parfaitement identiques. Ces derniers fusionnèrent alors en une entité Majeure Unique - **l'Empereur Immortel** - qui régna sur la Cité Mère. Il possédait lui aussi le moyen d'augmenter sa masse organique pour se scinder en d'autres êtres identiques au bout d'un processus très long, épuisant et l'immobilisant pour la durée de la scission (pouvant durer plusieurs années). Cette très longue durée était en effet nécessaire pour obtenir des êtres parfaitement purs, une lignée de créatures loyales fortes dans ce monde où le chaos était encore puissant... Il recourut à ce procédé pour générer ses descendants soutenu par les 18. Communément appelés **Varks**, les descendants directs de l'Empereur furent ceux qui guidèrent les Dharzis hors d'Ersutialt et régnèrent sur les citées filles. La Lignée de l'empereur fut ainsi seule à diriger l'empire et ses colonies. Ils furent initialement cinq à voir ainsi le jour. Cependant, dans le cas (rare) où un Vark venait à mourir, l'Empereur en générait une nouvelle copie afin de reprendre le commandement laissé vaquant.

Au moment de leur départ, les Varks se tinrent quelques jours durant sur les bords du Gouffre pour décider de la direction à suivre pour leur colonisation des vastes espaces vierges les entourant de toute part. L'énergie du Gouffre (**Nexus Primaire**) inféodée aux créatures d'Arkyn mais également aux Varks commença lentement sa colonisation souterraine – formant des sortes de nerfs terrestres - et s'orienta dans trois directions : le Sud, l'Ouest et le Nord, où son développement fut le plus rapide et draina le maximum de l'énergie du Nexus Primaire. Trois Varks suivirent cette direction bien que, en s'éloignant de la source de l'énergie, ils savaient que la vie serait plus dure. Pourtant une essence nouvelle anima les fibres de leur corps et les convainquit de tenter l'expédition. Cette essence animale qui était parvenue

Commentaire : Ils fusionnèrent comment ? Ce n'est pas clair ici... Il faudrait préciser qu'il s'agissait d'une fusion mentale... A moins qu'il ne se soit agi d'une véritable fusion physique, suivie d'une nouvelle séparation en 18 êtres partageant une même conscience...
→ 18 --> scissiparité --> 18x2 --> une série de 18 se fusionnent pour former l'empereur. les 18 autres vont donner les 6 trinités.

jusqu'aux Dharzis émanait des Seigneurs des Bêtes. Les deux derniers Varks restèrent dans les environs proches du Gouffre et établirent dans les terres environnantes ce qui allait devenir le berceau de L'Empire du Soleil.

Les 18 se séparèrent alors également. Trois d'entre eux accompagnèrent chacun des Varks. Il en resta donc Trois qui, du Centre du Gouffre, passèrent à la deuxième phase : la genèse du peuple des brumes. Ils domptèrent les énergies du Nexus Primaire et générèrent des créatures douées de la capacité de parthénogenèse, qui se multiplièrent alors rapidement selon un mode végétatif par autofécondation dépendante des ondes des nerfs. Sitôt formées, les créatures suivirent les Nerfs et accompagnèrent les Varks dans leur lente colonisation.

Il est à noter que ces êtres, nommés Peuple des Brumes par les Dharzis contemporains, étaient extrêmement dépendants de conditions climatiques particulières et vivaient donc exclusivement dans des brumes artificielles proches de celles qu'on trouve au-dessus du gouffre, ou dans les cités filles. Ce n'est qu'ultérieurement que ces créatures ont évolué sous l'influence de l'énergie animale et ont changé assez radicalement de forme et de mode de reproduction (qui est devenue sexuée).

Ainsi une Grande Scission du peuple Dharzi eut lieu au seuil du Gouffre. Il faut savoir que les Dharzis qui furent rencontrés dans les Jeunes Royaumes descendent majoritairement des trois Seigneurs partis vers le Nord et qui surent s'adapter aux conditions tempérées des terres qui prirent ultérieurement le nom de Jeunes Royaumes et devinrent pour plusieurs siècles le théâtre des conflits entre le Peuple des Bêtes (comme les Dharzis furent nommés) et l'Empire de Lumière.

Commentaire : Le Peuple des Brumes, dans un premier temps, aurait même pu se reproduire par scissiparité, non ? Ce serait encore plus "végétatif", il me semble... (je maintiens au fait : je suis pas sûr que cette expression convienne pour dire qu'il n'y a pas de mélange de gènes...)

→ Revoir

IV - 1.2 - Les Premières Cités Filles

Il ne vous sera que très peu parlé des Cités Filles qui naquirent à l'Ouest du Gouffre, (**Triana'lt** et **Sarial't**) car leur importance dans les événements intéressant les terres des Jeunes Royaumes fut minime. En fait, ce n'est qu'à la fin du conflit entre les deux Empires que les Dharzis de l'Ouest rejoignirent leurs frères en prise direct avec les Xénans de ce plan...

Le Prima Nurf continua son développement vers le Nord accompagné en surface de brumes humides et tenaces, contournant par l'Ouest les Monts de Myrrhyn. Loin au Nord de la cité du peuple ailé, au-delà même des terres connues des Melnibonéens (une grande partie de ces terres ont été annexées sur le Chaos grâce à l'énergie Loyale du Prima-Nurf), une cité dharzie du nom de **Erl'tl** fut érigée. Elle marqua la fin de la colonisation vers le Nord puisque, de ce point, le Nurf bifurqua vers l'Est et suivit cette direction sur une très longue distance. A la moitié environ de celle-ci, une autre cité fut érigée (**Eful**). Le Nurf suivit ensuite une longue Chaîne de montagnes et s'incurva vers le Sud, dès la fin de celle-ci. Il traversa des terres de steppes au Nord de la Montagne isolée de Mordaga et des terres qui ultérieurement deviendraient un désert (d'où naquirent les soupirs qui lui donnèrent son nom). La dernière cité fut alors construite et le dernier Vark s'y installa : l'antique et fameuse **Istalktr**. Cela se passait en -8500.

Chaque cité porte le nom du Vark descendant de l'empereur qui l'investit de sa puissance, soutenu systématiquement par les trois entités d'Arkyn (trois des 18 proto-Varks) associées et fusionnées au cœur et dans la matière même des Cités (véritable âme et intelligence de ces dernières). Construites à l'image de la Cité-Mère, leur « construction » fut longue, car il fallut plier la volonté de Grome de la Terre à celle des Dharzis qui annexèrent les régions jouxtant les cités sous le protectorat de l'Empereur d'Ersutialt. Il va sans dire qu'une inimitié durable s'installa entre ce Seigneur Élémentaire et les Dharzis.

Un autre des Maîtres des éléments, Lassa, dut se plier aux désirs de ces êtres puissants concernant le détournement de nuées atmosphériques, qui furent piégées à la surface du sol à proximité des cités, entourant ces dernières de brumes éternelles, assurant ainsi des conditions adaptées pour pouvoir sustenter les Créatures d'Arkyn et assurer la survie et le développement du Peuple Dharzi.

IV - 1.3 - Lien existant entre les Myrrhyniens et les Dharzis

Le peuple de Myrrhyn a eu des relations privilégiées avec les Dharzis des brumes, ces derniers étant les descendants les plus directs des Elonii, créateurs du Peuple Ailé. Des interactions secrètes eurent lieu et ont notamment permis le passage des Dharzis dans les régions proche des collines de Myrrhyn sans que cela ne s'ébruite jamais ! Les Myrrhyniens bénéficieront de leur côté des connaissances du Peuple des Bêtes qui leur permettront d'exploiter à grande échelle leurs mines souterraines et mystérieuses.

"Le pays de Myrrhyn est uniquement constitué de hautes montagnes et de plateaux. Les hommes ont tendance à devenir des chasseurs et des guerriers et ne pratiquent pas l'agriculture, se limitant à la cueillette de fruits et de baies à la saison. Les femmes restent dans leur aire et s'occupent des enfants à peine éclos dont la jeunesse est longue et dangereuse tant que leurs ailes ne se sont pas entièrement couvertes de plumes. Bizarrement, les femmes s'occupent également des mines et chaque aire située dans une caverne a ses puits qui descendent aux niveaux inférieurs. Du cuivre, de l'étain, de l'argent, du zinc et surtout du fer sont extraits des mines de Myrrhyn."

→ Hypothèse de l'Annexe 04 présentant un exemple de cette collaboration entre les deux nations.

En échange de l'intervention Dharzi, ces derniers auraient eu un accès privilégié dans l'exploitation des mines ! (Non négligeable pour entretien dans les guerres (armures, armes, financement de la guerre etc !!!).

En ce sens, Kronale fut forgée grâce à certains minerais issus de Myrrhyn ! (→Alliage entre l'Asméa et l'acier de Myrrhyn) – Cf. XI - Annexe 02)

Qu'en pensez vous ?

Note : tt ceci à confronter avec ce qui fut écrit pour Myrrhyn au travers des suppléments. Par contre je dois rechercher dans mes archive un texte d'un contact lié au site de Kronale, ayant développé Myrrhyn.

IV - 1.4 - Le Lien entre l'Empereur, les Varks et les Créatures d'Arkyn

Les Créatures d'Arkyn, sont l'âme et l'intelligence des cités. Autonomes, mais ayant perdu leur mobilité lors de leur intégration aux cités, elles peuvent diriger un Vark dans les décisions relatives à leur juridiction. Le Vark est donc la partie motrice de l'intelligence d'une Cité (et par extension l'Empereur lui-même en ce qui concerne le Gouffre). Néanmoins, bien qu'éparpillées, elles sont liées aux autres unités dispersées sur le Plan (**Triana'tt, Sarial't, Erl'tt, Efult, Istalktr** et bien entendu le Gouffre et la cité d'**Ersutial** où siège l'**Empereur Immortel**). Dans le cas de décisions importantes, les 5 trinités loyales hors d'Ersutial ne peuvent décider seules et doivent attendre la décision éclairée de l'Empereur (la trinité d'Ersutial est, en un sens, la voix directe de l'Empereur, mais elle n'a pas d'autre responsabilité que la gestion de la capitale : pas d'invasion à préparer, pas d'infiltration ni d'observation...).

En réalité, ces créatures descendent de certains des plus grands sorciers Elonii, dont la magie fonctionnait en réseau. Les 18 Premiers-Nés correspondent à une conscience collective, un réseau fonctionnant par l'interaction de 18 consciences, se soutenant les unes les autres (ce qui leur permit à l'époque d'échapper à la malédiction sans pour autant être soutenus par l'essence des Anciens Dieux de la Loi, comme ce fut le cas pour la nation des Anciens).

→ **Note :** Non cette explication pourrait être gardée pour les Gardiens, il s'agirait bien de créatures maudites, errant au hasard, qu'Arkyn aurait choisies.

Les liaisons se font au travers des Nerfs mais selon un processus relativement long compte tenu de la distance entre les cités. Une fois le lien réalisé, et les créatures en phase, l'Empereur peut utiliser l'intelligence commune et réfléchir à une situation. A partir des indications relevées par les « **observateurs** » (des créatures étranges dispersées et cachées dans les zones frontières de l'Empire), l'analyse commence avec une logique implacable, l'intelligence teste alors les nombreuses possibilités issues d'une situation et propose à l'empereur la solution la plus adéquate ! Il s'en suit des décisions sans failles qui marquèrent de façon exceptionnelle les premiers temps de la Guerre Melnibonéens-Dharzis, dans laquelle les Melnibonéens furent mis en défaut. Comme on le verra à la fin de la Guerre, cette logique implacable sera abandonnée par une parties des Dharzis les plus jeunes, malgré la mise en garde des traditionalistes, car elles imposaient un mode de progression par phases relativement longues : une offensive décidée par l'Empereur, sa mise en œuvre par les troupes de l'Empire dirigée par le Vark local, puis une position défensive mise en place pour maintenir l'avancée, faire progresser éventuellement le Nerf jusqu'à la tête de pont, récolter les informations détaillées propres à la nouvelle situation et les faire parvenir à l'Empereur qui analysait alors lentement cette dernière à l'aide de l'intelligence fusionnelle des créatures d'Arkyn. Ainsi, au temps de la Grande offensive de -1400, leur réussite dans celle-ci et la perspective d'une victoire rendue apparemment facile par la déstabilisation majeure des forces Melnibonéennes, entraînera des décisions prises à la volée, pas suffisamment pesées et qui, bien qu'attrayantes et a priori adéquates, se révéleront fatales pour les Dharzis (épisode du Lion Rouge).

Outre l'aspect d'intelligence, les créatures ont également un rôle majeur en ce qui concerne la canalisation du flux d'énergie du gouffre et l'envoi dans les différents nerfs. Elles constituent ainsi l'interface majeure entre l'Energie des Nerfs et les Dharzis, relayée ensuite par les Grands Prêtres Dharzis qui peuvent également la manipuler à leur guise. Comme on le verra par la suite, de par leur nature d'entités loyales pures, les deux Prophétesses d'Elrahaa matérialisées sous apparence humaine en Dame Kronale ou Dame Tarkarle sur le Plan des Jeunes Royaumes, peuvent également diriger l'énergie des Nerfs en prenant un contrôle direct sur les Créatures d'Arkyn. Néanmoins, ceci n'est qu'une partie de leur pouvoir car, à l'instar de l'Etre Epée, leurs desseins sont plus vastes, et leurs moyens plus développés que ceux liés aux seules Lois des Plans où elles exercent leur influence.

IV - 1.5 - Le Lien avec les Seigneurs des Bêtes

Si les éléments furent perturbés par la venue des Dharzis, l'essence animale manifestée en différents Seigneurs des Bêtes se lia au contraire par un pacte avec les Dharzis. Si ce lien étrange et fort fut altéré à la fin de l'Empire, il ne fut en aucun cas rompu et constitua une aide non négligeable aux Dharzis contre l'Empire de Lumière...

Il est courant chez les Dharzis de prétendre/croire que c'est leur état d'esprit/savoir particulier qui a donné forme aux Seigneurs des Bêtes. Ceci est bien entendu inexact, néanmoins, leur approche particulière de ces forces, héritée du lien particulier qu'avaient commencé à développer les Elonii sur les Seigneurs des Bêtes au temps de leur grandeur, leur donne un pouvoir non négligeable sur ceux-ci (cf. 0

Religion et Magie Dharzie).

Ce fut cette essence organique qui permit le développement rapide des Dharzis dans ces terres éloignées du Gouffre, et leur adaptation au monde les entourant. En effet, devant l'intérêt du modèle animal (rapidité de la reproduction sexuée comparée à leur relativement lente reproduction végétative, mais surtout l'adaptabilité rendue possible par le mélange des caractères propre à la reproduction sexuée par fécondation), les expériences des Dharzis se sont portées sur cet aspect, en profitant, au passage, de la « force animale » pour devenir suffisamment indépendants des Nerfs (tout au moins pour vivre, combattre coloniser etc.).

Grâce à l'énergie des Seigneurs des Bêtes employée par les Dharzis pour se libérer de leur dépendance du Prima-Nerf les Prêtres Dharzis favorisèrent au fur et à mesure des naissances (par parthénogenèse) et sélection génétique, l'apparition d'enfants mutés portant des traits animaux. Ce fut le départ de l'existence de **plusieurs lignées (=classes à définir)** de Dharzis (aux traits différents). Des êtres pâles des cités varkiennes (quasiment des clones), naissaient désormais des êtres-animaux interfertiles qui se mélangèrent ainsi et donnèrent la diversité, la robustesse et la liberté sous-jacente vis-à-vis des Nerfs.

Ils purent ainsi quitter petit à petit les brumes protectrices des cités filles pour s'aventurer encore plus loin sur les terres vierges. Les Dharzis dirigèrent un Nerf secondaire de nouveau vers l'Orient qui traversa des terres de steppes au Nord. La première cité indépendante, sans Vark ni Créature d'Arkyn en son sein, fut alors construite à son extrémité : **Elult**, érigée à proximité des **Monts Elroltiens** se trouvant dans le Nord-Ouest des Terres Orientales, là où se rejoignent les **Piliers Déchiqtés** et les **Pics Foudroyants** (-3250).

En réalité, ce sont les Dharzis-Animaux qui s'étendirent véritablement et eurent le plus d'interactions avec les habitants des JRs. Il fallut un long moment pour que les Dharzis du premier âge parviennent au résultat de reproduction sexuée copiée sur le mode animal. Les recherches se sont passées à Istalktr (cette ville devint le lieu de haut commandement des forces Dharzis pendant la guerre, mais également le grand temple Dharzi). Bien que devenant petit à petit indépendants des Nerfs (par mutations favorisées par le nouveau mode de reproduction), ils continuèrent néanmoins leur progression en faisant naître des prolongements nerveux vers les lieux annexés afin d'assurer la stabilité de ces derniers et d'avoir à disposition une énergie pouvant être puisée aux moments opportuns. Cependant et désormais, ils pouvaient utiliser seulement des fractions de l'énergie d'un nerf Primaire, pour coloniser les territoires environnants. Malgré la relative faiblesse de ces Nerfs (liée à de multiples divisions) par rapports à ceux dont ils étaient tirés, le fait que toute l'énergie puisse être utilisée par les troupes et non plus pour le soutien principal d'une Cité-Être, rendait cette énergie suffisante. La progression devenait donc plus rapide !

IV - 1.6 - Marais des Brumes et dernières cités

Les dernières cités construites (en dehors de celles sur les territoires annexés aux Melnibonéens, comme Org) par les Dharzis le furent aux environs de -2750 au sein des Marais des Brumes, seul endroit libre leur restant de par la présence de l'Empire Melnibonéen.

Le Marais avait été créé très longtemps auparavant (-9400), à l'aide de la première excroissance des Nerfs ancestraux pour bloquer l'avancée des forces Melnibonéennes sur le Continent Ouest.

A l'époque, aucune cité ne fut érigée afin que les Melnibonéens se désintéressent de la région, en constatant que les conditions de vies étaient inexploitable (l'Empire du Soleil ne reculant devant rien pour générer nombre d'horreurs végétales et inhumaines qui peuplèrent les Marais et en firent sa réputation).

Le pays silencieux n'a jamais fait partie du Glorieux empire. D'ailleurs, Melniboné n'a jamais cherché à conquérir cette race maléfique.

« Les Pays Silencieux » - Elric p42

Cependant dans le cadre de la volonté d'étendre le conflit sur ce dernier continent Occidental, et afin de protéger le Gouffre, cœur de l'Empire, il fut décidé de créer un avant-poste dharzi dans le Marais pour contrôler la région.

De façon encore plus marquée que Elult, ces cités furent très différentes sur le plan architectural par rapport aux anciennes citées, plus conventionnelles par rapport aux cités des autres peuples. Cela s'explique vraisemblablement par le fait qu'il ne leur soit plus nécessaire de focaliser les énergies telluriques pour faire vivre une trinité, un Vark, ou le Peuple des Brumes. Elles furent néanmoins construites à l'aplomb de ces nerfs ancestraux de l'Empire du Soleil afin de pouvoir y puiser une énergie importante pour les rituels magiques, et il est probable que la survie de ces cités soit en partie due à l'absence de nécrose rapide (bien qu'amorcée et inéluctable) de ces nerfs primitifs, tandis que les autres Nerfs, à la chute de l'Empire, régressèrent et dégénérent. Contrairement à Org, la proximité et la disposition particulière des cités du Marais des Brumes et du Gouffre (organisés en un réseau physique), soutinrent le Nerf et évitèrent la corruption rapide

de l'énergie « stagnante ». Pourtant le coup fut tel que, si la trinité loyale put échapper au désastre, l'Empereur n'y survécut pas. A terme, seule une Créature d'Arkyn moribonde dirigera l'énergie du Gouffre d'Arkyn vers ces cités, dernier bastion de l'Empire. Dans ce dernier moururent les derniers représentants dharzis, plus par lassitude que sous les coups des humains (en effet, aucune tentative de piller leur richesse ne réussit : les forteresses demeuraient de formidable défenses contre des simples humains, et les Dharzis disposaient encore de quelques armes importantes).

[Arioch] Waouch ! Il est épouvantable à lire ce chapitre. Je suis désolé de dire ça, Manu, mais sincèrement, j'ai du mal à le comprendre. En plus, tu anticipes, tu parles déjà de la nécrose alors que les lecteurs ne savent pas ce que c'est. Tu ferais mieux de transférer tout le texte, à partir de "et il est probable", et y compris les deux paragraphes suivants, dans un paragraphe décrivant comment l'Empire est tombé. Même alors, il faudrait reformuler. Tu te laisses emporter par l'emphase, et au final, ça devient très lourd à lire. (c'est d'ailleurs assez fréquent chez toi [et chez moi, je dois dire ;-])

[Kronale] > OK, OK Je réécrirais :-)

Les cités devinrent légendes et sombrèrent dans l'oubli. Bien qu'une part de l'énergie folle fut libérée des gaines nerveuses et se propagea à travers le Marais, amenant par sa nocivité de nouvelles transformations sans nom de la flore et de la faune (dharzis et animaux) existant en ces lieux, les cités perdurèrent tout de même un certain temps et avec elles la zone alentour.

Au sein du tombeau central (par rapport à la disposition des cités), furent couchés les derniers Grands Seigneurs Dharzis et avec eux les deux Armes Kronale et Tarkarle, néanmoins privées d'une part non négligeable de leur puissance (leurs pommeaux ne sont en effet pas ceux d'origine). Tarkarle avait en effet perdu une partie d'elle-même lors de l'épisode contre l'Être-Épée, celui-ci ayant altéré sa personnalité (voir épisode du Lion Rouge), et fragilisé finalement le réceptacle de sa pensée (qui sera ultérieurement brisé). En ce qui concerne Kronale le pommeau de l'arme fut ôté de la lame, et disparut du Plan (il sera finalement retrouvé sur le Monde de Glace par Eskyl, son dernier porteurs des JRs. (Cf. Univers du Navire des Glaces de M. Moorcock)).

[Arioch] Quand je parle d'anticipation, c'est ici encore caractéristique. Mieux vaut que ça soit décrit après que les événements en question aient été cités. Ce n'est pas un roman que tu écris et le suspense ne sert pas à grand-chose.

[Kronale] > OK, OK Je réécrirais :-)

→ Développer encore l'aspect marais des brumes vs chronologie

→ Remplacer les data du scénario solo

V - L'EMPIRE DHARZI

V - 1 - Structure de l'Empire Dharzi

V - 1.1 - Des provinces Dharzis et des premières formes humaines rencontrées.

Autour des cités dharzies, et suite à l'adaptation du peuple dharzi au climat environnant, se développèrent des provinces, dont peu de données nous parvinrent jamais. Il faut savoir que peu de résistance fut opposée aux Dharzis. Les rares humains de ces contrées consistaient d'avantage en des êtres primitifs organisés en tribus qu'en des sociétés structurées. La plupart de ces peuples virent dans les Dharzis des serviteurs des divinités qu'ils vénéraient (n'étaient-ils pas des modelers de la terre et de l'air ? → C'est éventuellement une caste particulière, à préciser ultérieurement) et se mirent à leur service (devenant les Serviteurs). Les réticents furent réduits en esclavage, et constituèrent la main d'œuvre qui œuvra à l'implantation totale en ces lieux des Dharzis.

Les principales provinces furent :

Bon il faudra développer ce point une fois que le reste sera terminé.

[Arioch] Dis, tu crois pas que tu abuses avec ton "peu de données nous parvinrent" ? On fait déjà référence à des trucs que les plus érudits de tous les peuples qu'on cite n'auraient même pas pu savoir, alors, on va peut-être éviter de se la jouer comme si on était de vrais archéologues... :-D Surtout quand tu ajoutes ensuite une description assez complète de comment les humains furent traités, et que tu prévois d'inclure une liste des provinces. On peut se contenter, plutôt, d'une description très vague ("Il n'y a pas grand chose à dire des provinces dharzies au point de vue organisationnel : les humains et les ouvriers dharzis exploitaient les ressources locales sous la supervision de la Cité dont ils dépendaient.") et si on est inspirés un jour, on pourra en rajouter un peu.

[Kronale] > cf. Réponse sur ML. Bon, bon, on corrigera cela ! :-)))

V - 1.2 - Les limites de l'Empire Dharzi

Jusqu'aux environs de -3000, l'Empire Dharzi n'eut quasiment pas de contact avec les peuplades des Jeunes Royaumes ni avec les Melnibonéens. Ceci provient surtout de l'existence des barrières naturelles quasiment infranchissables qui séparaient les territoires dharzis des terres sous l'égide melnibonéenne (chaînes de la vallée des Dragons, les Monts de Glaces, les steppes herbeuses australes et les glaciers des pics foudroyants). D'autre part, les territoires investis étaient dans un premier temps suffisamment vastes pour le développement des deux cultures.

Par ailleurs, s'ils se développèrent dans cette région, ils n'entreprirent pas la conquête immédiate des territoires sous-jacents à cause de problèmes d'adaptation du nerf. En effet, cette propagation se heurta à des forces opposées à l'influence de la Loi, canalisées par les Melnibonéens qui, plus au sud, avaient de nombreuses colonies (d'autre part Tanelorn et le château de Mordaga se trouvaient également à la périphérie de la zone Dharzie).

Pourtant les **observateurs dharzis**, des gardiens qui furent postés pour suivre l'évolution du peuple du Chaos, ne perdirent aucun détail de celui-ci et en avertirent régulièrement les Varks. Ils virent ainsi l'expansion melnibonéenne, plutôt de type expansion « pacifique » dans un premier temps, se muer en un empire de guerre lorsqu'ils retrouvèrent les Menastrai (-6000). En effet, leurs colonies rapidement mises en place après la prise de pouvoir sous le règne de Sadric I^{er}, les Princes-Dragons menèrent une lente et régulière exploitation des colonies et se tournèrent vers d'autres conquêtes hors du plan (longtemps interdites par les principes de la Balance).

Le danger n'était donc pas aussi important qu'en -9400. Pourtant les Dharzis placèrent ces guetteurs qui surveillaient la stabilité des choses et s'assuraient qu'il n'y ait pas de risque de découverte fortuite des territoires où ils s'étaient établis en domptant définitivement le Chaos Bouillonnant du Bord du Monde Nord !

Lorsque les conflits à l'Est se déroulèrent, l'esprit de conquête était revenu chez les Melnibonéens de même qu'une réflexion simple liée aux événements : ils feraient peut être bien de regarder au-delà des montagnes et autres barrières en bordure de leurs cartes ancestrales dressées du temps des grand vols de dragons ! Ceci, les Dharzis ne pouvaient pas le permettre, et ils décidèrent de prendre l'initiative et d'attaquer les premiers, en testant l'empire sur sa périphérie : l'Orient...

Pendant les millénaires de cohabitation silencieuse, les Dharzis avaient eu le temps d'étudier avec attention la puissance formidable de ce peuple assoiffé de pouvoir et voué aux forces étranges de l'entropie. Ils avaient perçu les immenses flux d'énergie magique générés par les sorciers de cet Empire de Lumière, observé leurs puissantes montures et analysé leur étrange état d'esprit. Il était probable que tôt ou tard ils soient confrontés à un conflit mêlant leurs deux civilisations opposées. C'est la raison pour laquelle ils s'y préparaient depuis si longtemps. Alors, lentement, mais avec une froide efficacité, les créatures d'Arkyn préparèrent plans de batailles sur plans de batailles, affinant, chaque fois que des informations relevées sur leur « futur ennemi » leur parvenaient, la stratégie qui serait mise en œuvre. Ils sondèrent les forces de l'entropie employées sur ce plan, pour en découvrir les faiblesses, étudièrent la nature du Multivers dont ils avaient une conscience innée (héritée des Elonii, mais dont ils avaient à peine effleuré les possibilités) et dans laquelle ils pourraient puiser le cas échéant des forces ou des alliés, et bien sûr ils s'assurèrent de l'appui des Seigneurs des Bêtes. Contre chaque capacité particulière, contre chaque fait marquant des Melnibonéens, étaient préparées des armes ou des créatures à même de faire face aux Melnibonéens (comme ce fut le cas en ce qui concerne ce qui fut opposé aux dragons de Melniboné).

En ce qui concerne les territoires sur le continent Occidental, même si l'existence d'habitants dans ces régions de marécages (les fameux « habitants du silence ») était suspectée, le climat et les terres étant loin d'être accueillants/intéressants, très peu s'y sont frottés. Les Melnibonéens eux-mêmes avaient d'ailleurs très tôt renoncé à en faire la conquête.

Commentaire : C'est pas redondant ? On a déjà amplement parlé du Pays du Silence plus haut, il me semble...
→ A revoir

V - 2 - Le Conflit Melniboné-Dharzi

"Seule Melniboné domina la Terre pendant cent siècles - puis s'effondra, elle aussi, ébranlée par un Verbe redoutable, sous l'assaut des Puissances surnaturelles qui décidèrent qu'elle avait outrepassé le temps qui lui avait été imparti, et ses fils furent éparpillés sur la face de la Terre."

Prologue Tome 04 - P15

Ce passage fait référence aux guerres lancées par les Dharzis, instruments de la chute des Melnibonéens. Le conflit fut long et s'étendit sur plus de 2000 ans, bien que le plus fort des combats se situe sur la période -1400/-1000 et que très souvent, que ce soit dans la mémoire collective humaine, ou dans les archives de Melniboné, la seule date de -1000 (correspondant à la prise d'un net avantage des Melnibonéens sur les Dharzis, comme présenté plus loin dans le texte) soit énoncé.

La co-existence de deux empires agressifs et expansionnistes s'avérant impossible, la guerre éclata entre les Dharzis et le peuple de l'Ile aux Dragons. Cela se passait il y a mille ans.

Melniboné – L'Histoire Ecrite – p10

D'ailleurs certaines dates retrouvées dans les archives Melnibonéenne, entre autre, sont en contradiction avec la seule date de -1000 (Par exemple la date de création des créatures de Matik pour faire face aux Chiens-Chasseurs du Dharzi en -1200 - *Règles Elric* - p205). Par ailleurs, après 4000 ans d'occupation de Menastree (depuis -6000), les Melnibonéens se replièrent pour faire face aux conflits contre les Dharzis qui s'était **généralisé** (-2000) (*informations de l'Est Inconnu*).

Melniboné n'est pas tombée en un jour. Capitale d'une nation pluriverselle, ce long conflit contre la nation dharzie, de force sensiblement égale à la sienne (une stratégie imparable, des armées parfaitement réglées, un nombre de combattants impressionnant, une magie sérieuse et très différente de celle des Melnibonéens), l'affaiblit progressivement et l'obligea à se recentrer sur le plans des JRs, rapatriant les unes après les autres de nouvelles forces extra-planaires pour pallier à un autre problème inhérent au peuple Xénan : leur relativement faible fertilité (une situation très différente du cas des Dharzis).

Il fallut donc aux Melnibonéens « privilégier » (en fait leur marge de manœuvre était fort faible au départ) une guerre de positions matérialisée par des incidents aux frontières établies de part et d'autre **de no man lands** désolés. Cela leur permit de tenir sur une si longue période car le nombre de morts était plus restreint que dans le cas d'un conflit violent. Malheureusement pour eux, c'était là faire le jeu de l'ennemi.

Leur dédain envers leur ennemi joua également contre eux, car il les amenait systématiquement à sous-estimer leurs adversaires. Ce penchant fut principalement concentré au centre de l'Empire, épargné par les Guerres, car s'il était partagé par la totalité des Melnibonéens au début, seuls les planqués le conservèrent à la fin. Ceux au front ne riaient plus de leur ennemis : d'une interrogation initiale, certains vinrent à les respecter même (notamment entre chefs illustres des camps opposés), puis vinrent à les craindre lorsque, autour d'eux, des armées se faisaient balayer !

La nation Dharzie fut la dernière patrie non humaine à menacer le Glorieux Empire. Elle s'illustra quelque 3000 ans plus tôt... (...). Quelles que soient ses origines, la nation Dharzie gagna rapidement en taille et en puissance. Sa sorcellerie animale et son puissant culte des Seigneurs des Bêtes lui permirent vite de rivaliser avec Melniboné.

Melniboné – L'Histoire Ecrite – p10

Après les **premiers contacts** entre l'Empire de Melniboné et les Dharzi (voir ci-dessous), la guerre se transforma en une guerre de position à l'Orient, et lorsque la **seconde offensive** vint, elle surprit encore d'avantage les Melnibonéens car la force déployée alors était sans commune mesure avec celle qu'ils avaient rencontrée, repoussée et contenue derrière des positions qui se figèrent pour longtemps. Melniboné eut alors cette perception d'un développement et d'une prise de puissance rapide, mais c'était là une erreur d'appréciation, et une méconnaissance des terres du cœur de leur Empire Multi-Plan : ils avaient négligé de voir les évolutions du Monde, et n'avaient donc pas perçu le développement des Dharzis Loyaux, loin au Nord et à l'Ouest Hors-Cartes. Cet Empire était donc parfaitement développé, structuré et par la même puissamment préparé pour ce conflit. En outre, sa manière si particulière de mener ces attaques, ainsi que sa capacité à s'adapter aux stratégies des Melnibonéens était déconcertante (**voir §**). Melniboné ne sortit vainqueur de ce dernier que de justesse, et dut se replier épuisée. L'Île aux Dragons s'enferma alors dans des rêves contrôlés par des drogues tandis que les humains, dont elle ne pouvait plus contrôler le développement rapide, se taillaient des royaumes. Quelques siècles après, Elric fera tomber Imrryr qui, telle un arbre colossal rongé par des termites, n'était plus que l'ombre d'elle même.

Contrairement aux batailles que le Glorieux Empire avait livrées par le passé, celle-ci menaça sérieusement Melniboné. Le puissant Empire Dharzi était presque son égal. Chacun des deux camps usa d'une imposante magie qui balaya le monde, le remodelant par endroits. Les sorts extraordinaires que les meilleurs sorciers de l'Île aux Dragons tentèrent désespérément de lancer finirent par prendre effet. Les vieux accords que Melniboné avait passés avec le Peuple Animal affaiblirent les Dharzis de façon décisive, mais cela ne s'était pas fait sans mal. Melniboné vainquit son ennemi aux dépens de ses propres forces.

Melniboné – L'Histoire Ecrite – p10

Melniboné a tenté, dans son orgueil sérieusement blessé, de faire disparaître toute trace dans les archives de ces guerres millénaires ! Seuls quelques vestiges et la date de -1000 avec un amalgame « début et fin » subsistent... En fait, avant le repli définitif des Melnibonéens pour leur île, une sombre époque de terreur, dans laquelle la question des Dharzis ne devait plus être énoncée à haute voix sous peine de mourir sur le champ, a suivi les guerres. Les Melnibonéens allèrent jusqu'à effacer le nom des montagnes qui séparèrent pendant longtemps les deux empires (et qui s'avérèrent également un Haut-Lieu de l'Empire Dharzi (**à Définir**) (*Michael Finch - Communication Personnelle*).

V - 2.1 - Les Différents Front durant la Guerre

Front Est (-3000) : Front situé en Menastree.

Front Nord-Ouest (-2800) : Front sur la côte occidentale du continent nord, correspondant à la ligne de citadelles, s'étendant de la côte aux Montagnes Sans Nom.

Front Ouest (-1950) : Front sur le Continent Ouest (celui, donc, de Tarkesh, ...)

Front Nord (-1850) : Front situé sur le continent nord entre les Montagnes Sans Nom et les Piliers Déchiquetés, à la limite septentrionale du Désert des Larmes.

Front Sud (-1390) : Front situé sur le continent sud.

V - 2.2 - Premier contact entre les deux empires

« Les Menastrei purent récupérer et attendre que la Balance retrouve son équilibre. La Balance revint en Menastree sous la forme d'un conflit. Cette guerre n'opposa pas les habitants du continent est aux Melnibonéens mais ces derniers à une race particulière qui s'appelaient les Dharzi. (...) La guerre débuta sur le continent Est mais se concentra **rapidement** à l'Ouest, le cœur de l'Empire devenant son centre. Incapable de soutenir un conflit de **longue haleine** sans renfort important, l'Empereur d'Imrryr rappela ses forces...

Est Inconnu – Histoire – p8

« [La nation des Dharzis] s'illustra quelque **trois mille ans** plus tôt. (...) »

Melniboné – L'Histoire Ecrite – p10

Les premiers contacts entre les deux empires eurent lieu aux environs de -3000 dans la région au Nord de Bas'lk. Les Dharzis décidèrent d'attaquer en ce lieu éloigné de l'île maîtresse melnibonéenne afin de tester la force ennemie et si possible de forcer les troupes occupant ces terres orientales à se retirer. Ils prévoyaient de **confiner** le conflit en une nasse qui petit à petit se resserrerait sur leur ennemi, les obligeant à faire retraite et ainsi à perdre une grande partie des colonies leur servant de ressources. Le terrain était en outre propice pour investir cette enclave Est car ni les Pics foudroyants, ni les Piliers déchiquetés n'étaient aisés de passage. Seules les montagnes intermédiaires de ces chaînes formidables couvertes de neige éternelles, les **Monts Elroltien**, pouvaient être investis par des troupes armées et être également facilement tenues.

Quelle ne fut la stupeur des Melnibonéens, installés en maîtres sur ces provinces orientales et habitués à une vie facile, servis par des multitudes d'esclaves humains, de découvrir l'existence d'une armée d'êtres inconnus fondant sur leurs postes avancés au nord et les réduisant à néant en quelques jours. Des messagers furent dépêchés vers Melniboné tandis que, tant bien que mal, les Melnibonéens se préparèrent à affronter ces multitudes descendant de montagnes jusqu'alors considérées comme la limite nord extrême de leur monde.

Grâce aux dragons et à la magie, ils parvinrent partiellement à faire face à l'avancée ennemie. Cependant, les pressions au niveau du front menaçaient de les couper des voies leur permettant d'être reliés au reste de l'empire, et ils perdirent nombre d'hommes pour pouvoir fortifier leur position, qui leur garantissait un accès au tunnel et à la passe franchissant les Piliers Déchiquetés (datant pour ce dernier de -4000, le souterrain créé à l'aide d'élémentaires de terre n'étant pas daté - Cf. *Est Inconnu*). Les conflits les plus violents sur ces terres de l'Est durèrent **deux à trois siècles**, puis le conflit s'embourba, les affrontements devenant sporadiques.

Face aux rapports provenant de la lointaine colonie selon lesquels « la situation était contrôlée, et ne nécessitait aucunement des renforts de l'Empire » (l'orgueil lié à la culture martiale des Princes-Dragons les poussaient à vouloir se charger localement de la question Dharzie), Melniboné ne s'inquiéta guère plus. Certes, les Dharzis ne pouvaient pas être repoussés aisément au-delà des positions tenues dans les Monts Elroltiens (les Melnibonéens se faisaient lentement et sûrement éliminer s'ils tentaient des expéditions au niveau de ces Monts maudits où, plus au nord, Elult se trouvait, et dont le Nerf Secondaire attirait renforçait les troupes engagées), mais ils ne constituaient plus de véritable menace pour l'Empereur et ses proches. On peut voir là le début de la décadence de Melniboné, qui estimait par orgueil qu'une menace constante mais mineure n'avait plus de nécessité d'être éliminée.

En outre, les gouverneurs de Menastree ayant jugulé l'invasion cherchaient à retrouver leur quiétude d'antan et ne souhaitaient pas risquer leur vie et leur privilèges si d'aventure une attaque majeure impliquant d'autres troupes impériales était ordonnée par Melniboné, qui une fois le problème réglé aurait sans nul doute procédé à quelques modifications parmi les dirigeants en place en faisant tomber quelques têtes jugées incapables de régler ce problème d'intendance !

Ce fut une erreur magistrale : le front perdura, épuisant dans le temps les troupes et les ressources. Dans la généralisation du conflit qui allait suivre, les armées s'affronteraient sur une ligne de front très étirée, les forces seraient ainsi divisées, les possibilités de diversions accrues.

V - 2.3 - Deuxième Offensive Dharzie

Note : ici divergence d'opinion Kronale/Arioeh. A rediscuter. J'ai rédigé néanmoins en me basant sur la première hypothèse compte tenu de plusieurs éléments parmi lesquels la citation de l'Est inconnu disant que « le conflit fut déplacé **RAPIDEMENT** à l'ouest » (et replis face au conflit de **LONGUE HALEINE**) ainsi que des notions liées à la géographie. Une offensive Dharzie menée jusqu'en Ilmiora pouvait **isoler** Quarzhasaat de l'Empire de Melniboné, lui

permettant d'envisager une prise d'indépendance. Elle justifiera également des **retraits supplémentaires** de troupes de l'Est (les plus proche du dernier accès terrestre à l'empire Q que des troupes devant être acheminées par mers (jusqu'au sud de la passe vers Q, près des piliers déchiquetés) ou devant traverser le désert des larmes (cf. rq sur climat du désert). Par ailleurs, vu l'**existence** de nombreuses ruines datant de l'empire Dharzi en Ilmiora (et de **combats décrit** en l'ancienne Vilmir, cf. Le Cœur d'Arioch dans *Périls dans les JRs*), il semble que leur occupation des lieux ai duré **très longtemps** (leur **âge d'or** est donné pour cette région !). Enfin la **ligne de forteresses** est définie très bas et en dessous de Org (passant par Rignariom), ce qui appuie le fait que **Org soit la fameuse citée** construite aux nord des citadelles (qui plus est dans l'alignement des montagnes sans nom, donc la **zone la plus adéquate pour s'arrêter** et consolider la zone d'occupation), et pas une cité quelconque avec une Org construite après avoir enfoncé la ligne de citadelles (qui serait donc bcp plus haut). Cela me gêne de devoir déplacer entièrement la ligne de citadelle avec ce qui a déjà été écrit relatif à cette citadelle proche de Rignariom. Par ailleurs, cette avancée majeure Dharzie sur cette riche colonie Melnibonéenne, et leur position indélogeable, fait sortir de leur torpeur les Melnibonéens (depuis plusieurs Millénaire, la cité se fait appelé la cité qui rêve) qui vont alors tenter par tous les moyens de renverser les choses (retour d'autres plans, recherche actives de nouveaux sorts, recherche des épées noires... (Ils les retrouveront en -1950, front Ouest). Mais rien n'y fait : la position est prise. La **période d'influence** sur les humains de part et d'autres de la ligne de citadelle, et leur implication dans la guerre peut avoir lieu.

Bon ceci peut être encore discuté une fois que vous aurez pris en compte la présentation des choses ci-dessous !

V - 2.3.1 - Les premiers temps

La deuxième grande offensive Dharzie date de -2800 et impliqua une **force militaire incroyable** du côté Dharzis. Des **centaines de milliers** de Dharzis se déversèrent soudainement en armée rangée en **Ilmiora** en traversant les collines osseuses au niveau de **Rabar** (à l'époque, l'Ilmiora montait jusqu'aux collines, ce n'est que bien plus tard après la chute de l'Empire Dharzi que le désert des Soupis devaient reprendre sa progression au Nord-Ouest et recouvrir les terres jusqu'à la mer) et parvenant jusqu'au Sud d'Ilmiora, ils coupèrent ainsi les accès habituels entre l'Empire de Melniboné et le Royaume de **Quarzhasaat** (cf. V - 2.3.3 - Quarzhasaat). Ils affrontèrent alors des forces Melnibonéennes réunies à la hâte, une partie étant même issue des Terres de l'Est. Il s'agissait d'unités repliées afin de pouvoir bénéficier de leur expérience tirée des premiers conflits.

L'Empire Oriental aurait bien eu besoin des troupes réquisitionnées, car les Dharzis avaient également ravivé le conflit sur le Front Est, mais les gouverneurs les envoyèrent tout de même car avouer leur difficulté était implicitement avouer que leur rapports optimistes d'il y a un peu moins de **deux** siècles concernant le front Est avait été quelques peu éloignés de la réalité. Bien sur, ces troupes auraient du être à terme remplacées à l'Est, mais l'importance du conflit en empêcha Melniboné pendant plusieurs décennies, l'amenant à ne plus y penser quand cela redevint possible (par ailleurs, les changements en ce qui concerne Quarzhasaat modifièrent les cartes et les événements futurs allaient même nécessiter d'autres retraits). En fait, ils n'eurent même pas le loisir d'envoyer quelques expéditions punitives pour faire tomber les têtes de commandeurs de l'Est qui leur avait présenté une situation calme avec une nation moribonde en face d'eux et non pas la réalité d'une nation en pleine possession de moyens militaires et magiques qui se bornait à donner le change à l'Est. L'arbre n'avait pas *caché* une forêt, mais c'est l'observateur qui n'avait *présenté* qu'un bosquet d'arbre et minimisé d'identifier les ombres au-delà !

Les bataillons de dragons envoyés n'y suffirent pas, car les Dharzis avaient en face des créatures tout aussi redoutables (cf. 0

Créatures Dharzies). Ils ne purent que bloquer, semble-t-il, la progression des Dharzis. En fait, les Dharzis avaient prévu de s'arrêter à ce palier, et de consolider leur position. Ce qu'ils firent en édifiant **Org**. Les Melnibonéens n'eurent d'autres solution que de faire construire une ligne de citadelle en arc de cercle qui s'étendit de la Mer (au niveau de Belgair) jusqu'aux premiers contreforts des Montagnes sans nom (Karlaak). Une attaque de faible puissance eut lieu lors de la construction des citadelle mais elle put être repoussée par les Melnibonéens. Un Front Nord-Ouest stable fut donc mis en place.

Les Melnibonéens parvinrent à reconnecter le Royaume de Quarzhasaat, par dragons, puis, en contournant les **Montagnes Sans Nom** par l'Est, par des troupes à pied. Les Melnibonéens dressèrent alors des plans pour tenter de couper les troupes dharziennes de leurs forces plus au nord, en utilisant le territoire et, s'il le fallait, même les humains de Quarzhasaat, envoyés comme *chair à Dharzis* contre les lignes de leur ennemi. Mais les Dharzis avait parfaitement consolidé leur position et prévu ces attaques. Les premières tentatives de Melniboné échouèrent. La distance avec le centre de l'empire n'arrangeait rien. Ajouté à cela, les Melnibonéens étaient relativement ébranlés par la tournure des événements (alors qu'ils régnaient en maîtres sur une douzaines de mondes, le centre de leur empire était menacé sur leurs terres originelles !) et les ordres contraires, irréflichs et fort coûteux en hommes ou bêtes étaient monnaie courante, tandis que les Dharzis se conformaient à des plans stratégiques établis de puis fort longtemps, et selon une rigueur parfaite. La situation n'était guère encourageante pour le Glorieux Empire.

V - 2.3.2 - Le Temps des Grands Sorciers

Les siècles qui passèrent furent dénommés le Temps des Grands Sorciers. Les sortilèges de cette époque furent sans doute les plus puissants jamais lancés et plusieurs zones des régions alentours furent complètement remodelées sous les sortilèges proférés à l'époque par les deux camps.

"C'est bien la forêt de Troos, dit-il à Elric. On dit que le peuple condamné a libéré sur la Terre des forces démesurées qui causèrent d'effrayants changements parmi les hommes, les bêtes et la végétation. Cette forêt fut la dernière qu'ils créèrent et la dernière qui vit encore."

Elric – L'Épée Noire - p.73

→ **Note :** semble sous-entendre plusieurs actions avant « celle » qui verra naître Troos, bien qu'en fait il ne s'agisse pas pour celle-ci d'une création (quoique ! : revoir l'hypothèse Gardiens (plus loin dans le texte) qui pourrait solutionner l'amalgames Dharzi/peuple condamné)

Les Citadelles furent pour une deuxième fois fortement mises à l'épreuve lors d'une importante offensive menée à partir de Org (-2350) en de multiples points sur le continent Nord, et si quelques une parmi les plus mineures furent détruites (deux citadelles situées respectivement entre Emarrayr et Elattyr et entre cette dernière et Estonyr) ainsi que quelques fortins intermédiaires, les Melnibonéens parvinrent malgré tout à résister grâce à une aide active des SdC et celle des renforts provenant des citadelles proches se portant systématiquement au secours de leur voisine, mais également et pour la première fois de quelques forces extra-planaires (Cf. aussi Annexe 3a – Données sur Eltarrry). Ainsi aucune armée ne put s'engouffrer dans les terres du Sud car veillaient encore la plupart des citadelles de Pierres. En particulier, les citadelles Emarrayr et Eltarrry, inébranlables, protégeaient toujours de leur formidable structures les terres en aval.

Néanmoins la région devint dangereuse, et des raids de Dharzis eurent souvent lieu, profitant des trous dans les défenses melnibonéennes pour passer de petites forces et venir harceler les terres au sud, brûlant des villages, poussant à la révolte les humains rencontrés....

La citadelle la plus proche d'Estonyr put être relevée tant bien que mal sous les attaques Dharzies. Pourtant, quelques postes avancés et la seconde citadelle tombée durent être protégée par des armées en campagne retranchées dans des camps relativement sommaires au départ puis se consolidant au fur et à mesure que le temps passait.

Ces armées étaient encore à l'époque constituées majoritairement de Melnibonéens et quelques créatures d'autres plans, mais aucun humain n'était encore impliqué. La torpeur tomba de nouveau sur les combattants et une époque relativement calme débuta.

Installés, les Dharzis semblaient indélogeables, mais d'un autre côté, il semblait que la ligne de citadelle les dissuadât d'aller plus loin. Le Front s'installa donc durablement sur toute la longueur de la ligne de ces « Gardiennes de Pierres » ceinturant Org. Le conflit entra alors dans une phase plus calme, bien que Melniboné ne perdit pas l'idée de la possible réussite de leur plan initial : passer par Quarzhasaat pour renverser Org. Ils prévoyaient également une attaque majeure par la mer pour prendre en tenaille les troupes dharzies. Mais un événement supplémentaire qu'ils n'avaient pas prévu, s'opposa à leur projet (cf. V - 2.3.3 - Quarzhasaat).

A ce niveau, et donc avant Qu., on pourrait faire intervenir des Gardiens, les descendant purs des Elonii qui se joindraient à leur frères Dharzis. Comme présenté au début du Supplément, si l'on considère qu'une portion d'Elonii fut protégée de la Malédiction des SdC (différente de la fraction associée aux avatars de la Loi (les Anciens)), et survécu, on peut considérer qu'une part d'entre eux restèrent sur le Plan. Et là deux solution : soit de façon volontaire, soit de façon non désiré. Et c'est peut être cette dernière solution qui est la plus intéressante et qui expliquerait la raison de leur non exil aux côté des Gardiens qui se retirèrent du Monde (*Leryan*).

Les Montagnes sans Nom seraient l'endroit où ils auraient « reposés » : au plus profond de la chaîne montagneuse.

Voici une hypothèse qui me semble plausible : Ces Gardiens seraient une faction aux pensées ou aux actions néfastes (retombés dans le modèle du Chaos, qu'ils avaient tentés de renverser jadis). Tandis que leur frères Gardiens agissaient pour le bien de ce plan (Tanelorn locale, orientations des SdE, création de la race humaine, ils se désengagèrent de ces actions et lancèrent un programme plus ambitieux à leur yeux. Ils entreprirent par leur technique de « réseau de pensées », perfectionné depuis, d'agir directement sur d'autres plans limitrophes et de les asservir à distances puisant leur énergie à travers le Multivers (sans pour autant quitter les JRs). Ils agissaient à partir d'une zone qui se trouvait là où maintenant se trouve la longue chaîne de Montagnes qui ne porte pas de Nom. Un temple à la structure géométrique parfaite servait de focus à leur pensées, et de là endormis sur des grandes dalles runiques, leur esprit se projetait à travers la barrière de plans.

Les Autres Gardiens avant de s'extirper du plan pour se retirer dans un archipel d'îles, aurait simplement agit en les déconnectant brutalement, et les isolèrent au fond de la montagne qui leur servait d'amplificateur, ils condamnèrent les lieux par une Rune Majeure. Cette Rune, peut être usée par le temps, ou abîmée dans les déploiement de magie des

Guerres Melnibonéennes-Dharzies se fissura. Les Gardiens sortirent de leur torpeur, se levèrent et brisèrent la Dalle bloquant l'accès à leur temple de granit.

Ils parvinrent aux sommets des Monts à l'aplomb de leur temple et contemplèrent la scène s'étalant sous leurs yeux. Après un temps de concertation ils descendirent et rejoignirent les Dharzis qu'ils reconnurent comme leur plus proches descendant (et peut être également parce que leur analyse de la structure et du mode de fonctionnement de cet empire leur convenait pour mener à terme leur désirs).

Ce fut un soutien pour les Dharzis et un coup dur pour les Melnibonéens. Ils durent en effet contrôler une grande partie des Montagnes sans Nom craignant un débordement de soldats par là. (Nombreuses patrouilles de Dragons). Ils aidèrent donc les Dharzis mais négocièrent l'utilisation d'une partie de l'énergie des Nerfs pour recréer leur habitat classique, du temps de l'Ere Elonienne : une antique forêt de pierre vivante dans laquelle ils faisaient bon vivre. Il fallait donc faire venir un Nerf à proximité des Montagnes, en un endroit convenant au deux parties. Org étant déjà établie, la localisation de la forêt serait donc créée à cet endroit.

Après l'étape de Q., voir plus loin, le Peuple Condamné (Peuple **maudit** des SdC anciens, mais **condamné** par les Gardiens qui s'exilèrent) créa donc sous la Magie combinée des Condamnés et des Nerfs une forêt sans vie à part celle de la cité Org (différente de la Troos contemporaine : ex : forêt de pierres vivantes). Perdue en son sein, le dernier Roi d'Org descendra de ces condamnés. (cf. les explications de AdJR, que l'on pourrait broder un peu en ce sens).

Le fait que les montagnes aient vu leur nom effacé, pourrait venir de là : les Condamnés furent de sérieux alliés de leur ennemis en mettant leur antique science au service des Dharzis. (**Remarque** : la connaissance des anciennes runes de Kronale pourraient venir de là après tout !). Par contre cela pourrait correspondre également au début des dissensions entre les Dharzis ! Car ils influenceraient les choses à leur avantage, voyant les créatures d'Arkyn comme des rivaux dans une quête de Pouvoir (Org serait une cité impie (comme la forteresse impie pour les Melnibonéens jadis) à la fin des guerres) ! Tarkarle pervertie par l'Être-Épée n'aura qu'à pousser les consciences en ce sens !

Qu'en pensez vous ? Un peu *deux ex machina*, je sais, mais pourrait être intéressant car en fait ils ne sauvent pas vraiment les Dharzis à un instant critique, il ne s'agit que d'une **alliance** descendant/ancêtres et ces derniers se voient offert par les Dharzis plein de vie, l'énergie qu'ils ont perdus dans leur long emprisonnement/sommeil, tandis qu'ils mettent quelques unes de leur connaissance au service de leurs descendant. Cela permettrait de rejoindre avec des modifications minimales l'AdJR, et renforcerait la raison de l'**amalgame** Dharzi peuple condamné à Org (et pas dans les Marais de brumes). Org aurait été protégée de la nécrose des nerfs (mais pas des mutations affectant la forêt et lui donnant l'apparence qu'on lui connaît) par les derniers Elonii Condamnés ! Cette hypothèse impliquerait aussi les fameuses montagnes sans nom.

Ainsi Troos verrait le jour plus tôt que prévu (mais pas sous la forme connue des JRs actuels), mais serait bien pervertie par la nécrose du nerf alimentant la cité Org.

V - 2.3.3 - Quarzhasaat

C'est à partir de -4000 que les humains apprirent la civilisation. Avant cette date les humains vivaient dans des structures tribales et étaient utilisés pour la chasse, la pêche ou autres activités physiques dictées par les seigneurs locaux, qu'ils soient Melnibonéens ou Dharzis (dans les Terres du Nord hors carte).

La **première ville humaine** fut Quarzhasaat. Les humains la créèrent en voulant rendre hommage aux avant-postes de Melniboné. En fait, beaucoup d'humains étaient réduit en esclavage par Melniboné, mais certaines tribus vivaient tout de même à proximité des colons Melnibonéens ; ils leur apprirent ainsi l'agriculture et la pêche. La civilisation de Quarzhasaat fut la première civilisation humaine mais les Melnibonéens ne lui reconnurent pas le statut de nation évoluée. A ce moment de l'histoire, les Melnibonéens ne ressentent même pas l'évolution de l'homme. Ils considèrent toujours celui-ci comme un animal. L'influence Melnibonéenne couvrit les 500 premières années, ils les laissèrent ensuite évoluer, s'amusant du spectacle des conquêtes maladroites des Quarzhasaati. (-3500 à -3100). En effet, après sa phase de développement durant laquelle Quarzhasaat atteignit une certaine maturité, elle passa à une phase de conquêtes des territoires voisins tels que ceux de Hamada, Battuta, Lamsara (nom donné d'après le sorcier Lamsar) et une partie des Steppes Boréales (le reste demeurant tout de même aux mains de tribus nomades sauvages)

Alors qu'il atteignait l'âge de près de 2000 ans, le Royaume de Quarzhasaat possédait une superficie proche de celle du désert des Soupirs le recouvrant aux temps des Jeunes Royaumes, bordé par les Montagnes sans nom au sud, les collines osseuses au Nord-Ouest, un désert au Nord s'étendant de la montagne de Mordaga aux derniers monts de la chaîne des Piliers Déchiquetés au Nord-Est. Des relations commerciales existaient avec les contrées allant jusqu'à la mer au niveau des collines osseuses maritimes. Cependant Melniboné n'avait pas laissé s'étendre l'Empire des Quarzhasaati jusqu'à la mer, les terres faisant partie à l'époque de la riche colonie d'Ilmiora sous juridiction melnibonéenne.

Au-delà des collines osseuses, s'étend aussi un désert qui jouxtait jadis le bord du monde et le chaos Bouillonnant raison pour laquelle les Melnibonéens n'ont pas poussé plus loin de ce côté. Néanmoins, les territoires du Royaume de Quarzhasaat correspondaient à une zone étendue d'une superficie presque deux fois supérieure à l'ancienne Ilmiora.

C'était aussi une zone tampon entre les deux civilisations dharzie et melnibonéenne peu occupée par les Melnibonéens hormis ceux qui s'amusaient avec leur création.

" Ses bâtisseurs reçurent les encouragements de Melniboné, un peu comme les parents qui adorent leurs enfants incitent ces derniers à persévérer dans la pratique d'un art. Quand Quarzhasaat se mit à conquérir ses voisins, les Melnibonéens se contentèrent de rire de ces petites guerres sans rien faire pour les arrêter. Jusqu'au jour où la cité et ses habitants eurent la témérité de déclarer leur indépendance par rapport au Glorieux Empire, mais là encore les Melnibonéens réagirent plus par amusement que par colère. Ils envoyèrent une légion punir les Quarzhasaati. "

Atlas des JR Vol.1 - p113

Les Melnibonéens n'ont jamais imaginé un rôle des Dharzis dans la rébellion de Quarzhasaat contre l'Empire de Lumière. Ils considéraient les humains comme insignifiants face à leur puissance, et par corollaire à celle des Dharzis, ce qui expliquait bien évidemment que les Dharzis n'avaient même pas pris le temps de conquérir cette zone humaine, car bien que plus évoluée que la plupart des autres nations humaines, elle n'était évidemment pas une cible militaire importante. Leur avancée sur les terres du Nord d'Ilmiora se fit telle une marche « de mise en forme » sur ces terres (et les Quarzhasaati dans un premiers temps décrivirent aux Melnibonéens dépêchés sur les lieux pour analyser la situation comment ils avaient vu fondre les armées dharzies et malgré leur tentative « loyale envers leur maître » de combattre cette force attaquant les intérêts melnibonéens, ils n'avaient pu que déplorer leur impuissance face à l'immense armée de bêtes). Les terres devinrent de vastes campements militaires dharzis en retrait par rapport à la grande cité Org construite en tête de pont de cette première offensive sur le continent Septentrional.

Tandis que les Melnibonéens se préparaient dans leur attaque double ciblée sur Org, ils apprirent que les Quarzhasaati avaient éliminé par trahison plusieurs commandants melnibonéens stationnés chez eux. Ils avaient également fermé les accès terrestres par l'Est au-delà des montagnes sans nom et firent savoir à Melniboné qu'ils se considéraient comme nation indépendante (-2000). Ils souhaitaient profiter de la diversion due au conflit entre les deux puissances de l'époque pour se soustraire à la mainmise des Melnibonéens.

Cette décision était en réalité suggérée et orchestrée par les Dharzis qui, depuis plusieurs siècles, avaient pris contact avec les dirigeants quarzhasaati, et avaient d'une certaine manière insufflé un désir d'indépendance à ses dirigeants en les convainquant de l'opportunité qu'ils possédaient désormais en étant quasiment isolés de l'Empire de Melniboné (la meilleure preuve des liens existant entre Quarzhasaat et les Dharzis provient du fait que les Quarzhasaati parlent l'Opish, la langue dharzie). Ils leur avaient promis également une aide matérialisée par des hommes mais surtout par plusieurs Prêtre-Sorciers qui les épauleraient dans leur résistance. De fait, cela faisait déjà un moment que plusieurs de ces prêtres avaient formé des ordres sorciers secrets au sein des Quarzhasaati, les **Aventuriers Magiciens**, et sans doute aidé à leur développement martial. Ils leur avaient enfin assuré qu'ils resteraient en paix avec eux, et tous les peuples humains, une fois l'Empire de Melniboné tombé.

Les troupes prévues pour la prochaine attaque terrestre et maritime sur les Dharzis d'Org (donc bien plus importante que ce qui est souvent suggéré dans les archives de Melniboné), furent alors contactées et mises au courant de cette « plaisante, mais néanmoins contrariante » nouvelle. Il fallait donc étouffer dans l'œuf cette rébellion, torturer quelques hauts dignitaires pour servir d'exemple et continuer selon le plan prévu. Pourtant, il n'est même pas sûr que les Melnibonéens à cette époque aient perçu l'opportunité qu'apportaient des humains rebelles dans les conflits entre les sociétés maîtresses melnibonéenne ou dharzie, car la valeur qu'ils leur prêtaient étaient vraiment infime (moins considérés que les animaux). Ce n'est que durant le millénaire entre -2000/-1000 qu'ils commencèrent à former et employer quelques humains (peut-être pour imiter leurs ennemis les employant depuis le début et les impliquant pour des tâches plus évoluées que celles réalisées par les esclaves incultes de Melniboné). Tout au plus, ajoutèrent-ils aux troupes terrestres quelques dragons, normalement stationnés au niveau de la Tour Dragon d'Eltarryr, pour faire bonne mesure.

Les Quarzhasaati bloquant le passage à l'extrême Est du Royaume de Quarzhasaat furent purement et simplement balayés, mais tandis qu'il se rapprochaient de la capitale, un imprudent sortilège fut proféré par **Fophéan Dals** un Aventurier Magicien. Était-ce une erreur, ou était-ce à dessein et sous le contrôle dharzi, il n'en demeure pas moins que la vague de sable créée pour recouvrir les seules armées melnibonéennes et générer un rempart de sable infranchissable tout autour du pays devint incontrôlable, et si elle recouvrit effectivement leur ennemi, les remous s'étendirent dans toutes les directions et recouvrirent la totalité des terres de rivière et de belles vallées, de forêt verdoyantes et de plaines fertiles du pays. Seule la cité de Quarzhasaat fut protégée par les Dharzis, mais elle resta entièrement isolée du reste du monde pendant des générations (en un sens, si les Dharzis étaient derrière les événements, ils n'avaient pas menti en assurant aux Quarzhasaati qu'ils pourraient désormais régenter leur existence, et seraient protégés par un rempart de sable !). Les terres annexées par les Dharzis dans le Nord de l'Ancienne Ilmiora furent également épargnées par la vague de sable (un fait évidemment logique compte tenu du rôle joué par les Dharzis dans les événements !), bien que plus tard, longtemps après la chute des Dharzis, le désert finisse par recouvrir également ces terres jusqu'à la mer.

V - 2.3.4 - L'après Quarzhasaat

L'événement réglait de façon radicale la question de Quarzhasaat, redistribuant les cartes du conflit dans le sens où les terres de Quarzhasaat étaient rayées de la carte et constituaient une énorme zone tampon quasi-infranchissable

pour les deux armées et isolaient d'avantage le continent Est. Ce fut un sacré coup pour Melniboné qui abandonna bien évidemment sa tentative de débordement par la mer, n'étant plus appuyée par des forces terrestres (une quantité non négligeable de soldats melnibonéens moururent dans cet épisode, de même que la quasi-totalité des dragons envoyés avec eux). Les navires se regroupèrent dans les ports au sud de la ligne de forteresse, et les forces embarquées vinrent renforcer les troupes des citadelles craignant sur le coup une attaque dharzie concomitante. Des troupes provenant de l'Est furent également rapatriées en catastrophe dans ce but (second retrait -2000 (Plusieurs contingents), cependant des Melnibonéens surveillant le Front Est restèrent jusqu'en -1380), une partie étant laissée à la frontière des deux déserts près des piliers déchiquetés pour fermer cette voie à une possible avancée Dharzie qui aurait coupé définitivement la colonie orientale du reste de l'Empire. En Menastree, devant la réduction drastique de ses forces, le gouverneur **Tumbru** décida de former des humains à la lutte contre les Dharzis et fonda l'ordre des **Chevaliers de Tumbru** (-2000).

La guerre débuta sur le continent est mais se concentra rapidement à l'ouest, le cœur de l'Empire de Lumière devenant son centre. Incapable de soutenir un conflit de longue haleine sans renfort important, l'Empereur d'Imrryr rappela les forces stationnées en Menastree, laissant le continent est reprendre sa destinée interrompue. Trop occupée à défendre ses territoires à l'ouest, Melniboné oublia rapidement son empire oriental. »

Est Inconnu

Mais l'attaque dharzie ne vint pas. Peut être que les Dharzis avaient été aussi ébranlés par la déferlante magique et devaient faire face aux derniers mouvements des nuées de sables encore agitées telles une mer en fureur. Il n'en était rien, les Dharzis n'avaient tout simplement pas prévu d'attaquer le sud si tôt. Les Melnibonéens l'ignoraient mais après chaque avancée, une position défensive parfaitement préparée se mettait en place sur le lieu annexé, des informations remontaient jusqu'aux Varks et étaient traitées, analysées, décortiquées par les créatures d'Arkyn afin de déterminer la meilleure attaque suivante.

Le désert jouait en leur faveur pour un projet à plus long terme. En effet, les bouleversements géographiques, et donc géomantiques, de cette partie du continent avaient désorganisé les forces qui empêchaient jusqu'alors la progression rapide d'un Nerf pour rejoindre la place forte d'Org. La progression du Nerf à partir de Istalktr s'accéléra alors, empruntant cette voie royale nouvellement formée, et rejoignit rapidement Org qui se développa encore d'avantage.

Le continent Nord est moins habité et moins riche que sa contrepartie sud. L'empire Dharzi a connu son apogée sur le continent Nord, où il s'était répandu après avoir quitté le Désert des Soupirs. Ceux qui savent chercher peuvent y trouver les vestiges fanés du Peuple Animal, ainsi que les ruines et les antiquités clairessemées du Glorieux Empire.

Stormbringer

Note : on parle de la venue par le désert des soupirs, en fait 2 vagues correspondent à cette description, une du temps de Quarzhasaat, l'autre après l'apparition du désert qui permit le renforcement de la colonie Dharzie. Par ailleurs, on parle d'apogée de l'empire dharzi sur ce continent Nord (pas le Nord-Hors Carte). Ce qui sous-entend une période de développement suffisamment importante (ce qui va à l'encontre, je pense, avec le fait que Org ne soit fondé qu'en -1400.)

En ce qui concerne les humains, la destruction de l'Empire naissant des Quarzhasaatim mit un terme au développement des civilisations humaines de la région (la plus avancée du plan). Les humains seront encore utilisés dans le conflit (cf. 0

Utilisation des humains dans le conflit), apprenant l'art de la guerre, mais ils devront pratiquement tout réapprendre en ce qui concerne les connaissances évoluées de l'exploitation des sols et des mers après l'époque des grandes guerres dharzies.

V - 2.3.5 - Le devenir du Désert des Soupirs

Le Désert de Quarzhasaat fut lentement repeuplé à partir de la date de création du Désert (-2000). D'abord quelques tribus fuyant les terreurs engendrées par les horreurs utilisées au Nord-Ouest de Menastree (sans espoirs de survie, mais tentant le tout pour le tout en s'enfonçant au cœur même du désert nouvellement formé, en espérant que ces terres maudites et inhospitalières n'intéresseraient plus les Maîtres du Plan) puis à la fin des Guerres, par des mouvements de plus en plus importants provenant pour une part de l'Est Inconnu alors sous la juridiction principale des chevaliers de Tumbru à l'Ouest de Phum (une preuve de cette origine est apportée par la langue parlée et une partie de leurs croyances comparables à celles des Valni que l'on trouve au-delà des Piliers déchiquetés) mais également par certains habitants de la cité *maudite* de Quarzhasaat. En fait leur origine ethnique reste mal définie, les ethnologues ayant étudié le peuple du Désert ne connaissant ni Menastree ni Quarzhasaat...

"Des fuyards de l'Est Lointain vinrent peu à peu s'installer dans le nouveau désert".

Architectes du Destin - Page84

A ces fuyards plus récents dans l'histoire, il faut également ajouter le devenir de certaines tribus de l'antique population de réfugiés ayant fui Menastree lors de sa conquête par les Melnibonéens en -6000. Mêlées au type ilmiorien,

les tribus avaient créé un nouveau type intermédiaire (évoquant quand même les Orientaux) qui se développa en tribus nomades dans les terres du nord des Montagnes sans Nom. Les Melnibonéens vinrent alors en ces lieux et, par jeu, aidèrent à se développer les quelques tribus s'étant sédentarisées, dont la tribu de Quarzhasaat. Le Royaume de Quarzhasaat commença à conquérir les territoires alentours et força les nomades à ne plus se déplacer. Après la défaite de l'Empire humain, les nomades survivants reprirent leurs anciennes coutumes, en mêlant dans leur histoire orale l'exode initial avec l'intervention militaire melnibonéenne, et en percevant l'apparition du désert comme due aux Melnibonéens, et non comme un échec des Quarzhasaati. En faible nombre, quelques tribus avaient donc pu échapper aux contraintes de la guerre Melniboné-Dharzi, dans ce désert fort peu accueillant. Le conflit au nord d'Ilmiora avait également empêché toute tentative ou envie de rejoindre des terres plus riches.

A la fin des Guerres, une tribu d'adorateurs de Kakatal s'installa pour de longs siècles dans les profondeurs de la Faille de Makara et n'en sortira que pour des raids meurtriers dans les autres parties du désert. D'autres, habitant la cité perdue de Rabar (un avant poste fortifié des Dharzis) dans les Collines Osseuses, vénèrent comme un dieu un puissant élémentaire majeur de Straasha, emprisonné jadis par Grome au plus profond d'une grotte existant depuis des millénaires. Il s'agit en réalité de vestiges de l'Empire du Dharzi, qui perdurèrent car des humains, jadis serviteurs de l'Empire et rendus à eux même à la chute du Peuple des Bêtes, les firent leurs (à Développer).

V - 2.4 - Troisième Offensive

Un troisième front majeur naquit en -1950 sur le continent Occidental lorsque, semblant provenir des terres du Nord mais aussi des marais des brumes, les Dharzis s'attaquèrent aux colonies de l'Empire de Lumière.

C'est cependant sur ce front que l'Empire de Melniboné sera le plus efficace et mettra même à mal les forces dharzies. En effet, considérant les Front Est et Nord-Ouest établis depuis longtemps et donc trop stables pour espérer être renversés rapidement, les Melnibonéens concentrèrent leurs forces sur ce nouveau front, espérant renverser la situation, et repousser petit à petit les Dharzis au Nord d'où, très certainement, ils provenaient, et éventuellement cela donnerait une opportunité pour contourner les Dharzis en profitant du très probable passage entre les deux continent loin au nord.

Pour les Melnibonéens, un tel passage devait sans aucun doute être apparu récemment dans l'histoire et avoir été pris sur le Chaos bouillonnant qui jadis constituait le bord du Monde. Le monde avait donc énormément évolué depuis les premières expéditions à dos de dragons huit millénaires plus tôt, et il leur fallait désormais reconsidérer complètement leur perception du Plan.

Par ailleurs ce fut à ce moment que les Epées Noires furent redonnées aux Melnibonéens. Elles le furent, à contrecœur, par les hommes de Nihrain (qui les possédaient ou qui les retrouvèrent) forcés par le Destin, encore attristés par l'antique trahison des Melnibonéens contre leurs anciens alliés Menastrai, et leur récent conflit lorsqu'ils avaient retrouvés les fuyards Menastrai. Ce fut là la dernière intervention des Nirhain (et non pas une quelconque intervention contre les Quarzhasaati comme ce fut parfois proposé). Les Melnibonéens utilisèrent les Epées Noires abondamment dans les guerres sur ce continent. Non contentes d'être une force non négligeable, elles ravivaient les forces ancestrales impies dont bénéficiaient les Chevaliers-Dragons des premiers temps et jetèrent le trouble dans les rangs dharzis. Ces derniers firent remonter cette nouvelle à l'Empereur. Les Créatures d'Arkyn rentrèrent alors en communication et réfléchirent à cette situation. Elles avaient déjà vu à l'œuvre les armes des millénaires auparavant, mais elles avaient été retirés jadis aux Melnibonéens et ne semblaient donc plus être une menace. Les Créatures n'y avait plus guère réfléchi. Il fallait donc trouver rapidement une réponse. Celle-ci vint alors quand, passant en revue les données qu'elles possédaient, elles se souvinrent de l'appel provenant d'au-delà même du Multivers et lancé par les trois prophétesses d'Elrah'aa bloquées selon les desseins de la Balance sur un plan piège. L'Annexe 02 présente l'histoire de ces trois prophétesses en détail, et explique comment elles furent incarnées sous forme d'armes (-1895) et participèrent aux combats.

Note : Les « Condamnés » pourraient être à l'origine des Runes de liens !

C'est donc également sur ce front qu'apparut pour la première fois Dame Kronale, qui s'opposa à Mournblade. Tarkarle sera aussi impliquée sur ce continent.

Les dix siècles qui suivirent furent nommés ultérieurement les siècles des armes entités et les esprits humains en furent profondément marqués. Des combats épiques eurent lieu, opposant les Prophétesses-Entités contre les Epées Noires (-1724 et -1630, Cf. Annexe 02) et furent retranscrits dans de nombreux écrits rédigés en ces temps là par les historiens. Malheureusement, à l'époque d'Elric, seuls quelques rares manuscrits parlent de cette période et se réfèrent aux grimoires enluminés de cette périodes, car que ce soit par les Melnibonéens, qui à la fin de la Guerre tentèrent d'effacer entièrement le nom de leur ennemi, ou durant les actions purificatrices que mena Aubec (et ceux qui lui succédèrent), les grimoires d'histoire furent brûlés par centaines.

Ni l'offensive lancée sur le front des piliers déchiquetés par les Dharzis pour étendre encore la ligne de front (-1850), ni les armes Dharzies (malgré leur efficacité) ne parvinrent à bloquer sérieusement les troupes melnibonéennes du Continent Ouest. Melniboné n'entendait pas ainsi se faire de nouveau bloquer dans sa progression amorcée. Un repli massif multi-plan fut alors ordonné et les troupes envoyées en vagues sur ce front. Les Dharzis, reculant régulièrement,

craignirent un débordement, car les forces Melnibonéennes progressaient vers le Nord en direction de Myrrhyn, et la découverte des énergies liées au Nerf Majeur pouvait leur permettre de découvrir, en les suivant, le Gouffre d'Alt'Elolt au Sud et mettre en danger leur capitale restée encore inconnue. Ils décidèrent de précipiter quelque peu les événements prévus sur le Continent Nord afin de faire diversion sur les autres fronts en espérant que les Melnibonéens soient forcés de faire revenir toutes leurs troupes vers cette région. Les armes furent donc transférées sur le front Nord (Tarkarle très tôt en -1860 et Kronale en -1410), et impliquées dans le Grand Projet Dharzi de diversion qui devait avoir lieu en -1400. Une manœuvre relativement désespérée, et qui en avait les qualités et les défauts : une forte capacité de surprise et un grand potentiel, mais un risque énorme (si les Melnibonéens avaient continué dans leur voie). Ils s'en sortirent finalement assez bien (ne perdant pas de terrain, mais perdant les troupes du Sud (voir plus loin, l'épisode du Lion Rouge)), mais bien plus affaiblis que les Melnibonéens, ce qui allait les forcer à se tourner du côté du Chaos pour se renforcer. Cette offensive sera le grand tournant de la guerre.

V - 2.5 - La Grande Offensive

V - 2.5.1 - La Stratégie

Les Dharzis, après six siècles de préparation minutieuse, mais pressés par l'avancée melnibonéenne sur le Continent Occidental (et par le réveil des conflits à proximité d'Org, orchestré par **Mersati l'exilée** depuis -1415, durent avancer une autre pièce sur l'échiquier des guerres. Ils lancèrent donc une grande offensive en -1400. Celle-ci consistait à attaquer les citadelles en utilisant une énergie magique colossale laissant penser aux Melnibonéens que l'attaque majeure était localisée à cet endroit (cf. Annexe 03b), et qu'ils soient donc contraints de faire des mouvements de troupes pour renforcer cette zone (de l'Est, du front au Nord-Est du désert des Larmes, mais également, et surtout, des forces si dangereuses stationnées sur le Continent Occidental) pensant que les Dharzis continueraient sur leur lancée et s'attaqueraient même directement à Melniboné. Une fois l'attaque menée et la destruction de la ligne des citadelles effectuée, les troupes devaient rapidement se replier en Org pour recevoir les vagues melnibonéenne envoyées en défense et représailles (selon les plans établis par l'Empereur Eternel et que Manalta appliqua heureusement à la lettre mais pas sans difficultés, devant faire face à d'autres avis contraires qui demandaient de poursuivre sur leur lancée face à la facilité de leur victoire – cf. ci-dessous). A ce moment la seconde vague de l'attaque serait ordonnée : les légions dharzies se propageant, à partir de la cité d'Istalkr, le long des Piliers Déchiquetés en suivant l'axe d'un Nerf Secondaire propagé depuis l'époque de la naissance du désert mais laissé au repos jusqu'à son éveil pour cette attaque et son soutien aux troupes. Les troupes avaient pour mission de balayer les derniers défenseurs de ce front (très certainement clairsemés suite au retrait que les Melnibonéens ne manqueraient pas d'organiser face au coup de bluff de l'attaque contre les citadelles), de couper les communications entre Menastree et le continent Nord, et de resserrer l'étau autour de Melniboné.

V - 2.5.2 - Changement de Stratégie

Un fait étrange vint perturber les prévisions mathématiques issues de l'intelligence des créatures d'Arkyn. Dans les faits, la trahison de Mersati (cf. **campagne de Rignariom**) fit tomber Eltarryr bien plus facilement que prévu et surtout sans les pertes prévues.

Trop confiants, une partie des Dharzis décida alors d'exploiter cet avantage inattendu en poussant l'avancée des troupes des Piliers Déchiquetés jusqu'à l'océan et d'organiser une traversée de ce dernier pour débarquer et installer une enclave sur le continent sud (une manœuvre corrélée à un autre projet mené en parallèle par la tentative de faire passer un Nerf sous la Mer pour débarquer sur le Continent des Jungles (**à développer**)).

Manalta était contre, car cela allait à l'encontre des Lois Anciennes. Mais rien n'y fit, les troupes Orientales étaient sous la Juridiction de Shernakis le *Lion Rouge* qui lui était, comme bien d'autres jeunes Dharzis, partisan de la prise d'indépendance vis-à-vis des lois ancestrales. D'ailleurs plusieurs stratèges contemporains pourraient affirmer valables les manœuvres de ce chef de guerre. Dans le cas d'une réussite de l'entreprise, les troupes du Sud se seraient vues soutenues par un couloir de ravitaillement dans le prolongement des Piliers Déchiquetés. Les Melnibonéens auraient donc été obligés d'envoyer des troupes au sud, s'affaiblissant au nord et assurant ainsi au front nord de tenir, voire de progresser. C'était un pari très intéressant, mais qui dépendait de décisions prises à la volée sans en référer à l'Empereur. Une première dans toute l'histoire dharzie !

Ne pouvant pas de façon simple s'opposer à ce projet, et devant gérer la contre-attaque melnibonéenne, Manalta dut céder et accepta que le Lion Rouge se lance audacieusement dans l'aventure sur le continent Sud (mais il devait s'assurer que les forces laissées puissent tenir le front gagné du Désert des Larmes), pourtant dans son for intérieur elle ressentait un danger qui, malheureusement, se vérifia. Elle réussit de son côté à sauver les troupes orgiennes en sous-nombre sous ses ordres. Car, en effet, les Melnibonéens avaient parfaitement suivi ce qui était prévu et envoyèrent sur le front d'Org une force colossale (provenant pour une grande part des forces du continent occidental). Elles vinrent s'écraser sur les murailles d'Org, menaçant de les balayer. Mais Manalta tint bon bien qu'elle ne disposât pas des

renforts prévus (une partie des hommes du Lion Rouge devait rallier Org par le sud des Montagne sans Nom en traversant le désert des Larmes et prendre à revers les troupes Melnibonéennes en attaquant l'arrière des citadelles)

Les Dharzis avaient donc abandonné le plan initial qui comportait (1) le maintien des positions prises à l'ennemi à proximité du passage reliant l'orient au reste des JRs, l'asphyxie résultante des troupes de l'Est isolées du reste de l'Empire refermant ainsi la nasse autour de Melniboné et (2) le contournement par le désert des Larmes des troupes melnibonéennes pour les forcer à se replier sous les attaques menées par de multiples front (Org et Désert des Larmes). Le général Lion Rouge, influencé par l'esprit sombre de Tarkarle, elle-même manipulée par la part de l'Être-Épée qui s'était insinuée en elle (cf. histoire Tarkarle/Être-Épée dans Annexe 02), outrepassa ses ordres et réduisit de façon excessive les troupes sous ses ordres qui devaient être placées pour bloquer la passe de l'Orient afin de renforcer le corps expéditionnaire. *Cela n'aurait pourtant pas suffi à marquer la défaite dharzie si les Melnibonéens n'avaient pas "réserve" une dernière surprise aux Dharzis.*

V - 2.5.3 - Le Cas du Sud et des Îles de l'Océan Oriental

Les Dharzis atteignirent pour la première fois les côtes australes du continent Nord. Trop confiants dans la victoire du Désert des Soupçons, les Dharzis du Désert des Larmes organisèrent donc une expédition maritime majeure à travers l'Océan Oriental afin de débarquer en Argimiliar. Après avoir développé une flotte importante, ils prirent la mer. La force navale n'était ici pas nécessaire (majoritairement une flotte de transport de troupes mais néanmoins accompagnée d'une escorte de trirèmes importante), car ils souhaitaient simplement agir très vite et prendre par surprise les colonies du sud et ainsi pouvoir s'installer durablement avant que Melniboné ne réagisse (il faut se rappeler que la magie leur permettait d'accélérer les constructions – et les navires dharzis étaient des anamorphosis animaux/végétaux). De leur côté, les Melnibonéens construisirent des forteresses le long des côtes, renforcèrent les défenses de la Forteresse Impie, et développèrent, en secret, la garnison de la Citadelle du Soir (Île des Cités Pourpres). Ceci fut fait tout d'abord dans le souci de protéger ces 2 hauts lieux de l'Empire mais également afin d'éviter que les Dharzis du Sud ne puissent recevoir des renforts ou ne reviennent sur le continent Nord.

Note : Bien qu'une garnison très importante fut installée sur l'Île des Cités pourpres, il n'en reste pas de traces pour autant actuellement, car les palais furent totalement démantelés pour permettre la construction des Cités Pourpres (cf. historique cités pourpres).

Ils reculèrent face au Lion Rouge afin de limiter les pertes (et selon un plan qui, bien qu'établi à la hâte, se révéla excellent), et celui-ci put passer sans se douter de ce qui se tramait dans le camp melnibonéen et débarquer sur le continent Sud à la tête de plus de 100 000 combattants (-1390). Les Dharzis se déversèrent donc en nombre au sud et prirent possession du pays jusque dans l'arrière-pays d'Argimiliar en moins d'une décennie.

Mais de leur côté, les Melnibonéens activèrent leur plan et révélèrent la puissance de leur flotte en coupant complètement le soutien que ces troupes obtenaient de la part des Dharzis du continent nord. Ils prouvèrent là leur supériorité maritime. Des troupes furent envoyées bloquer le passage entre le continent sud et le continent nord au niveau des deux bases navales de l'Île des Cités Pourpres, et de l'Île de Yoshpottom-Kalaï (la Forteresse Impie). Cela se passait simultanément à l'abandon de Menastree par les dernières forces melnibonéenne et la contre-attaque au Nord qui s'en suivit (cf. 0

La Contre-Attaque).

Bien qu'au courant des derniers mouvements des Melnibonéens, et même si effectivement la prudence aurait voulu qu'il trouve un moyen de revenir soutenir le Nord mis à mal, le Lion Rouge opta pour l'attaque (-1379) mais échoua devant Cadsandria. En effet, les Melnibonéens s'étaient retranchés dans leurs cités et forteresses et avaient résisté tant bien que mal. Leurs Sorciers, menés par Mardek, gouverneur de la Province du Sud, parvinrent à invoquer directement Mabelode pour qu'il construise la **Forteresse du Désespoir** au pied de Cadsandria. Entre l'influence magique de la Forteresse et les nombreuses troupes melnibonéennes fraîches (contrairement à leurs ennemis) provenant pour partie de flottes outre-plan ayant utilisées des Portails pour parvenir directement dans l'Océan Oriental, les troupes dharzies, menées par le Lion rouge, succombèrent alors et les quelques survivants durent fuir vers le Sud-Est du continent. Ils passèrent par le Pikarayd pour s'enfoncer dans le Dorel. En -1376, Itric XVI, conseillé par Mabelode construisit autour d'une antique statue de cette divinité, qui jadis contemplait le Chaos Bouillonnant (**Rq : pourrait en fait mener la Garde depuis l'épisode lointain des Guerres Maritime contre l'Empire de Leryan ! (Les Gardiens s'étant exilés)**) l'Octogone du Chaos pour protéger la passe du Dorel des terres au delà. Une forte garnison garda dès lors les terres du Dorel. Trop occupé au Nord, l'Empire de Lumière n'a pas pu les pourchasser, et une nation dharzie se développa dans cette région.

A la mort du Lion Rouge Tarkarle était passée successivement au fils de Shertakis, **Elartís le Bref** (-1390), puis à **Marvila** (-1390). Elle quitta le Plan et fut portée un temps par **Myrayn**, une Championne Éternelle du Plan de Glaces (Monde du *Navire des Glaces* de M. Moorcock) avant qu'elle ne porte une autre manifestation de l'Être-Épée. C'est elle qui détruisa à la fin le pommeau de l'arme, brisant là la majeure partie de la force de la hache, mais la libérant de l'influence de l'Être-Épée. La Hache sera retrouvée par **Malatriv** qui la ramènera au dernier sanctuaire dharzi dans les Marais des Brumes. A la fin des JRs, elle sera portée par un Mabden (**Gedwyr**), puis sera récupérée par le **Théocrate de**

Pan Tang. Elle combattra une dernière fois Stormbringer mais, privée de sa puissance, le combat ne durera pas et Elric désarmera sans problème le misérable Théocrate (cf. Saga Elric - *Stormbringer*).

Pour en revenir à l'époque des guerres dharzies, bien que les combats se poursuivirent au Sud encore quelques temps, les Dharzis venaient de subir des pertes terribles, et leur dynamique de guerre était complètement anéantie, c'était le début du déclin de l'Empire. L'Île des (futurs) Cités Pourpres abrita, pour quelques siècles, une garnison non négligeable afin de prévenir tout risque d'attaque dharzie par la mer de l'Est. De même que pour l'Octogone, la garnison se vida lentement. Afin de s'assurer qu'elle ne soit pas totalement inutile, les Melnibonéens augmentèrent la proportion d'humains dans leurs navires, et lorsque les Dharzis furent définitivement éliminés, la réduction supplémentaire de la garnison de la Citadelle du Soir permit à quelques humains de s'enfuir et de fonder Kariss, suffisamment bien cachée pour que les Melnibonéens en décadence ne puissent la trouver lors de leurs efforts peu motivés pour débusquer les pirates.

Cela se passait il y a 1000 ans. Les Rois Flibustiers furent donc en fait d'anciens marins enrôlés par Melniboné pour servir sur leurs Barges de guerre afin de bloquer les Dharzis. Ils pillaient les côtes du continent Sud, ce qui ne constituait pas encore un mouvement de véritable libération, mais plutôt d'opportunisme pour s'enrichir. Quand Lormyr se libéra (-400), la nation loyale offrit aux Citadins Pourpres de faire de même. Les Rois Flibustiers les soutinrent, et obtinrent par la suite la direction des affaires politiques de l'Île.

Note : ➔ Se reporter au Document Inventaire pour voir ce qu'il est dit dans l'octogone du chaos sur les événements dans le sud !

➔ Tatou 14/Octogone du Chaos

V - 2.5.4 - La Contre-Attaque

Pendant ce temps, sur le Continent Nord, les choses ne se passaient pas pour autant sans problèmes. Les Dharzis eurent une mauvaise surprise : ils ne pensaient pas que les Melnibonéens de Menastree abandonneraient leur colonie. Or, malgré une offensive lancée également à l'Est, par les Dharzis, les Melnibonéens firent confiance en les qualités des Chevaliers de Tumburu pour y faire face. Les nouvelles désastreuses de l'avancée rapide des troupes dharzies qu'ils avaient reçues les décidèrent en effet à tenter une percée à travers les forces stationnées pour assiéger l'Est afin de rejoindre le front nord-ouest et défendre Melniboné des forces dharzies basées à Org avant d'être eux-mêmes définitivement coupés de l'Empire. Sortant des Piliers Déchiquetés en -1380, les Melnibonéens découvrirent des troupes dharzies clairsemées, dispersées, et peu nombreuses. Ils éliminèrent sans grande difficulté ce front.

Les troupes melnibonéennes orientales poussèrent alors leur avantage vers le nord, contournant les montagnes sans nom, et menaçant la Cité Dharzie d'Istalktr. Manalta dut retirer une partie de ses troupes du front nord-ouest (celles qui défendaient Org) pour aller au secours de ce point stratégique, et se fit tuer durant les affrontements. En fait le parti d'opposition profita de cette opportunité pour éliminer Manalta en l'abandonnant en plein dans les combats au milieu des troupes melnibonéennes. Manalta, soutenue par Kronale, se battit longtemps mais bientôt succomba sous le nombre des chevaliers melnibonéens qui, sans comprendre la signification profonde de l'abandon de leur commandant par les Dharzis, saisirent l'opportunité offerte ! Les pertes Melnibonéennes furent énormes, et en demi-teinte car ils ne prirent que la vie de Manalta, Kronale leur fut ravi par un Dharzi (Valretr) venu porter main forte à Manalta mais malheureusement trop tard !

Les Melnibonéens se retirèrent alors et reformèrent un front entre les Piliers déchiquetés et les Montagnes sans nom. Débarrassés de cette menace, ils organisèrent leur défense puis leur attaque sur le Continent Sud comme indiqué dans le [paragraphe précédent](#).

V - 2.6 - Les derniers Combats

L'assaut de -1400 avait sonné le début d'une nouvelle longue guerre de position. Melniboné ne pouvait plus se contenter de tenir à l'extérieur ses ennemis ancestraux, car lesdits ennemis étaient parvenus à envahir son territoire. De leur côté, malgré l'avantage tactique de leur position (trois fronts imposés à Melniboné), les Dharzis avaient subi finalement de très lourdes pertes, les pires ayant été celle engendrées par l'expédition sur le continent sud et le désastre qui avait suivi la contre-attaque melnibonéenne lors de l'abandon définitif de Menastree (-1380). Un flottement existait depuis la perte de deux de leurs généraux (Manalta et le Lion Rouge). Pourtant, plutôt que de tirer les enseignements de leur erreur basée sur la précipitation et la non attente d'instruction des cités mères, ils s'entêtaient. Ils retirèrent les troupes du front Est pour les recentrer sur la Cité d'Istalktr (l'Est fut ainsi définitivement libéré de la présence des deux Empires) mais sans que cela leur donne l'avantage dans cette nouvelle phase de la guerre.

Poussés dans leurs derniers retranchements, les Dharzis décidèrent alors de faire entrer le Chaos dans leurs Anamorphosis (-1315) pour les renforcer, n'évaluant absolument pas les conséquences d'un tel acte, conséquences qui ne se firent pas attendre. Les Seigneurs des Bêtes, offensés, leur retirèrent leur soutien (-1300) et la situation devint critique.

Leur magie fut aussi petit à petit corrompue et la perte de fertilité des chimères chaotiques fut également due à cette action des Seigneurs des Bêtes. Tout cela causa leur perte.

Après quelques temps, Valretr décida avec quelques autres Dharzis attachés aux traditions de s'exiler sur un autre plan (-1310). La Lame Kronale ne le suivit pas, mais la Prophétesse lui demanda de la mener dans le Nord du Continent Ouest. Elle se retira donc également du conflit (-1311). Ainsi, l'une de leurs armes majeures se retirait. Tarkarle était quasi incontrôlable et de plus isolée sur le Continent Sud (elle disparut quelques temps plus tard sur un autre Plan). Ils tentèrent d'invoquer la dernière prophétesse pour la contraindre à les aider, mais cela échoua et la jeune prophétesse **Valryale**, devant se matérialiser dans une lance, fut perdue dans les Limbes (-1220).

Les actions de l'Empereur Matik de Melniboné permirent aux Melnibonéens de reprendre un certain avantage. Il conçut ses Créatures de la matière même du Chaos (-1230) et il s'était assuré quelques années auparavant de la neutralité des Myrrhyniens dans les combats du continent ouest (désengagement du conflit -1255) et avait également signé des pactes avec les Seigneurs des Bêtes (-1285).

12 siècles auparavant, rodent dans la zone séparant la terre du chaos – soutien dans les guerres face aux Dharzi.

Elric - Créature de Matik – p205

Les créatures de Matik (-1230) s'opposèrent aux Anamorphosis chaotiques puis, après leur disparition (cf. liens entre l'affaiblissement de ces dernières et le retrait des SdB (depuis -1300)), aux créatures qui perduraient auprès des Dharzis et parmi lesquelles se trouvaient les fameux chiens chasseurs du Dharzi. Pourtant durant ces deux siècles, l'issue du conflit demeura incertaine. Les Melnibonéens parvinrent à retenir les Dharzis aux limites du Désert des Larmes (cf. « *Le Voleur d'Âmes* » **la cité des bulles du Dharzi se trouve dans ce désert**) et continuèrent à les empêcher de déborder la ligne de forteresses malgré la chute de plusieurs d'entre elles.

V - 2.7 - Anéantissement de l'Empire Dharzi

Forts de leurs nouvelles créatures de Matik, le Désert des Larmes fut reconquis et la pression augmenta sur les deux fronts principaux (front Ouest [au nord du Continent Ouest] et central [ligne de forteresses], le front oriental étant réduit désormais à la passe entre le Désert des Larmes et les terres boréales). Bien que demeurant une guerre d'usure, le conflit donna un répit longtemps attendu à Melniboné, qui entama alors des recherches sur les runes buveuses d'âmes. Elles leur furent révélées par les Seigneurs du Chaos (-1000, voir ci-dessous), qui cependant avaient comploté/influencé pour que les Melnibonéens leur abandonne les Epées Noires. Car en réalité, jusqu'à la disparition des Armes-Dharzies, les Seigneurs du Chaos devaient les laisser aux Melnibonéens pour s'assurer de leur victoire (ou au moins de leur résistance). Ils s'estimaient également assez puissants pour se protéger contre les Epées noires. Mais lorsqu'ils comprirent que la guerre allait les affaiblir, ils préférèrent mettre les armes de côté et ne pas se retrouver dans la situation des Anciens Dieux.

→ Citation Arioch parlant à Elric des Epées Noires abandonnées par ses ancêtres.

Du côté Dharzi, les Anamorphosis chaotiques créés (depuis -1315) ne leur suffirent pas, d'autant que très rapidement les Seigneurs des Bêtes s'étaient éloignés et ne leur permettaient plus aussi facilement de produire ces créatures (-1300). Par ailleurs, le retrait du soutien des Seigneurs des Bêtes (notamment ceux ayant passé un pacte avec Matik en -1285), se manifesta également par un affaiblissement des armes-entités fondées sur des esprits animaux, les esprits animaux ne voulant plus collaborer, et l'impossibilité d'en refaire d'autres. Il s'ensuivit une rapide dégradation de la qualité de l'armée dharzie face aux Melnibonéens.

Il y a mille ans, ce fut au tour de l'Empire de Lumière de lancer une offensive à l'aide des Runes-Vampires. Le front Ouest tint bon, mais le front central fut enfoncé (-1000). Les troupes melnibonéennes forcèrent alors le passage à travers le désert afin d'atteindre Istalktr. Ils détruisirent alors cette cité qui correspondait au plus grand des temples des Dharzis. Dans sa chute ce prima-temple endommagea sérieusement les autres (Efult en particulier). Toute l'énergie canalisée depuis des millénaires fut libérée et forma une vague qui submergea les Jeunes Royaumes, détruisant les Dharzis et affaiblissant même les Melnibonéens. Les forces dharzies se retirèrent alors plus au nord, dans une véritable débandade, ne laissant derrière elles qu'une citadelle, Org, qui subit le contrecoup de la destruction du Nœud l'alimentant réellement.

[LH] > Pour l'apparence du prima-temple, je verrais bien un mélange entre le nid de zerg et le cromlech. Qu'en dites vous ?

[] > Depuis les animistes et les shamans ont des grosses difficultés pour lancer des sorts et cela explique la relative faiblesse des manifestations des seigneurs des bêtes (sauf à dialoguer directement avec eux). (p4 – Message ML ***)

V - 2.7.1 - Genèse de Troos

Les Melnibonéens parvinrent à détruire tous les Nœuds de la région, sauf celui de la citadelle d'Org, bastion extrêmement tenace. En conséquence, l'énergie de ce dernier circula mal, stagnant aux limites de ses nerfs mutilés. L'énergie s'est alors corrompue, provoquant des mutations au cœur de la terre et aboutissant à l'apparition de Troos.

Incapables de subsister dans cette énergie pervertie, les Dharzis régressèrent partiellement (voir plus loin), laissant Org à leurs esclaves, protégés de Melniboné par la forêt de Troos.

Il est nécessaire de noter que même si dans les légendes on parle plus d'une création de Troos contrôlée par les Dharzis (ou le peuple condamné, l'amalgame étant souvent fait), il s'agit bien en fait d'une conséquence de la destruction des nœuds d'énergie de la région. En fait cette erreur introduite dans les légendes provient du fait que les témoins de l'époque voyaient tout cela comme « sorcellerie » melnibonéenne ou dharzie et ne pouvaient envisager qu'il s'agisse de ratés ou de rituels échappant au contrôle de leurs pratiquants. → revoir cela avec hypothèse Gardiens !

" C'est bien la forêt de Troos, on dit que le peuple condamné a libéré sur la Terre des forces démesurées qui causèrent d'effrayant changements parmi les hommes, les bêtes et la végétation. Cette forêt fut la dernière qu'il créèrent et la dernière qui vit encore."

Tristelune s'adressant à Elric L'Epée noire, II, 1.

Atlas des JRs – p97

La forêt de Troos a été créée par le peuple condamné. Ceux-ci ont d'ailleurs causé d'effrayants changements sur la planète parmi les hommes, les animaux et les plantes. Les nobles du peuple Orgiens sont les descendants dégénérés du peuple condamné (ils ont du sang maudit dans leurs veines), leur 'dieu' le roi de la colline est le dernier survivant du peuple condamné.

L'épée noire - p73-74

V - 2.7.2 - Les derniers instants - Apparition de Pan Tang

La forêt de Troos surgit donc du sol, isolant les Dharzis Orgiens du reste du monde. Désormais débarrassés de la menace à l'Est, les Melnibonéens concentrèrent alors leurs efforts à l'Ouest. C'est donc en -1000 qu'eut lieu la dernière phase du déclin des Dharzis, déclin se terminant en -800 lors de leur suicide collectif :

Entre le renforcement des troupes melnibonéennes, la perte du soutien des Seigneurs des Bêtes et l'utilisation massive des runes buveuses d'âmes, la situation devenait intenable. Par ailleurs, leurs expériences impies sur les Anamorphosis avaient aussi rompu le lien avec Arkyn, et les sorciers dharzis perdirent progressivement leur affinité avec les Prima-nerfs, qui avaient en outre subi de sérieuses pertes de puissance lors de la destruction d'Istalktr.

L'Empire n'avait plus rien pour le soutenir. Dans un ultime effort pour employer les Prima-nerfs, les Dharzis provoquèrent un raz-de-marée partant de la *Passe entre les deux Continents Ouest et Nord* et qui fonda droit sur Melniboné. Malheureusement pour eux, l'énergie mystique dégagée pour produire ce raz-de-marée provoqua l'ouverture d'une brèche entre les plans du Multivers, car les Seigneurs du Chaos, suppliés par les Melnibonéens de les aider pour contrer cette attaque finale, intervinrent. Les Seigneurs transformèrent alors l'énergie de la lame de fond des Prima-nerfs pour qu'elle franchisse en réalité le Multivers (perdant de sa force sur le Plan des JRs) et en ramène un territoire. Pan Tang apparut alors dans les eaux de la Mer Pâle (selon des desseins des Seigneurs du Chaos, qui profitèrent là de ce moyen pour finalement remplacer leur ancienne nation bien-aimée par une nouvelle qui pourrait les servir sans doute mieux que cette nation à bout de force).

Note : (A voir) Sans doute cela aura-t-il nécessité une prière, limite une invocation, et ça aurait pu coûter la vie ou la raison à d'autres très grands sorciers Melnibonéens.

La plus grande catastrophe se produisit lorsqu'une explosion de magie incontrôlée fit entrer un volcan du nord en éruption. D'énormes raz de marée balayèrent la Mer Pâle et la Mer des Dragons, créant une fissure entre les plans. Ce cataclysme amena les Mabdens sur l'île dévastée qu'ils devaient par la suite renommer Pan Tang. Mais en définitive, la race des Dharzis fut frappée d'extinction.

Melniboné – L'Histoire Ecrite – p10

Il y a à peu près mille ans se terminait la guerre Melniboné Vs Dharzis avec la victoire de Melniboné. Un déferlement de magie secoua le monde lors de la bataille finale, détruisant toute la civilisation Dharzi et ouvrant un trou entre ce monde et celui des Mabden (càd Pan Tang). D'ailleurs le peuple Mabden est à l'origine pacifiste et se corrompt à cause de l'énergie Chaotique dégagée (Bref dès leur entrée dans les JR). Il leur fallut 100 ans pour s'installer et devenir une civilisation pirate, écumant la mer Pâle.

Histoire de Pan Tang, supplément Pan Tang

Note : vérifier ce point donné par [PT] : Si les Mabden des JR sont bien les mêmes Mabden que ceux des Cinq Plans (le monde de Corum) alors un bon nombre d'entre eux étaient déjà corrompus avant leur arrivée dans les JR.

Il faudrait que je relise le cycle de Corum plus attentivement, mais je crois qu'à la toute fin de la première trilogie un des Anciens dieux chope une armée de Mabden dans son filet et la jette au loin ("au loin" pouvant dire "dans un autre monde")...

Cependant, l'énergie d'origine loyale dispersée fut également utilisée par les Seigneurs de la Loi afin de renforcer la barrière loyale (qui serait terminée par Myshellia) limitant l'accession du Chaos à ce plan. Aucun Seigneurs ne

pourraient plus parvenir sur le Plan des Jeunes Royaumes avant longtemps (Arioch, appelé par Elric, pourra néanmoins y parvenir à la fin).

Les Dharzis, privés de leurs Prima-nerfs (brûlés dans le but de produire cette vague d'énergie), furent de nouveau soumis à l'influence de leur vieille malédiction et régressèrent pour la plupart en animaux tandis que les lignées nobles devenaient des goules à leur mort, étant plus proches de la terre de par l'influence ancienne des Nerfs. Les seuls survivants réels furent ceux vivant exposés à des énergies loyales provenant d'autres plans, et donc isolés dans des forteresses et d'autres lieux de convergence des plans. Le Gouffre d'Alt'Elolt lui-même réduisit son influence dans les Montagnes Noires du Pays Silencieux (un bon endroit pour un scénario d'exploration !).

V - 2.8 - Déclin de l'empire de lumière

Mais Melniboné n'était pas mieux lotie. La soudaine baisse de l'influence chaotique coïncidait avec les séquelles de l'usage intensif des runes buveuses d'âmes.

Les runes buveuses d'âmes dont Melniboné fit usage afin de détruire ses ennemis eurent également pour effet de tuer ou de ravager l'esprit d'une génération de sorciers Melnibonéens.

Melniboné – L'Histoire Ecrite – p11

➔ Reparer de /Détailer ces runes !

Le savoir sorcier des Melnibonéens fut soudain réduit à un petit nombre d'élus, et le potentiel magique du monde ne leur permettait plus d'enseigner aussi facilement qu'avant. Les pertes subies furent également un élément important : les troupes étant rares désormais, il ne fallait plus les occuper à affronter des barbares pour protéger des territoires sans importance. Les colonies furent abandonnées au fur et à mesure que les sorciers se concentraient autour de Melniboné, puis d'Imrryr. Par ailleurs, si jadis les dragons se déplaçaient aisément, leur besoin de sommeil, lié à la nécessité d'accumuler l'énergie magique suffisante pour voler, devint un problème lorsque Melniboné a périclité et que la force du Chaos a diminué, à la fin des Guerres du Dharzi. Il n'est pas impossible que l'affaiblissement des dragons ait été la raison principale du repli des Seigneurs des Dragons. L'Empire entra donc en décadence. Quatre cents ans plus tard, Lormyr se libérait du joug impérial.

V - 3 - Equilibres dans le conflit

V - 3.1 - Durée du conflit et notions liées

Le conflit entre les deux empires commença à partir de -3000 sur le continent Menastree et se termina par la chute de l'empire Dharzi aux alentours de -1000. La raison principale de cette durée du conflit provient du fait qu'il s'agissait de 2 empires éloignés qui se battaient par colonies interposées. Par ailleurs, le centre de l'un des Empires était inconnu pour son adversaire : le **Gouffre d'Alt'elolt** resta non localisé jusque la fin du conflit (et même après). Les Melnibonéens ont toujours pensé que les Dharzis provenaient du Nord Hors Carte mais pas du continent Ouest au delà du Marais des Brumes.

Enfin, ces deux Empires possédaient des ressources colossales (dragons, magie, ...) leur permettant de reprendre des zones perdues par des actions éclairs et violentes. Il était donc nécessaire de consolider chacune des zones annexées et ce par la construction de citadelles, de fortifications etc.

Les autochtones n'ont donc pas joué dans un premier temps un rôle important (même nombreux, des éleveurs-agriculteurs ne faisaient pas le poids contre un raid de dragons). Par ailleurs, les zones impliquées dans le conflit étaient étendues au moment de la généralisation du conflit (entre -2800 et -1950) sur les continents Ouest, Nord et Est, et les colonies n'étaient pas forcément riches (ou correctement exploitées, les humains n'étant pas encore organisés intelligemment). Elles ne pouvaient pas entretenir des forces militaires importantes pendant longtemps. Aussi même si l'un des deux camps réussissait une percée sur le front, il devait ensuite traverser une région inhospitalière et, quand il arrivait sur des régions plus riches, il devait affronter des troupes nombreuses et en parfaite santé.

Ce fut donc rapidement une guerre de position : les forteresses des 2 camps étaient suffisamment protégées pour tenir tête à des armées pendant des siècles (cf.

La ligne des citadelles Melnibonéennes et Org pour les Dharzis) et le coût à payer pour les renverser devenait ainsi exorbitant. Le conflit devint surtout une guerre d'escarmouches et d'embuscades entre ceux qui se déplaçaient entre les 2 Empires. A l'instar de l'empire chinois et de sa grande muraille construite pour se protéger des invasions mongoles, la guerre se transforma donc en un conflit larvé qui dura plusieurs siècles.

Eltarryr et sa sœur de pierre, Emarrayr (située à l'est de la première), firent partie d'une ligne de citadelles fortifiées édifiées à partir de certains postes avancés de l'Empire de lumière du temps de son expansion. Cette ligne fut érigée (aux alentours de -2800 ans) comme une barrière de pierre contre l'avancée des forces dharziennes et permirent à leur niveau la création d'une frontière quasiment immuable entre les deux empires au temps des Grands Conflits les opposant.

CSD-K

Les contacts entre les belligérants devinrent alors propices à des trafics en tout genre et la discipline se relâchait en temps de trêve. En effet, le front s'éternisant, la combativité des soldats s'épuisait. Par ailleurs, en ce qui concernait certains fronts (Est et, dans une certaine mesure, le front Nord-Ouest, par sa nécessité de faire le tour des Montagnes Sans Nom pour mener des attaques efficaces), la distance entre le front et les capitales n'arrangeait rien à l'affaire.

Afin de remédier à cette situation, les Empereurs durent donc de temps à autres envoyer des troupes d'élite dotées de leurs meilleurs sortilèges et armes magiques. Aussi, parfois, il y avait une reprise en main, avec dégradations pour les autorités en place et punitions exemplaires. Suite à quoi des attaques étaient lancées, mais rapidement elles se heurtaient à la résistance des forteresses. Ainsi le conflit présentait des périodes creuses, puis des périodes chaudes dans un conflit long tel que le conflit France-Angleterre qui dura près d'un millénaire.

Le front dharzi pourrait être également comparé au front de l'Est pour les Allemands pendant la Seconde Guerre Mondiale. Les volontaires étaient peu nombreux, ou alors ne venaient que pour des missions ponctuelles ou pour tester de nouvelles armes de combats ou de nouveaux démons. Aussi le recours à l'envoi de forces militaires par mesure disciplinaire a-t-il été réalisé. La haine, ou du moins l'incompréhension, entre les deux peuples a joué pour une grande part dans l'absence de désertion massive, mais la carte de l'addiction aux drogues fut également utilisée.

Note : Allant dans ce sens on se reportera au volet 2 de la campagne de Rignariom : Mersati fut exilée aux confins de l'Empire de Melniboné dans un avant-poste de l'empire (Eltarryr). Ce type d'exil peut être assimilé à une peine disciplinaire, car plus le temps passait et moins de Melnibonéens étaient prêts à aller guerroyer là-bas contre ces "*chiens de Dharzis*". Alors quand on trouvait une personne toute désignée (cf. Histoire de Mersati ! : <http://perso.wanadoo.fr/kronale/html/dossierjeu/nouvelles/nouv10-v3.0.htm>), il suffisait de lui adjoindre des troupes toutes fraîches et le tour était joué.

Mersati fut donc exilée aux fins fonds des Jeunes Royaumes dans un poste avancé situé à la limite de l'ancienne expansion Melnibonéenne (la citadelle Eltarryr). Elle y goûta la solitude des lieux ainsi que les désirs sans relief, mesquins, de ces humains qui donneraient ce nom prétentieux de "Jeunes Royaumes" aux vastes terres qui entouraient l'Ile aux Dragons....

CSD-K

Dans le cas des Dharzis, « l'enfermement dans un conflit où la survie de l'Empire dépend forcément de l'écrasement de celui dans face » (pas d'espoir de développement pacifique durable entre les deux) justifiait la poursuite du combat. Les Dharzis avaient d'ailleurs commencé le conflit au vu du comportement guerrier des Melnibonéens lors de l'attaque de l'Est Inconnu : ils en avaient déduit que seule la guerre et la victoire sur cet empire leur assureraient la paix !

Le conflit s'éternisait ainsi souvent, les soldats devenaient rétifs, les ressources s'épuisaient et une trêve tacite devenait indispensable. Les troupes retournaient alors dans leur caserne et le laxisme, les petits trafics et l'ennui reprenaient leur droit. (Une situation idéale pour faire intervenir des PJs - enquêtes, négociations, espionnage, trafics en tout genre).

L'exemple de Mersati montre bien que ce type de personnalité envoyé dans les lointains territoires pouvait mettre fin aux trêves en place :

Elle en prit le commandement et commença à diriger des offensives pour reprendre sur les Dharzis les Terres qui avaient été perdues lors de l'avancée ancienne de cet ennemi. Elle réveilla ainsi des conflits en cette région d'une part pour apaiser son esprit meurtri de son échec dans sa tentative de prise du pouvoir de l'Empire, et d'autre part pour développer dans cette région une assise sérieuse, à même de constituer un noyau potentiel de renversement du gouvernement de l'Île de Melniboné, car le projet initial de la Melnibonéenne n'était pas éteint en son âme...

CSD-K

Socialement cette guerre était une plaie ouverte pour les deux empires. Maintenir des troupes en place devait être la pire stratégie à appliquer compte tenu des conséquences décrites plus haut, mais il était impossible de laisser le terrain vide car cela aurait été risquer l'invasion de l'ennemi. Il y avait donc une sorte d'équilibre de la terreur d'où tout le monde sortait perdant.

Enfin, il faut rappeler que les Melnibonéens furent attaqués par les Dharzis et bien que la première offensive à l'Est fut modérée (ce qui les amena à sous-estimer leur adversaire), le conflit se durcit et les fronts se multiplièrent tels un feu dévorant se déclenchant en de multiples lieux. Les Melnibonéens subirent donc les événements et durent se défendre sans pour autant parvenir à véritablement reprendre l'initiative, car les moyens mis en œuvre se heurtaient systématiquement à une réponse ennemie à la mesure, et ne parvenaient pas à renverser les choses. Leur stratégie (quelque peu dépendante des événements qu'ils subissaient) fut donc de poursuivre un combat de longue haleine (moins meurtrier à court terme et donc plus facile à gérer), et ainsi contenir les Dharzis d'un côté, plutôt que de lancer des offensives majeures, au risque d'un basculement pouvant être en leur défaveur et se traduire par un véritable massacre. A noter que la technique a payé : devant les événements sur le front Ouest où, justement, Melniboné obtint des victoires, les Dharzis furent obligés d'effectuer une manœuvre précipitée lors des Grandes Offensives (-1400) car le front ouest devenait trop dangereux, et cette manœuvre a sonné leur glas.

V - 3.2 - La ligne des citadelles Melnibonéennes

Cette ligne de citadelle fut érigée face à l'attaque majeure des Dharzis en -2800, dans laquelle le peuple des bêtes prit militairement la quasi-totalité de la riche Ilmiora au grand dam des Melnibonéens qui chérissaient cette contrée. Ils s'étaient regroupés dans la zone qui devint une place forte dharzie de première importance : Org. La ligne de citadelle permit aux Melnibonéens de contenir les forces Dharzies pratiquement jusqu'à la fin, bien que, comme présenté précédemment, sans les différents concours de circonstance et l'utilisation des runes buveuses d'âmes par les Melnibonéens, les Dharzis qui parvinrent à enfoncer cette défense en -1400 auraient sans aucun doute fini par balayer la totalité de ces murs de pierres.

Comme il est en effet relaté dans la chute de la citadelles d'Eltarryr - la Gardienne de Vilmir (Annexe 03b), les Dharzis mirent tout en œuvre pour les abattre et bouter à la mer les Melnibonéens. Sous le commandement de Manalta, porteuse de Kronale, **Emarryr** et **Eltarryr** tombèrent, même si, pour cette dernière, les agissements secrets de Mersati, l'impératrice exilée, furent partiellement responsables de la défaite melnibonéenne (il n'en demeure pas moins que l'ère des citadelles melnibonéennes était révolue). En effet, suite à la chute de ces pièces maîtresses de la ligne de citadelle, les Dharzis purent organiser d'avantage de raids dans les terres du sud, harcelant l'ennemi avec des troupes rapides et peu nombreuses frappant en de nombreux points (exemple du village Tormesh subissant constamment les assauts des Dharzis – Périls dans les Jeunes Royaumes – p101).

Il y eut huit citadelles gardiennes, qui furent autant de forteresses formidables construites selon le génie melnibonéen (L'Annexe 03a présente l'une d'entre elle : Eltarryr). Leur importance relative fut dépendante de leur position géographique et ainsi les plus importantes d'entre elles furent **Eltarryr**, **Emarryr** et **Eltarryr**. La première, à l'ouest de la région où naîtra Troos, fut l'unique citadelle parmi ces trois qui ne tomba pas. Certes les offensives les plus importantes ne la prirent pas pour cible, mais en ses murs résidait aussi l'un des neveux de l'empereur, qui portait en ces temps là la noire **Stormbringer**.

Emarryr et Eltarryr tombèrent, comme il a été dit, mais de par les assauts qu'elles eurent à subir, et par leur structure, elles furent sans conteste les plus grandes de ces citadelles⁴. Sur ces huit citadelles, seules les ruines de trois d'entre elles sont encore visibles au temps d'Elric, les autres ayant été rasées sous la direction d'Aubec, ou ayant disparu dans les racines perverses de Troos qui s'étendirent après la défaite dharzie et le repli Melnibonéen et avant l'émergence des Jeunes Royaumes.

Valryr, Estonyr et Eltarryr sont les trois forteresses dont il reste des vestiges. Sous leur ombre se développèrent trois illustres cités : Belgair, Rignariom⁵ et Karlaak.

V - 3.3 - Kronale et Tarkarle

Kronale et Tarkarle furent deux des trois prophétesses d'Elr'ahaa qui se matérialisèrent sur le Plan des Jeunes-Royaumes et oeuvrèrent dans les Guerres Dharzis-Melnibonéenne mais également à l'échelle du Multivers à l'instar de l'Être-Épée (cf. II - 1.4.1 - Informations sur les Consciences Loyales). L'Annexe 02 présente en détail l'histoire de ces étranges armes.

V - 4 - Utilisation des humains dans le conflit

V - 4.1 - Rôle des autochtones

Bien que les autochtones n'aient pas joué tout de suite un rôle important dans le début du conflit, l'après-Quarzhasaat vit l'émergence de factions humaines prenant plus ou moins spontanément part aux combats. En effet, lors du conflit avec les Dharzis (période -2000/-1000 surtout), les Melnibonéens jugèrent qu'il n'était plus question de s'amuser en laissant les humains construire leur civilisation (sorte de *Sim City* à la Melnibonéenne) mais au contraire qu'il était peut-être judicieux de les utiliser au maximum pour combattre les Dharzis (ces derniers les utilisaient d'ailleurs depuis le début). Ce qui impliqua un difficile exercice d'acrobatie entre laisser « ces animaux » au maximum dans l'ignorance pour qu'ils continuent d'obéir et leur enseigner un maximum de technique pour qu'ils soient un soutien militaire valable.

Par ailleurs, au bout de 1000 ans de ce régime, il y eut beaucoup de sang mêlé (les soldats s'amusant sur place, voire même bâtissant leur vie avec une autochtone (ce qui pouvait poser de gros problème lors du retour à Melniboné quand on connaît le racisme des Melnibonéens)), qui furent des forces auxiliaires pouvant manier les rudiments de la magie et pour certains les potions de soins voire même parfois des armes démoniaques (sans doute les plus faibles).

Sans oublier qu'il y eut ça et là d'autres rebellions (après Quarzhasaat) de royaumes indépendants souvent de taille modeste ayant parfois l'utopie de faire vivre ensemble les Dharzis, les Melnibonéens et les humains. Bref, de nombreuses déviations ont dû être écrasées par les 2 empires.

Note : ces « déviations » ont éventuellement trouvé refuge sur un autre plan. Dans ce cas, elles existeraient peut-être encore. Un conflit d'une telle durée et impliquant autant de sorciers a en effet dû forcément laisser de nombreuses traces (ou des survivants) sur d'autres plans.

➔ Approche intéressante et à prospecter : quel type de forces tierces a pu se développer, leur actions, les conséquences de celles-ci sur le devenir des JRs etc...

La principale conséquence du conflit fut les prémices de la création des Jeunes Royaumes. Sans le conflit qui opposa Dharzis et Melnibonéens, les humains auraient été traités comme des esclaves ou comme du bétail à jamais. Jamais ils n'auraient pu se développer ou acquérir de connaissances en civilisations (ou du moins, ils auraient été vite anéantis). A cause de ce conflit, les deux belligérants n'ont pas pu suivre et empêcher l'évolution des humains. Pire ils l'ont accélérée en impliquant les humains dans différentes tâches :

- demande d'escortes dans les territoires inconnues ;
- trocs vitaux surtout pendant les sièges ;
- pillage des champs de batailles ;
- participation aux loisirs lors des trêves ;
- utilisation de miliciens, moins dangereux et plus constants que les démons ;
- bordels de campagne ;
- ...

⁴ Vous trouverez sur la [Chronique de Dame Kronale](#) l'intégralité des plans d'Eltarryr, ainsi que ses caractéristiques qui vous permettront d'appréhender ce que furent ces citadelles.

⁵ Pour Rignariom, vous trouverez sur la [Chronique de Dame Kronale](#) une description de l'influence des ruines melnibonéennes sur le développement de la cité.

Org est l'exemple parfaite de cette influence sur le développement des civilisations humaines : la colonie abandonnée des Dharzis est tombée aux mains des anciens esclaves du royaume d'Org (cf. *Le Voleur d'Ames*). Se proclamant alors maîtres des lieux, ils singèrent (plus ou moins efficacement) leurs anciens maîtres.

Bref, il y eut des tas d'occasions où les deux belligérants n'ont pas pu maintenir la barrière sociale fermée pour les humains et ceux-ci en ont profité pour s'instruire et maîtriser les rudiments de la civilisation à défaut de ceux de la sorcellerie. Jusqu'au jour où la Loi leur a proposé un pacte, mais là, la guerre était finie depuis bien longtemps.

V - 4.1.1 - Rôle des Chasseurs

Les premiers humains à avoir été recrutés furent des chasseurs : ils possédaient une connaissance du terrain qui faisait cruellement défaut aux Melnibonéens. Ils furent dressés pour cette tâche et bien traités, car les guerriers le font souvent avec leurs animaux de combat.

Ograim le chasseur est le premier humain à avoir eu son nom inscrit dans l'histoire Melnibonéenne. Il mena les commandos melnibonéens à plus de 20 reprises dans les terres ennemies. Il tua de ses propres mains 15 Dharzis. A sa mort, il fut empaillé et mis en évidence dans le centre de dressage près de Emarryr. Une anecdote relate qu'un sorcier illumina sa dépouille pour faire croire aux autres humains qu'Ograim était maintenant au paradis. Cette anecdote précise que les humains furent tellement impressionnés que pas un ne désobéit.

V - 4.2 - Fétichisme Melnibonéen

L'intérêt des Melnibonéens pour les humains devint rapidement une véritable passion. Tous les commandos voulurent leur chasseur humain qui, bien vite, devint aussi un porte-bonheur. Certains nobles voulaient même être enterrés avec leur humain empaillé. Le record fut détenu par **Aménosiem** qui fut enterré avec pas moins de 400 humains empaillés.

Pendant les trêves, des combats ou des courses d'humains étaient organisés. Nombreux furent ceux qui subirent des mutations démoniaques afin de devenir plus puissants. Bientôt, les plus forts étaient consacrés aux combats, les plus rapides à la chasse, les plus belles femelles furent consacrées à la reproduction et les moins aptes étaient chargés des basses besognes et on limitait leur reproduction sans toutefois l'interdire (encore que la castration et la stérilisation aient été fréquentes).

Mais cette utilisation restait surtout cantonnée aux fronts. Ailleurs, la plupart des humains travaillaient aux champs et leur condition ne dépassait pas celle d'un esclave. Les Melnibonéens n'avaient pas le temps de jouer à la sélection naturelle et s'estimaient heureux s'ils pouvaient nourrir leurs troupes.

V - 4.3 - Révoltes et Politique de Terre Brûlée par les Dharzis

La situation se compliqua quand les Dharzis semèrent la révolte dans les fermes. Comme les forteresses étaient impossibles à prendre, ils attaquèrent les convois de vivres ou les fermes. Ils libérèrent les esclaves, qui prirent la fuite. Cette tactique porta ses fruits : les Melnibonéens souffrirent de la famine et ne purent lancer de nouvelles attaques en territoire dharzi. Les écrits de l'époque relatent que les humains finirent bien souvent à la casserole pour soulager les estomacs melnibonéens. Seuls les plus utiles purent survivre.

V - 4.4 - Une religion pour les humains

Face à cette campagne de destruction des récoltes, les Melnibonéens apprirent aux humains à s'organiser et à se défendre. Parallèlement, une nouvelle religion fut créée de toute pièce : elle promettait le paradis pour les humains obéissants et l'enfer pour les mécréants. L'arnaque était grossière mais l'esprit humain, trop lourd pour la comprendre, se laissa abuser. Bientôt une classe de Melnibonéens se chargea d'abrutir les humains et de prévenir toute révolte. Les Melnibonéens étaient présentés comme des anges de lumières chargés de combattre les forces démoniaques et bestiales des Dharzis. Les humains devaient faire tout leur possible pour les aider en échange du paradis. L'escroquerie habituelle quoi.

V - 4.5 - Les Dharzis et leurs serviteurs humains

De leur côté, les Dharzis n'étaient pas en reste. Ils intégrèrent leurs humains, même bien plus tôt que les Melnibonéens, avec d'autant plus de facilité qu'ils avaient un rapport moins hautain que les Melnibonéens vis-à-vis de la nature. Et si eux aussi considéraient les humains comme des animaux, ils les traitaient avec respect et leur laissaient une bien plus grande liberté. Cependant ils ne leur confièrent jamais leurs secrets en sorcellerie.

➔ A développer (voir aussi dans § LE PEUPLE DHARZI)

V - 4.6 - Première révolte humaine

La première révolte humaine chez les Melnibonéens fut plutôt une suite d'embuscade orchestrée par une minorité et dirigée par un demi-Melnibonéen. Ses motivations n'étaient pas vraiment le bien de l'humanité mais plutôt le règlement de compte familial. Cependant sa révolte ouvrit les yeux de nombreux humains et, longtemps, son nom servit de symbole de liberté aux premières révoltes humaines.

Le père d'Ogh'Sagaïlle était un de ces fameux prêtres chargés de répandre la Grande Escroquerie du paradis pour serviles. Son appétit pour le sexe était tel qu'il avait engrossé de nombreuses humaines et avait une progéniture nombreuse. Mais un jour, sa femme légitime, et melnibonéenne, le rejoignit avec son fils. Quand elle vit toute la progéniture qu'il avait engendrée, elle entra dans une colère noire et exigea qu'il passe par le fil de l'épée tous ses bâtards et ses concubines, sous peine de se faire une ennemie acharnée. Elle était une cousine éloignée mais appréciée de l'Empereur ; il eut peur pour son poste et il exécuta ses bâtards et ses concubines. Tous sauf un. Ogh'Sagaïlle échappa au massacre et jura de se venger en tuant cette Melnibonéenne au visage livide et son fils.

Devenu suffisamment fort, il tendit une embuscade où il put tuer la mère, mais pas le fils. Le père mourut également, mais les demi-frères se rejetèrent mutuellement l'accusation. Qu'importait de toute façon : les Melnibonéens croiraient le Melnibonéen et les humains croiraient le demi-Melnibonéen. Bientôt une lutte à mort commença entre les 2 demi-frères. Org'Sagaïlle s'enfuit dans le maquis et s'allia avec des esclaves humains en fuite et des Dharzis trop heureux de pouvoir semer le chaos dans les rangs de leurs ennemis jurés. Sa guérilla dura plus de dix ans et, au plus fort, du combat, il avait réussi à rallier un millier d'humains et au moins un sorcier Dharzi le conseillait en permanence (date). Ses attaques n'eurent pas beaucoup d'effets sur les forces militaires melnibonéennes, mais son action sema le trouble dans la population et les humains commencèrent à douter du bien-fondé de la Grande Escroquerie professée par les prêtres Melnibonéens.

L'arrogance de ces derniers aida beaucoup Ogh'Sagaïlle à démontrer leur imposture. Finalement meilleur tribun que général, Ogh'Sagaïlle fut défait par son propre demi-frère et son corps s'enfonça dans les eaux profondes d'un torrent tumultueux. Il fut cependant repêché pour être exposé lors d'une grande fête publique près d'Emarryr à laquelle tous les humains des environs étaient conviés. C'est alors qu'il se produisit un fait qui décrédibilisa définitivement la Grande Escroquerie Melnibonéenne. Alors que le cadavre était dévoilé publiquement devant des milliers d'yeux humains après une de ces longues et ennuyeuses cérémonies melnibonéennes, le corps fondit et se transforma en petit démon grincheux, mais éclata ensuite en une gerbe lumineuse où Ogh'Sagaïlle réapparut et resplendit tandis qu'il accusait les Melnibonéens avant de disparaître définitivement. Bien que les Melnibonéens jurèrent qu'il s'agissait de la preuve que l'humain rebelle recevait son salaire (démon), mais que ce qui s'était passé ensuite était sans aucun doute un tour du sorcier dharzi qui accompagnait Ogh'Sagaïlle, leur manœuvre avaient été percée à jour. Et les humains, ayant un regard plus critique sur les choses qu'aux premiers temps où ils écoutaient béats les paroles des Melnibonéens, ne voulurent pas croire à cette explication par trop abracadabrantesque. Discredités à jamais, les Melnibonéens abandonnèrent cette idée de religion pour les humains. A dire vrai leur arrogance et leur mépris pour les humains joua beaucoup contre eux.

Par la suite les Melnibonéens adoptèrent une méthode beaucoup plus adaptée à leur personnalité et bien plus efficace : le commerce de dupe.

V - 5 - Raison de l'abandon des territoires de l'Est par les deux forces en présence

Menastree n'a pas fait l'objet, après les différents replis melnibonéens, d'une invasion majeure dharzie et ce pour plusieurs raisons.

En effet, bien que cela soit une cible intéressante (et initialement recherchée) l'attaque dharzie se voulait surtout un test de la résistance de l'adversaire, et également un moyen de mener en cet endroit particulier entre deux chaînes montagneuse, une guerre d'usure afin de forcer les Melnibonéens à perdre leurs forces. L'avancée très prometteuse le long du Nerf Primaire émanant de la capitale dharzie de ce continent (Istalktr) plus à l'Ouest – la proximité de ce nerf conférant d'ailleurs une énergie non négligeable – permettait une approche plus directe du centre de l'Empire de Lumière. A cela s'ajouta l'intervention des Quarzhasaatim (cf.V - 2.3.3 - Quarzhasaat) qui rendit également l'affrontement plus actif sur la partie occidentale du continent. Tout cela entraîna un relâchement des attaques contre les derniers défenseurs melnibonéens retranchés dans des forteresses (érigées à la hâte entre -2500 et -2000 en Menastree) et appuyés par une magie importante ("Les Lézards des Pics Foudroyants", "L'arbre de Fal", les "Prêtres guerriers de Phum" pour contrer les créatures Dharzies lancée sur ce front comme les "Manticores" (homme-serpent-lion, qui ne sont pas, comme c'est souvent pensé, le résultat d'abjectes expériences melnibonéennes) – cf. supplément *Est Inconnu*).

Commentaire : Y'a pas, ce passage ne me plaît pas ds masses... On sait pas comment il est justifiable par rapport à la magie dharzie, et on peut quand même raisonnablement considérer que les Melnibonéens avaient tout fait pour s'assurer que le corps ne disparaîtrait pas comme ça... Je veux bien que cela ait marqué la fin de la tentative melnibonéenne pour soumettre les humains par la religion, mais bon, il doit y avoir d'autres trucs à faire que ce "tour de prestidigitation", non ?
→ on reverra cela quand on réattaquera ce § sur les humains ! Je ne pense pas avoir retouché du tt ce § : il vient de la ML directement !

Commentaire : Je suis pas sûr de comprendre ce que tu veux dire, là...
→ je parlais du nerf (qui suite à l'occupation des terres par les dharzis après -2800 permis d'avancer mieux qu'avant) et je soulignais qu'il s'agissait d'un nerf primaire (plus gros que celui allant à Elult cf. flèche bleue : http://perso.wanadoo.fr/kronale/dharzi/cartes/ Carte_Conflits_dy_n_800/ Carte_Conflits_dvn05.jpg)

ok on reverra cela une fois que le point Quarz. sera terminé

Les Melnibonéens se replièrent une deuxième fois en -2000 (2^{ème} repli) et définitivement en -1380 face à la Grande Offensive Dharzi pour renforcer leurs défenses à l'Ouest du continent Nord laissant la défense aux chevaliers de Tumbro formés pour cette raison.

Suite au retournement de situation en -1380, les Dharzis finirent par abandonner ce front de l'Est (toujours protégé par les chevaliers de Tumbro) et regroupèrent leurs troupes orientales au niveau de Istalktr, qu'ils avaient risqué de perdre.

En ce qui concerne les Melnibonéens, l'avantage n'allait certainement pas être perdu en réinvestissant Menastree. La question de l'Est ne fut plus abordée et, 400 ans après, les premières nations autonomes orientales étaient reformées. Dans les 500 ans qui suivirent, ils revinrent à leur allégeance envers la Balance.

« Menastree fut le premier des pays conquis à gagner son indépendance. C'est sans doute son fort héritage culturel qui permit à Menastree d'en arriver là, en dépit de siècles d'occupation Melnibonéenne. Au moment où la guerre contre les Dharzi atteignit son apogée, le continent est avait déjà établi ses propres nations(...) Au cours des cinq siècles qui suivirent la fin de la guerre contre les Dharzi, le continent est revint à son allégeance envers la Balance. »

Est Inconnu – Histoire – p8

A la défaite finale des Dharzis, l'empire de Melniboné se replia sur son île, et abandonna non seulement l'Est mais relâcha également son occupation sur les Jeunes Royaumes. Le déclin de l'Empire s'accélérait.

Les pertes que Melniboné subit parmi ses guerriers se révélèrent paralysantes, et l'île en fut mortellement affaiblie. »

« Pendant cinq cents ans, le Glorieux Empire continua de lutter. Certains lui livrèrent un combat à mort. Son déclin dans le plan des Jeunes Royaumes ne devait certes pas commencer avant plusieurs siècles, mais Melniboné se mit dès lors à perdre ses dominations un à un dans les plans étrangers. Bientôt, il allait sembler que ces derniers n'avaient jamais existé. »

Melniboné – L'Histoire Ecrite – p11

Commentaire : A expliquer : la perte des colonies dans les JRs est logique, mais celle des autres plans l'est moins... Il semble difficile que les Melnibonéens n'aient laissé aucune garnison sur d'autres plans, et on peut donc se demander pourquoi les autres colonies n'auraient pas tenu également quelques siècles supplémentaires...

→ on verra si on a des infos dans les livres... mais là je peux rien en dire à froid !

VI - LE PEUPLE DHARZI

Les Dharzis sont un peuple aussi évolué socialement que Melniboné à son apogée, mais possédant une structure complexe et hiérarchisée très différentes du Peuple de l'Île Au Dragons. L'image de « hordes barbares et bestiales » donnée pour les décrire provient souvent de témoins ayant aperçu les hordes des Anamorphosis mais également par les Melnibonéens lorsqu'ils rapportaient cela à l'Empereur et aux habitants de Melniboné friands d'histoire de ce type provenant des « confins de l'Empire ». Cela reste péjoratif et loin de la réalité !

VI - 1 - Apparences & Caractéristiques

"Coques" → Varks → Habitants des brumes dépendant de ces conditions climatiques → Dharzis connus lors des guerres (peuple animal)

VI - 1.1 - L'Empereur Immortel

VI - 1.2 - Varks

VI - 1.3 - Dharzis des Brumes et Grands Sorciers Dharzis

Ils se reproduisent encore par parthénogenèse. Hors ceux habitant au sein des Cités-Filles, ils demeurent dans les Terres des Brumes sur le Continent Ouest.

Les Sorciers sont en très petit nombre, une caste issue directement des Premiers Empereurs Dharzis (les Varks). Ils sont très dépendants des grands temples localisés directement au-dessus des Nerfs, voire aux croisements de Nerfs (les Nexus).

Leur apparence est totalement différente de celles des Dharzis plus jeunes aux traits animaux. C'est une raison pour laquelle le lien entre les Dharzis et le peuple pâle de l'Empire du Soleil vivant au delà des Marais des Brumes sur le Continent Ouest ne fut jamais fait ! Pour un observateur moyen en effet, rien ne permettait de les apparenter !



→ régressent en goules

VI - 1.4 - Dharzis (Peuple Animal)

Ce sont les Dharzis qui furent les plus rencontrés et leur apparence justifie leur appellation de « peuple des bêtes » (en plus des liens qu'ils entretenaient avec les animaux) : des humanoïdes aux traits animaux tant aux niveaux de leur yeux que d'une pilosité animale et de la présence très courante de griffes et autres appendices non humains etc. (cf. Manalta). Grâce à l'essence animale imprégnant leur organisme (reproduction sexuée permettant un développement rapide, croisements permettant l'adaptabilité qui leur manquait avant), les Dharzis purent enfin se développer rapidement. Ils s'adaptèrent parfaitement au monde environnant et purent ainsi quitter petit à petit les brumes protectrices des Cités-Filles pour s'aventurer encore plus loin sur les terres vierges.

Ils étaient extrêmement cultivés, raffinés etc. faisant office de généraux et, pour les moins élevés dans la hiérarchie, de troupes d'élites dans la guerre D-M.

Les mâles sont un petit peu plus petit que les humains en moyennes et ont la poitrine plus large (cf. PdlJR's). Les femmes sont plus élancées.

→ régressent en animaux

Esquisse d'une Dharzie : Manalta 4ème porteur de Kronale) - Illustration en cours mais dont quelques traits sont déjà « jetés » !)

VI - 1.5 - Hordes Bestiales

Ils sont la chair du grand peuple dharzi (la Nation Unique), le squelette étant formé des grands prêtres vivants dans de colossaux temples et maniant cette mystérieuse énergie qui nourrit tout le peuple. Ils ne sont pas considérés en tant qu'individus (étant même enterrés ensemble, mélangés sans aucun moyen de les reconnaître), mais ils n'existent que par le groupe ! La plupart sont des Anamorphosis de dernière génération. Ils suivent quasiment aveuglément les grandes orientations données par les Prêtres des Grandes Cités qui dirigent les flux d'énergies dans des directions souhaitées. En fait, le contrôle est pernicieux car les meutes des Anamorphosis sont libres de les suivre ou non. Cependant, comme ces flux d'énergie donnent plus de force, de vitalité, et de plaisir, et beaucoup d'autres choses, le plus gros des forces dharzies les suivent (qui parmi ces bêtes, somme toute assez primitives, pourrait accepter de se sentir exsangue, apathique dès qu'elle s'éloigne de ses frères et soeurs ?). Par ailleurs, les troupes bestiales sont très souvent encadrées par les troupes d'élites, elles-mêmes contrôlées par des commandants et généraux.

→ meurent faute de se reproduire sans l'appui de l'énergie des nerfs.

VI - 1.6 - Humains (Serviteur et Esclaves)

La plupart des humains servent les Dharzis de leur plein gré et ils en retirent beaucoup de bien, car les Dharzis leur enseignent de nombreuses choses (comment cultiver la terre efficacement, pêcher avec de meilleurs rendements ...). Bien sûr ils leur doivent une part de leurs récoltes, voire de leurs fils et filles pour la grande armée et pour des tâches que les Dharzis, dans leur incommensurable intelligence, peuvent comprendre, mais ils le considèrent plus comme des offrandes qu'ils donnent de bon cœur !

Même à la fin de la Guerre, où les Dharzis prirent un peu moins de gants et augmentèrent leurs ponctions sur leurs protégés, les humains se considérèrent (à juste raison) des privilégiés.

Bien sûr, certains se rebellèrent, mais ils furent alors enrôlés de force comme esclaves, un statut moins intéressant. Et pour s'assurer de leur concours loyal, les Dharzis modifièrent quelque peu les rituels qu'ils utilisaient pour diriger les Anamorphosis et les appliquèrent aux humains. Certains habitants de Troos et de la cité d'Org étaient de ces humains qui, à la défaite de leurs maîtres, furent partiellement libérés de leur influence mais restèrent marqués dans leur chair et leur âme malgré tout.

VI - 1.7 - Les derniers Dharzis (époque Contemporaine)

Présence marquée des Goules en plus grande concentration là où des "Dharzis des brumes" étaient localisés : sur le continent ouest (proximité du Gouffre et des cités des marais...), ce serait la raison de la note dans le supplément porte des enfers (aventure Solo dans Marais des Brumes). Les autres goules retrouvées seraient éventuellement dans les cités de 1^{ère} génération du nord (celles dépendant des brumes, à l'architecture étrange, voir plus loin) (→ intérêt de scénarii dans une de ces cités au nord) et aussi à Org, car c'était un poste avancé dans l'attaque majeure Dharzie sur le continent nord)

VI - 2 - Digest

VI - 2.1 - Manalta

VI - 2.2 - Le Lion Rouge

VI - 3 - Créatures Dharzies

VI - 3.1 - Erkortarlts

Les Erkortarlts sont sans doute les plus grosses créatures ayant pu se déplacer sur les terres des Jeunes Royaumes. Ces créatures sont relativement maladroites lorsqu'elles doivent se déplacer sur le sol car il s'agit avant tout de créatures des Glaciers du Grand Nord des Jeunes Royaumes. Détournées de leurs territoires normaux pour les besoins du conflit, les Erkortarlts sont ceux qui ont le plus souffert parmi les créatures de Guerre. En effet, les Erkortarlts durent supporter les températures inappropriées et subir les meurtrissures de pics métalliques pénétrant leur carapace pour parvenir à des faisceaux de nerfs moteurs pour les diriger. Leur espérance de vie devait s'avérer courte...

Néanmoins, les Dharzis les utilisèrent énormément pour pouvoir détruire les formidables constructions melnibonéennes.

Il faut savoir que ces créatures sont très lentes, sauf lors d'une charge dirigée par un meneur Dharzi et destinée à renverser un obstacle. Ils n'attaqueront jamais un humain, ne percevant même pas sa présence, il ne faut simplement pas se trouver sur le trajet de leurs pattes...

Compétences

Voir 15 % +1D10 | **Sentir** 30 %

Armure : 10 Points

Commentaire : Au contraire : le sol est plus stable, moins glissant... ça devrait les avantager. A moins qu'elles ne se déplacent sur des sortes de patins à glace, mais vue leur taille, c'est difficile à justifier...
→ à revoir selon discut ML

Commentaire : Je suis pas sûr que ce puisse être considéré comme un motif pour la réduction de leur espérance de vie, sincèrement.
→ à revoir selon discut ML

VI - 3.2 - Oklalt

Les Oklalt furent des créatures que les Dharzis créèrent afin de les opposer aux formidables dragons de leurs ennemis Melnibonéens. Leur cuirasse d'écailles fut légendaire de par leur extrême résistance aux flammes des lézards chaotiques. Il faut d'ailleurs savoir que les armures des Grands Seigneurs Dharzis furent façonnées avec des écailles d'Oklalt.

Les Dharzis montaient sur ces créatures au niveau de leur long cou, où une nacelle métallique était solidement fixée. Les Oklalt se déplaçaient par des bonds de près de 50 mètres rendus possibles grâce à la puissance de leurs pattes postérieures et par les membranes reliant leurs deux paires de membres qui leur octroyaient une capacité de planer entre chaque saut.

Les Oklalt étaient aussi intelligents que l'étaient les Dragons, à ceci près qu'ils étaient capables d'échanger avec cavaliers quelques pensées et sentiments au demeurant simples. Depuis la défaite Dharzie, plus aucun Oklalt n'a été aperçu dans les Jeunes Royaumes.

Compétences

Voir 60 % +1D10 | **Sentir** 80 % | **Nager** 30 % +1D10 | **Sauter** 70 %

Armure : 8 Points

Contre le feu de Dragon : Combat POU/POU de la flamme du Dragon : Aucun dégâts ou 1/2 valeur de la flamme (après avoir retranchés les 8 points d'Armure)

Commentaire : Il me semblait justement que les dragons étaient en relation empathique avec les Chevaliers-Dragons ?
→ à revoir selon ML, et Saga Elric
(je ne suis pas sûr qu'ils se causent tant que ça dans les livres !)

Commentaire : C'est la moitié ou rien du tout ?! Mais c'est ultra-bourrin !!! Surtout quand on songe que le feu chaotique des dragons n'est pas lié aux protections des élémentaires du feu... Non, je serais pour dire que leur protection réduise de moitié en cas de succès de la lutte de POU, mais AVANT d'appliquer l'armure.
→ Cf. ML : caractéristiques du temps de Stormbringer et pas du jeu Elric !

VI - 3.3 - Wyrms

Cf. l'Est Inconnu – p18. Créature Dharzie. Serpents ailés, voleur d'âmes humaines. Vivent dans les Pics Foudroyants.

VI - 3.4 - Manticores ?

Cf. l'Est Inconnu – p16 (elles seraient le résultat d'expériences Melnibonéennes mais ce n'est pas prouvé : une fusion Lion, humain et scorpion. Cela cadre en fait d'avantage à une anamorphose dharzie, et son origine est donc sans aucun doute dharzie !)

VI - 3.5 - Chiens Chasseurs du Dharzis

Ce sont d'«étranges créatures hybrides, à moitié chien-loup et à moitié aigle.». Ils ne possèdent pas de caractéristiques chaotiques. Mais «ce sont des créatures infectes et sales traînant derrière elles une odeur particulièrement abominable : un mélange de chair pourrie et de soufre. »

Note : 1D4 de SAN à Storm,

Note : les Créatures de Matik. - Particularité chaotique (une cuirasse ...)

D'après l'extrait de Stormbringer: elles ont des ailes ? Ca a été oublié par le dessinateur, ça. :-))

[Kronale] > faut que je revois selon les gravures de storm vs Elric : ce sont les mêmes illustrations ?

[Arioch] > Oui, je crois bien.

il me semblait aussi qu'il y avait des ailes (c'est pas quand il se rend à Pan Tang (avec les chevaux de Nihrain ?) qu'ils sont attaqués par ces créatures que Elric a tôt fait de dire "coucouche panier, vous êtes affiliés aux Meln" ?)

[Arioch] > Ca me dit rien, possible.

VI - 3.6 - Autres

Les Dharzis possédaient en outre une « aviation légère », capable de harceler un dragon sans trop de risques, comme les libellules géantes dotée de dard de scorpions. Douées d'un déplacement très rapide non linéaire, de taille relativement petite par rapport à l'envergure d'un dragon, ces nuées déployées faisaient des dommages assez importants dans les escadrilles volantes ennemies avant d'être abattues. Ces dommages étaient tels que les dragons ne furent plus systématiquement utilisés dans les conflits contre les Dharzis car extrêmement coûteux en vies reptiliennes.

Cf. aussi *PdJRs*.

VII - RELIGION ET MAGIE DHARZIE

VII - 1 - Religion Dharzie

Les Dharzis peuvent être considérés comme loyaux, bien que plus proche de la Balance que de la Loi pure (comme l'étaient les Anciens). Cela provient de leur Origine Chaotique. En effet, les 18 Créatures d'Arkyn, à l'origine du Peuple Dharzi, sont des créatures conçues à partir d'Elonii ayant subi la malédiction des Seigneurs du Chaos. Elles ont été menées dans le Gouffre afin d'être exposées à son énergie, qui est à la fois Loyale et Élémentaire, donnant aux Dharzis un contrôle certain sur les Éléments (néanmoins la création des Cités-Filles, amena quelques inimitiés avec Grome et Lassa). Plus proches finalement de la Balance que de la Loi, mais farouchement opposés au Chaos, les Dharzis auraient alors traité avec les Seigneurs des Bêtes, un pacte rendu plus facile car ils héritaient de runes de contrôle des Bêtes, et d'une tournure d'esprit particulière, datant du Cycle précédent (voir plus loin leur approche de la nature des puissances existant dans le Multivers).

Pourtant leurs actions mêmes, soutenues par Arkyn, en firent des Agent Loyaux. L'équilibre Loi-Chaos porté par les Empires Dharzi et Melnibonéens était ainsi respecté. Leur approche du Prima-Nerf était « scientifique » même si leurs gestes, leur tenue et leur langage les faisaient passer pour des sorciers. **Cependant, à part quelques techniques de combat apparentées à des art martiaux, et des techniques de soins basées sur l'utilisation de l'énergie des nerfs concentrés en des points particuliers d'un corps par des aiguilles (similaires à l'acupuncture), cette science/technologie des Dharzis est étrangère à toute autre science classique.**

D'une certaine manière, hors le respect qu'ils peuvent avoir pour Arkyn (et encore), les Dharzis étaient un peuple plutôt pragmatique, considérant que la nature est constituée d'énergies élémentaires entremêlées (plantes, bêtes et éléments) prenant différentes formes et manipulables aisément. Cependant, ils ne leur attribuaient pas vraiment de personnalités particulières.

Si un Seigneur Élémentaire des Bêtes ou des Plantes se manifestait sous une forme humanoïde, ils pensaient que cette manifestation était modelée par l'inconscient (ou éventuellement consciemment dans le but de faciliter la manipulation des énergies mises en œuvre pour atteindre leur but) du sorcier afin de présenter la force élémentaire/animale/végétale sous une forme plus compréhensible mais qu'aucun de ces Seigneurs n'était un véritable dieu.

Pour les Dharzis, et d'une certaine manière ils étaient relativement proches de la réalité, tout était né d'une explosion d'énergie initiale transformant le néant en une structure qui deviendrait le Multivers. Des Seigneurs seraient apparus ne possédant que des consciences rudimentaires (une zones d'énergie primaire, plus complexe que d'autres, et donc d'une certaine intelligence), qui au fil du temps se seraient développés au contact des Lois de la Nature - une constante en laquelle ils croyaient – créatrices de tout ce qui existait sur un Plan et, selon la ferveur du croyant, des créatures diverses peuplant les Plans. L'influence de telles « Energie-Seigneurs » sur les Loi de la Nature était somme toute restreinte, tout au plus une simple et légère orientation dépendant des interactions entre seigneurs, mais pas de l'action d'un Seigneur particulier.

Si au niveau d'un plan, un Seigneur se matérialisait, créait ou modifiait quelque chose, pour les Dharzis ce n'était que la forme donnée par l'inconscient d'une créature (un sorcier) à une puissance naturelle totalement inconsciente. Ainsi, les Dharzis n'iaient le statut de divinité aux Seigneurs du Chaos ou de la Loi sans pour autant refuser de reconnaître leur influence. Ils se sentaient totalement étrangers à ces notions de divinités. Par contre, l'existence des esprits de la nature (bien que non individualisés) était pour eux plus avérée. Ils les manipulaient à l'aide de runes avec une relative facilité par rapport à n'importe quelle autre approche jamais mise en œuvre dans les Jeunes Royaumes.

L'approche particulière que les Dharzis avaient des forces élémentaires, animales et végétales, leur donnait un pouvoir non négligeable sur celles-ci.

Par contre, la matérialisation - que ce soit consciemment ou inconsciemment - sous forme de créatures d'importance variable (Seigneurs, ou simple élémentaire) pour manipuler plus facilement les énergies, n'était absolument pas une obligation. Certains sorciers parmi les plus anciens (les Créatures d'Arkyn, les Varks et dans une moindre mesure les Grands Sorciers du Peuple des Brumes) pouvaient se passer de ces artifices (des "*modèles d'approximation d'une réalité*") permettant de travailler avec et de les manipuler sous "formes d'équations complexes simplifiées") et manipuler directement des concepts abstraits (bien que le temps de réalisation soit bien plus long) et obtenir des résultats parfaits.

En fait, la formalisation/personnalisation des puissances si visibles pour les autres peuples du dernier cycle (postérieur à celui des Elonii) fait que ces derniers n'imaginaient même pas une autre manière d'utiliser les forces magiques. Pourtant, du temps des Guerres Élémentaires, avant qu'« Arkyn » n'impose ses lois aux Energies Élémentaires se combattant, il aurait été possible d'appréhender cette réalité non figée, et de voir donc **les forces impersonnelles**. Les Anciens contemporains de ces événements auraient pu éventuellement s'en rendre compte, cependant leur origine (descendant d'avatar loyaux) fit qu'ils étaient déjà trop empreints de la personnalisation des forces. Pourtant, leur création des Epées Noires montra qu'ils n'avaient pas tout perdus de leurs ancêtres Elonii : les Grandes Runes de Pouvoirs, celles qui ornent Stormbringer, Mournblade, mais également Kronale, Tarkarle, le Bâton Runique et enfin des objets tel l'Enclume Rond de Fer sont clairement des runes de pouvoirs majeures (et apparentées) sur les puissances et sont étrangères et supérieures aux Seigneurs d'En Haut qui eux sont liés à un plan.

Finalement, la religion et la magie Dharzie ne sont pas « purement loyales » car l'orientation des Dharzis envers les esprits de la nature est trop mystique pour être totalement loyale (mais elle respecte tout de même dans les faits les principes d'Arkyn). Leur conception du Chaos les amène à le percevoir comme une version corrompue des esprits élémentaires et animaux, une chose finalement contre-nature. C'est la raison qui les poussera aussi à se dresser contre les Melnibonéens car leur approche des choses était totalement opposée (préférence de la version corrompue de la nature plutôt que la vraie nature).

Ce n'est qu'à la fin que les Dharzis, ayant gagné une certaine indépendance vis-à-vis des Nerfs (et donc plus de liberté par rapport aux restrictions anciennes), sont allés trop loin en rejetant tous les anciens préceptes et en se tournant vers le Chaos, moins prévisible mais plus efficace dans un court temps... C'est ce qui marqua leur chute. Cependant, la Loi (par ces agents indirects, qui d'une certaine manière s'étaient élevés au rang de divinités, niant l'existence d'êtres leur étant supérieur) avaient considérablement avancée. Les Dharzis furent donc le moyen de saper la puissance du Chaos du plan. La Loi utilisa ensuite des armes plus faibles, les humains, dirigées par quelques pièces maîtresses (Myshella, Aubec, Elric également) pour remporter la victoire sur le Plan.

VII - 2 - La Magie

VII - 2.1 - La Source de la Magie

Les Dharzis contrôlaient du temps de leur grandeur les forces vitales de la Nature (Plantes, Animaux et partiellement les Éléments). La nature même du Prima-Nerf constituait une force vitale à l'état brut utilisée par les Sorciers Dharzis. Cette force provenait du Gouffre d'Alt'Elolt (le sceau d'Arkyn), lui-même plongeant directement au sein du Plan d'Existence d'Arkyn. Leur contrôle sur les animaux remonte en fait à leur origine élonienne, celui sur les Plantes est dû à la structure primaires des Dharzis des brumes, apparentée à une structure végétale douée d'intelligence, création d'Arkyn à partir de 18 membres du Peuple Condamné, purifiée du Chaos par cette approche végétale de transmutation de corps. Enfin leur contrôle sur les éléments provient du fait qu'Arkyn est parvenu à imposer ses Lois aux

consciences élémentaires (les quatre Seigneurs Élémentaires) issues du changement d'allégeance du peuple des Elonii. Les Dharzis sont, enfin, un peuple Loyal, notamment par le fait que leur structure de peuple est basée/ordonnée sur une conscience/intelligence commune matérialisée par l'Empereur Immortel, les Varks et les 18 Créatures d'Arkyn. Tout était parfaitement hiérarchisé et fonctionnait avec l'efficacité d'une machine sans défauts.

Ainsi pendant longtemps, les Melnibonéens furent littéralement submergés par cette machine de guerre perfectionnée. Ils ne durent leur salut qu'à l'épaisseur des murs de leurs forteresses placées à des endroits stratégiques, aux nombreux retraits de troupes ou créatures d'autres plans, et au soutien du Chaos. Il s'agissait là de la première véritable lutte pour le contrôle du Plan face à des forces Loyales organisées et dangereuses (hors Anciens, mais on parle là de la première guerre depuis la mort des Anciens Dieux du Chaos). Les humains, sous, Aubec termineraient le travail des Dharzis.

Seuls les événements en -1400 montreront les limites du système Dharzi, par l'apparition de pensées tierces, et le refus de suivre les traditions/orientations ancestrales. Devant les pertes des Dharzis, la disparition de certains freins au changement (Manalta), les jeunes Dharzis abandonnèrent définitivement les anciennes traditions, et voulant à tout prix profiter rapidement de leur position majeure sur le Plan des JRs, ils se lièrent au Chaos et pervertirent leur Anamorphosis loyaux en y incluant des horreurs Chaotiques pour les renforcer. Cela entraîna un retrait du soutien des Seigneurs des Bêtes aux Dharzis, et le commencement rapide du déclin de ce peuple. Les SdB furent protégés de la vindicte dharzie grâce aux pactes passés avec les Melnibonéens (dont Matik).

Commentaire : Qu'est-ce que ça fiche ici, cette remarque ? On peut pas être Chaotique et extrêmement intelligent ? Ou même Loyal mais sans cette conscience d'espèce que représente l'Empereur ?
→ [ca doit provenir d'une discussion sur la ML : à revoir](#)

VII - 2.2 - Le Gouffre d'Alt'Elolt

C'est dans ce gouffre que se trouve la Cité Mère Ersutialt, berceau de l'empire Dharzi.

VII - 2.3 - Les Nerfs

C'est assurément une des particularités les plus visibles de la magie des Dharzis. En fait, l'existence de « Nerfs » souterrains est directement liée au mythique Gouffre d'Alt'Elolt. Il s'agit en quelques sortes d'une colonisation souterraine diffuse et informe qui a orienté l'expansion de l'Empire du Dharzi, avec des axes principaux, les « Prima-Nerfs » et des ramifications secondaires (cf. [indications sur carte](#)). Une partie non négligeable de la puissance des Dharzis est puisée dans ces grands axes, ce qui entraîne l'existence d'une certaine limite spatiale, mais qui n'était pas forcément une limite définitive car les Dharzis pouvaient contrôler cette colonisation, avec une dépense d'énergie plus ou moins importante pour le faire (en fonction de la distance par rapport aux sources...).

Cette énergie brute était externe aux JRs, issue du gouffre d'Alt'Elolt, le sceau d'Arkyn. Cette énergie est également obtenue à partir des énergies ambiantes pour perdurer (d'où sans doute les modifications drastiques physiologiques et physiques subies par les Dharzis au cours des âges : essence animale de plus en plus forte, traits animaux plus marqués etc...)

La progression des Nerfs était surtout due au contrôle qu'exerçaient les Créatures d'Arkyn qui, trois par trois, dirigeaient une zone s'étendant autour de la Cité-Fille qu'elles occupaient. Fusionnées à la Cité elle-même, elles agissaient par l'intermédiaire du Vark affilié à cette dernière. Les fluides magiques que manipulaient les sorciers du peuple animal, étaient directement tirés du Nerf le plus proche d'eux, et ils pouvaient gérer son devenir comme bon leur semblait. Pourtant, lorsqu'il puisait à la source, un Nerf, l'énergie n'était délivrée qu'après validation de la trinité d'Arkyn. Ainsi hors l'existence d'Artefacts contenant une certaine quantité d'énergie, les Sorciers étaient liés au pouvoir central possédé par le Vark local, lui-même lié aux autres fils de l'Empereur, ce dernier supervisant le système complet. Ils étaient donc très dépendants du système, mais cela permettait une cohésion du peuple (ce qui fut une arme non négligeable), bien qu'en définitive, cela s'avéra être un point faible mis à profit par les Melnibonéens (lors de la nécrose des nerfs).

Deux exceptions existaient néanmoins concernant cette dépendance. Ce fut dans un premier cas, les porteurs des Épées-Prophétesses, qui utilisaient alors les propriétés de leurs armes dont l'origine et la particularité leur permettaient d'agir directement au niveau des créatures d'Arkyn, les orientant comme ils le désiraient et pouvant les contraindre à délivrer l'énergie dont ils avaient besoin. Ils disposaient donc d'une force non négligeable à leur disposition.

L'autre exception concerne les Gardiens, les descendant directs et purs des Elonii, car ils pouvaient manipuler directement les concepts régissant les pouvoirs et énergies ambients. Ils agirent donc à partir de -2350, date de leur réveil, et modifièrent les terres qui les entouraient pour se créer un cadre correspondant à leur souhaits.

VII - 2.3.1 - Progression des Nerfs

Contrôle des nerfs (direction de l'avancée de ces derniers, canalisation de l'énergie utilisée par les Dharzis) !

A développer selon les commentaires d'Arioch :

Commentaire : Je maintiens que ce paragraphe est pas terrible... Outre qu'il me fait toujours penser au Côté Obscur, il ne présente pas la chute des Dharzis comme un événement provoqué par le camp d'en face, mais comme un manque de chance... A la rigueur, on pourrait essayer de présenter cette modification du comportement des nouveaux Dharzis comme l'influence pernicieuse du Chaos...
→ [voir discut ML](#)

Le Prima-Nerf, maintenant : Tout d'abord, je trouve que, justement, ce truc correspond tout à fait à un peuple loyal. Je pense qu'on devrait lui inféoder la magie dharzie, ce qui fait que le développement des cités dharzies dépend de l'expansion du Nerf, expansion qui pourrait nécessiter des conditions très précises que permettrait d'obtenir ce mélange de magie naturelle et de science qui caractérise (selon moi) le savoir dharzi. Un mix entre les Zergs de Starcraft, les Royaumes de Torg, et la géomancie.

Je ne dis évidemment pas que les Dharzis doivent planter des trucs dans le sol. Simplement, le Nerf se déplacerait selon une trajectoire dépendant de la nature (champs magnétiques, failles, coulées magmatiques...). Pour générer définitivement un noeud de déviation, et donc une nouvelle branche, un nouveau nerf, il faudrait réaliser un rituel particulier, plutôt long, qui mélangerait l'énergie magique pure et une manipulation du terrain, par le biais de la magie et de la science selon des concepts spécifiques de géomancie. Le but de ces manipulations serait à la fois d'ouvrir un lien interdimensionnel entre le futur noeud et la source réelle de l'énergie magique Dharzi (celle dont est issu le Prima-Nerf), permettant au noeud d'alimenter deux branches, et de donner une direction au nouveau Nerf. Cette direction serait cependant relativement aléatoire, et les savants Dharzis devraient étudier très longuement un territoire s'ils désirent se rendre en un point précis.

VII - 2.3.2 - Magie Statique

- Soutien des Villes-Mères
- Communication Inter-Cités
- Soutien des Dharzi des Brumes
- Artefacts / Anamorphosis / Soins

En dehors de quelques exceptions, la magie dharzie était en grande partie statique. A côté de ces caractéristiques utilisées dans la création et la maintenance des grandes Cités-Filles dharzies, la magie consistait essentiellement à concevoir des artefacts, ou des races stables (cf. 0

Commentaire : Je ne comprends pas ce que tu veux dire avec ça...

Les Anamorphosis). Cela est d'une certaine manière lié à la nature de l'énergie à la base de leur magie (contrôlée en grande partie par les créatures d'Arkyn, laissant une marge de manœuvre assez faible pour les sorciers possédant le pouvoir/droit d'en user ; et étant tout de même restreint à ne fonctionner que dans une certaine aire d'effet des Nerfs). Les Nerfs servaient donc essentiellement à assurer l'apport régulier d'artefacts et de créatures, et une plus grande facilité pour les réparations ou les soins (les créatures guérissaient plus vite à proximité d'un Nerf). Et en l'absence d'un Nerf à proximité de l'endroit où ils se trouvaient, les Dharzis devaient surtout faire confiance à leurs forces terrestres, parfaitement ordonnées, équipées, aux stratégies déployées sans failles des créatures d'Arkyn, et enfin aux réserves d'énergie qu'ils transportaient dans des artefacts particuliers (physique ou animal) pour l'amener sur les lieux occupés.

==> je voulais dire simplement une grande part de la magie dharzi statique est utilisée dans la création/maintenance des cités (donc des réalisations d'envergure). A côté de cela les autres utilisations étaient ...

Bien sûr, en s'éloignant d'un Nerf, les créations restaient parfaitement stables et ne souffraient d'aucun affaiblissement, mais les sorciers eux-mêmes étaient de moins en moins utiles. Néanmoins, le flux minime qui leur parvenait du Nerf le plus proche leur permettait tout de même de réparer les artefacts endommagés, et de soigner leur peuple.

En fait, comme vu ailleurs, ces restrictions géographiques ont poussé jadis les Dharzis à se libérer de ces dépendances, en recherchant dans l'énergie animale ambiante un lien leur permettant de disposer d'un autre appui plus souple. Ce fut bien sûr les Anamorphosis qui leur permirent de se déplacer hors des brumes baignant les territoires des Nerfs Majeurs, mais aussi, dans les périodes les plus récentes de l'Empire, le lien étroit existant entre les Dharzis et les forces Animale ou Végétale, très souvent matérialisées sous forme d'individus (simples créatures ou même Seigneurs – voir aussi le § Religion). Ainsi s'ils ne pouvaient pratiquer leur science étrange, les Dharzis pouvaient alors recourir aux invocations des Seigneurs des Bêtes.

VII - 2.3.3 - Magie Offensive

Bien que principalement la source d'une magie statique, l'énergie des Nerfs n'en permettait pas moins, maniée par de puissants sorciers, des actions de force, comme générer une véritable vague d'énergie destructrice.

• Lutte contre les Dragons

Comme présenté dans l'historique d'Eltarryr, les Prêtres Dharzis peuvent à l'aide de l'Energie des Nerfs modifier la réalité localement et créer un vide d'air localement où bon leur semble dans le rayon d'action du Nerf. Toutes créatures volantes à l'instar des Dragons s'écrasent alors irrémédiablement sur le sol.

"L'envol des Dragons se fit alors entendre rythmé par les claquement sec des ailes de cuirs des Lézards et les premières langues de feu vinrent ternir les herbes folles des steppes alentours enflammant tous sur leur passage, hommes, bêtes et végétation..."

A cette première vague des Dragons s'opposa un froissement aérien magique venant couper les trajectoires de vol de ces derniers. Il fut mortel pour les moins adroits des dragonniers Melnibonéens qui ne purent relever leur monture, celle-ci venant s'écraser sur le sol, privé de l'air porteur...

S'ils ne s'agissaient que de sortilèges mineurs, leur puissance était déjà grande... et le pire était à craindre..."

- **Ondes de chocs**

A l'inverse du sort utilisé contre les dragons il est possible de générer une onde de choc qui se propage dans l'air et renverse tout sur son passage.

- **Externalisation d'un Nerf**

C'est un phénomène extrêmement rare et coûteux en énergie car son utilisation, dans des lieux géomantiquement stables comme l'étaient les terres des Melnibonéens, et encore plus les hauts lieux (forteresses), était difficile compte tenu de la magie Chaotique ambiante s'opposant au développement ou à une action du Nerf. Les Dharzis n'hésitèrent pas à modifier indirectement les terres pour que les bouleversements s'en suivant perturbent drastiquement les équilibres et permettent la progression du Nerf jusqu'au pied même de places fortes melnibonéennes !

Sa réalisation par un sorcier seul était inenvisageable, et très risquée pour plusieurs d'entre eux non soutenus. En fait, à chaque utilisation de ce type, la présence d'une des Prophétesses matérialisées (un Gardien aurait pu aussi le réaliser) était obligatoire. Car en agissant sur le tissu de la réalité dans son environnement immédiat, elle pouvait faire prendre à l'énergie du Nerf une forme réelle (externalisation visuelle et tangible du nerf), renforçant dès lors ses propriétés. L'exemple le plus flagrant fut lors de l'attaque des Citadelles Emarrayr et Eltarryr. Servant de catalyseur, Dame Kronale, aux côtés de trois des plus grands Maîtres-Sorciers de l'époque (dont Manalta), permit la genèse du Nerf-Destructeur - *un Nerf de Roche libéré de ses mors et broyant tout sur son passage* - qui brisa la défense melnibonéenne restée longtemps inviolée. C'est aussi grâce à elle que les sorciers parvinrent à le maîtriser suffisamment pour effectivement frapper les murailles melnibonéennes

Se reporter à la description dans l'attaque d'Eltarryr, menée par Manalta (4ème porteur de Kronale, et chef de Guerre Dharzie) de l'Annexe 03b.

VII - 2.3.4 - Destruction des Nerfs

A développer selon les commentaires d'Arioch :

Les nerfs pourraient être coupés par la destruction intégrale des cités construites sur les noeuds, ou d'un seul bâtiment précis (variant d'une cité à l'autre), en s'inspirant pour cela des règles de la géomancie (si vous jouez également à Feng Shui, vous devez me comprendre, sinon : disons pour résumer qu'en géomancie, les formes naturelles influent sur le flux d'énergie dans lequel baigne l'univers. Si l'on détruit une forme particulièrement influente, le flux est complètement perturbé, ce qui ici se manifesterait par une instabilité du noeud, suivie par sa destruction, et donc par la "nécrose" des branches du nerf qui en dépendaient).

VII - 2.3.5 - Les Créatures d'Arkyn

VII - 3 - Pouvoir sur l'énergie Animale et Végétale

VII - 3.1 - Les SdB

A faire !

Mais, de toute manière, il va falloir revoir des trucs par la suite à propos de ces histoires de pactes : Meerclaw était alliée des Melnib bien longtemps avant l'apparition de l'Empire du Dharzi. Filet aussi... Bref, comment les SdB ont-ils géré les contradictions entre leurs pactes et leurs "devoirs" ?

[Kronale] > Oui faudra clarifier cela... on doit placer les différents pactes sur la chronologie, et les "arrangements"

VII - 3.2 - Les Anamorphosis

Les Anamorphosis ne sont pas souvent un mélange animal-humain (c'est très rare, au contraire). Ce sont des hybrides d'animaux créés avec l'autorisation des Seigneurs des Bêtes et qui donnaient leur puissance militaire aux Dharzis. Les Anamorphosis étaient les termes du pacte liant le peuple dharzi aux Seigneurs, et ces derniers retirèrent leur soutien à l'Empire lorsqu'il introduisit le Chaos dans l'équation afin de rendre les Anamorphosis plus puissants (cf. Le Loup Blanc : *c'est cette essence chaotique qui leur permet d'avoir des pouvoirs comme cracher le feu...*).

Leur science permettait la création d'hybrides via la chirurgie, ainsi que par le biais de pactes et de rituels. Un mélange de science et de sorcellerie de la Balance, un peu comme les prêtres Loyaux des JRs. Ceci marquerait donc encore plus la déchéance de l'Empire, forcé d'introduire le Chaos dans l'équation et perdant de ce fait le soutien de ses anciens alliés.

VII - 3.2.1 - La première forme d'anamorphosis

Elle date du Peuple Elonii, et ne concerne donc pas directement les Dharzis. Néanmoins une part de leur connaissances, surtout celles liées à leur perception des choses réelles (ce qui était vu par le plus grand nombre) et celles sous-jacentes (énergies élémentaires entremêlées pouvant être également manipulées par les prêtres-dharzis directement) (cf. paragraphe Religion), a passé le changement de Cycle. Les Elonii ont en effet créé à partir des Clakars Chaotiques les Myrrhyniens et les éloignèrent ainsi du Chaos (cf. III - 2 - Création des Myrrhyniens).

Note : En ce qui concerne la machine décrite dans le Supplément Périls dans les Jeunes-Royaumes, elle est bien postérieure à l'époque de création des Myrrhyniens par les Elonii. Mais il est vraisemblable que ce soit les Dharzis qui en soient les créateurs. On ne date pas avec exactitude sa création mais c'est sans doute après la nécrose des Nerfs qu'elle vit le jour. Est-ce que les Myrrhyniens avaient développés une dépendance vis-à-vis de l'énergie des Nerfs qui baignaient leurs terres ? Toujours est-il qu'ils furent affectés par leur disparition brutale. Des survivants dharzis, sans doute ceux qui vécurent encore quelques temps dans les Marais des Brumes, auraient entendu leur supplication et créé une machine capable de se substituer à la dépendance développée. La machine avec le temps montra quelques faiblesses qui allaient faire que des Myrrhyniens, à chaque dysfonctionnement, naissaient aptères (phénomène aléatoire).

VII - 3.2.2 - Les Anamorphosis du temps de la grandeur de l'Empire Dharzi

Les premiers Anamorphosis ont été créés par le Peuple des Brumes ayant procédé à des manipulations d'énergies végétales puis animales en accord avec les principes de la Nature (c'est à dire d'une certaine manière avec l'accord des Seigneurs correspondant (cf. positionnement des Dharzis vis-à-vis des Seigneurs d'En Haut dans le chapitre 0

Religion et Magie Dharzie), permettant la création de créatures hybrides plus efficaces pour une tâche particulière (les expériences restaient somme toute affiliées à la Balance).

Au fur et à mesure de leur éloignement du Gouffre et des besoins de développement plus rapide et sans contraintes, les Dharzis des brumes commencèrent à envisager de pouvoir croiser les êtres entre eux de manière à obtenir plus rapidement une diversité qui leur était nécessaire. A l'aide d'une forme un peu spéciale de sélection génétique de mutants - utilisant l'énergie loyale des Nerfs et les forces animales latentes (renforçant ou orientant les mutations) - ils parvinrent à créer des êtres sexués aux traits animaux capables de s'accoupler et d'être fertiles. Le peuple animal était né et se développa rapidement, dans les terres du Nord Hors-Cartes principalement. Bien que très différente de la science que cherche à imposer la Loi, et proche des Seigneurs des Bêtes donc de la Balance, cette technique reste loyale dans les principes puisqu'elle manipule les choses figées pour en créer de nouvelles stables et nullement éphémères.

A partir de là les expériences suivantes furent plus hardie (mais toujours d'essence loyale), car en suivant des méthodes de chirurgie particulières, ils parvinrent à créer des Anamorphosis viables entre des espèces trop éloignées (entre insectes et mammifères par exemple), aux caractéristiques combinées. Ils parvinrent même à rendre de telles créatures apte à se reproduire et à se pérenniser. Il est probable que cette caractéristique resta néanmoins liée aux énergies des Nerfs car, après la défaite des Dharzis et la nécrose des Nerfs qui la suivit, la majorité de ces créatures disparut, très certainement mortes de vieillesse pour celles qui échappèrent aux grands bouleversements qui suivirent la chute de leur créateurs. Mais qui sait si, ça et là, dans des régions où subsistent des reliquats de l'énergie terrestre, certaines créatures ne peuvent avoir survécues ?

VII - 3.2.3 - Les Anamorphosis aux temps de la chute

Les hybrides des premiers temps n'étaient pas chaotiques, mais ils le devinrent après les premières défaites dharzies datant d'après la Grande Offensive.

Ils créèrent de nouvelles créatures par invocation et modifications chirurgicales ou modelage à partir de matière brute, mais pervertirent également des créatures existantes en les baignant dans des énergies chaotiques leur conférant des propriétés chaotiques.

Des créatures mi-homme/mi-bête virent également le jour (telles les manticores), et elles furent encore modifiées par le Chaos, créant ainsi des horreurs sans nom révoltantes. Des chimères chaotiques aux tailles titanesques, possédant plusieurs têtes ou autres appendices chaotiques surnuméraires, se répandirent alors sur les terres des Jeunes Royaumes et une période de sombre horreur débuta alors. C'est à partir de ce moment que les Seigneurs des Bêtes abandonnèrent les Dharzis, rejetant ces expériences par trop écoeurantes, et évitèrent la colère de leurs alliés (possédant des pouvoirs tels qu'ils auraient pu les châtier) en pactisant avec les Melnibonéens (Pactes avec l'Empereur Matik en particulier) qui les protégèrent alors.

→ Vérifier ce qui est présenté dans le supplément « Le Loup Blanc sur les Anamorphoses.

D'après les commentaires d'Arioch (après synthèse 1.2 – p42), dans le loup blanc, c'est la création même des anamorphosis qui fit que les SdB retirèrent le soutien. A priori on considère cela comme une erreur, car ces anamorphoses datent de bien avant la fin de l'empire, et c'était même un point fort des Dharzis (création d'animaux de combats hybrides - ex. chiens de chasse du dharzi). Tout au plus pourrait on considérer que certaines créations les plus poussées de fusions entre espèces aient déplu à quelques SdB (ou SdP) mais que le pouvoir dont disposaient les Dharzis sur eux les fit se taire, jusqu'au moment où ils inclurent le chaos, et là tout se précipita, les SdB retirèrent leur soutien.

Les Melnibonéens ayant éliminés rapidement les Dharzis après que les SdB aient décidé de ne plus soutenir le Peuple Animal (et avant que ce dernier ne les re-soumette par la "magie"), les SdB exprimèrent leur gratitude envers leurs nouveau alliés.

Eventuellement, la « grande horreur » qui fit renier leur liens aux Dharzi pourrait être le projet de lier le Chaos directement aux êtres majeurs, les SdB eux-mêmes, et ce via le fait qu'il ait un accès "réel" aux demi-plan.

Pour le reste : les caractéristiques des Dharzi, faut que je compulse mes mails, j'ai une personne qui m'avais contacté avec des théories très intéressante... [!]

VII - 4 - Les Epées-Entités Dharzies K, T et V

Développer ici les caractéristiques.

VII - 5 - Les autres armes

VIII - DONNEES SUR LES TERRES DHARZIES (NORD ET OUEST HORS CARTES)

VIII - 1 - Cartes

VIII - 1.1 - Cartes Générales

VIII - 1.2 - Cartes des Territoires Inconnus (Hors-Cartes)

VIII - 1.2.1 - Continent Nord

VIII - 1.2.2 - Continent Ouest

VIII - 1.2.3 - Continent Sud

VIII - 1.3 - Cartes des Offensives

VIII - 2 - Géographie, Flore et Faune

VIII - 2.1 - Données géographiques

VIII - 2.2 - Flore et Faune

IX - SCENarii

IX - 1.1 - Mini scénarii

IX - 1.1.1 - Un Nerf à R'lin K'ren A'a

IX - 1.2 - Campagne

IX - 1.2.1 - Campagne Rignariom – Volet 4 (En plein dans les Guerres !)

IX - 1.2.2 - Campagne – L'île de Lorian (C'est comment un Elonü, dis !???)

X - ANNEXE 01

Chronologie Générale

Note : Cette chronologie utilise certains événements décrits dans la chronologie approximative de Géon Lafinet (Tatou 7), modifiés librement. En effet, cette chronologie est censée avoir été écrite par un homme originaire de Kamarg et qui se serait retrouvé prisonnier des Melnibonéens. Il a pu étudier les archives mais manifestement sa compréhension de l'histoire des Jeunes Royaumes fut assez calamiteuse. Par ailleurs des événements ont été sciemment modifiés par les Melnibonéens, voir oubliés, comme de nombreux événements en rapport avec les Dharzis ! Par exemple le fait que les Guerres contre les Dharzis n'auraient duré que 300 ans. Certes les dernières années entre -1400 et -1000 sont les plus violentes et donc les plus marquantes, mais c'est surtout là où enfin les Melnibonéens reprennent l'avantage et finissent par vaincre leurs adversaires d'où leur citation dans les chroniques (somme toute succincte, car de nombreuses traces peu glorieuses concernant leur position face au peuple des bêtes ont été effacées volontairement des mémoires).

X - 1 - Conventions

Texte Vert : Anciens

Texte Rouge : Actes Externes des Divinités Chaotiques et Loyales

Texte Gris-Bleu : Empire du Soleil/Empire Dharzi

Texte Marron : Princes-Dragons/Melnibonéens

Texte Bronze : Alliance Anciens/Xénans (Menastrai d'avant Guerre Civile)

Texte Bleu : Menastrai / Continent Est

Texte Violet : Hommes et Mabden

X - 2 - Chronologie

- 40 000	Age du Monde
- 30 000	Premier Acte de Changement d'Allégeance des Elonii Création à partir des Clakars (autre plan) du peuple ailé de Myrrhyn (considéré comme la race civilisée la plus ancienne du monde)
-25 005	Incarnation des SdL, avant la magie déployée en réseau entre les Elonii Ils s'accouplent avec quelques Elonii
-25 000	Deuxième Acte de Changement d'Allégeance des Elonii Tentative de Modification Majeure du Monde en permettant à la Loi de rentrer dans l'équation du Plan Malédiction des SdC Incarnation de ces derniers rendue obligatoire Mort des Elonii, seuls quelques uns survivent : Les Anciens (semi-immortels adorateurs de la Loi)
-20 000	Guerres Élémentaires
-17 000	Créations des continents et des océans
-17 000	Attaques incessantes du Chaos (Anciens Dieux) à l'encontre des Anciens
-10 400	
-14 000	Gouffre d'Alt'Elolt créé par Arkyn
-12 000	
-12 000	Arrivée des Xénans à Rhlin K'ren A'haa
-10 500	Eveil des 18 membres du défunt Peuple Condamné
-10 400	Réunion des Seigneurs d'en Haut à R'lin K'ren A'a Fuite des Xénans de R'lin K'ren A'ha vers l'île Menastr' (l'île du Sorcier) Arrivée sur l'île aux dragons de quelques Xénans déviés par Arioch dont un des ancêtres de Sadric I ^{er} . (Ses Armoirie sont présentent sur le Bouclier de Sadric 86 – <i>Melniboné</i> – p52) Les dragons sont apprivoisés par les Xénans. Association Anciens-Xénans → Mariages : le Peuple Menastrai Fondation de A'sha'hiian
-10 300	Début des Guerres Chaotiques
-10 290	Première victoire grâce au soutien des Princes Dragons
-10 280	Un Champion de la Balance utilise le Navire des Mers et des Terres pour rechercher d'avantage de Dragons
-10 270	Retrait de Menastr' des Menastrai, repli sur A'sha'hiian Façonnage des Épées Noires / Don aux Princes-Dragons

-10 260	Victoire à la Citadelle du Soir sise sur l'Île Pourpre des forces de l'Alliance Départ des Anciens Dieux
-10250	Dernière attaque de Dharnizhan sur la capitale de l'Alliance Victoire de l'Alliance – Fin des guerres Chaotiques Mort des Anciens par les Epées Noires. Des Anciens quitte l'île après avoir néanmoins créé les Tracés géomantiques quadrillant l'Île de Melniboné au pouvoirs magiques puissant et constituant des Portails entre Plan permanent (<i>Melniboné – p18</i>), et fondent Nihrain. Abandon de A'sha'hiian / Fondation de H'hui'shan L'île aux Dragons est renommée Melniboné Peuplement des trois autres îles proches de Melniboné. Début des Tensions entre Princes-Dragons et Menastrai
-10200 -10050	Expédition Dragonnesque et établissement des Premiers Avant-Postes sur le continent Occidental et Nord Assujettissements des peuples humains rencontrés dans leurs conquêtes Première expéditions Maritimes sur le Continent Nord, le premier ciblé (-10070). Exploitation massive des colonies d'Ilmiora et de Vilmir
-10090	Première Expéditions dans d'autres Plan
-10055	Sadric Lyran tue les Trois, les Huit et l'Unique qui siège au conseil du Forum, obéissant aus conseils d'Arioch. Ce dernier le nomme Sadric Empereur du Monde Entier, <i>Maître de Melniboné et des Arts</i> . Date de la Création de la Pierre d'Actorios. Guerre Civile
-10050	Destruction de H'hui'shan (en 3 jours) Fuite des Menastrai sur le Continent Est Sadric Ier est sacré publiquement comme premier Empereur. Note : d'après cette date et celle du couronnement d'Elric en -7 → on a 10043 AF → pas mal vis-à-vis de ça : <i>Le calendrier Melnibonnéen est composé de 8 mois de 45 jours plus 5 journées spéciales. Tous les huit ans, 2 journées spéciales sont ajoutés au calendrier, journées dédiés à Arioch Le calendrier commence la datation à la fondation du trône de rubis, au couronnement de Sadric Ier, lorsque melnibonné à prêter allégeance au Chaos. Les évènements sont datés en fonction de cette date clé : AF pour après la fondation, AC pour avant le Chaos. Elric sera ainsi couronné en 10 041 AF alors que l'arrivée des Xénans sur les JRs est datée d'avant - 2000 AC.</i> Atlas des JR p.148 : Calendriers des jeunes royaumes Il ordonne l'édification de Imrryr et la construction de Navire en vue de la conquête maritime. Arioch devient le dieu tutélaire de Melniboné (Premier Pacte). Le Haut-Idiome (Vieux ou Haut-Melnibonnéen ou Langue Sacrée) est enseignée à Sadric I ^{er} avant même l'édification d'Imrryr. Ce serait la Langue Principale du Chaos parlée par les SdC eux-mêmes. (<i>Melniboné – p44</i>) Le Prince-Dragon Rykath Lyran, Disciple du Seigneur des Sept Ténèbres et frère de sadric rédige au premier jour de l'Empire le Grimoire d'Argent (<i>Melniboné – p37</i>)
-10040	Premiers Pactes entre Melnibonéens et SdE
-10030	Expédition Maritime sur le Continent Septentrion (Nord)
-9950	Fondation d'Imrryr
	Kalan I ^{er} fils de Sadric est le premier Empereur né d'une lignée.
-9800	Expédition Maritime sur le Continent Occidental
-9550	Début de la conquête du Continents Austral (par voie de Mer)
-9500	Mort de Sadric III en bas de chutes en contrebas des falaises des Collines d'Encerclements
-9400	Création du Marais des Brumes pour empêcher les troupes Melnibonéennes d'approcher du Gouffre.
-9000	Dernières expéditions Expédition Maritime sur le Continent Sud Vol du Trône de Rubis à Grome par Elric I ^{er} (80 ^{ème} Empereur de Melniboné) pour l'offrir à sa concubine Kabot'China (Une Valni/Eshmyrienne) Avancée Dharzie jusqu'au Nord de Myrrhyn et Fondation de Istalktr. Les Dharzis domptent le Chaos Bouillonnant du Nord et établisse leur Empire au-delà des Montagnes Nordiques. Surveillances des Gardiens.
-8500	Construction du décale d'Imrryr, à l'aide d'élémentaires par l'Architecte Magicien Monshanjik. (et non par Pyaray comme une légende ancienne semble l'affirmer) - <i>Melniboné – p28</i> Construction d'Istalktr, dernière cité dirigée par un Varks et trois créatures loyales d'Arkyn
-8352	Pacte passé avec d'autres Ducs du Chaos par Rondar IV (Second Pacte)
-8000	D'A'rputna meurt d'une attaque le jour même de son Sacre ! (<i>Melniboné – p33</i>)
-6540	Création du Lac de Lune sur Melniboné (<i>Melniboné – p19</i>)

-6000	Conquête du continent Oriental par les Melnibonéens Destruction des cités / Éradication des traces de la Balance Instauration de leur civilisation corrompue Pillage des ressources de l'Est
-5950	Avec Sadric XX, Melniboné règne sur le monde connu. A cet apogée, le Glorieux Empire vénérât six Seigneurs du Chaos : Trois Grands (Slortar l'Ancien, Chardros le Faucheur, Mabelode le Sans Visage) et Trois Mineurs (Arnara aux Six Seins, Pyaray et Ariocho des Sept Ténèbres). (<i>Melniboné – p32</i>) Note : il semble ici qu'Ariocho soit moins considéré que d'autres ! → revoir cela !
-5000	Période de la naissance de Crocs-de-Flammes, le Dragon que chevauchera Elric ! (<i>Melniboné – p22</i>)
-4000	Début de l'Ere Quarzhazaatim. Exemple d'évolution de l'humanité au contact des glorieuses civilisations. Pendant les 500 premières années Q. se développe sous la poussée Melnibonéenne. De -3500 à -3100 Q. va annexer les territoires alentours (Hamada, Battuta, Lamsara et une partie des Steppes Boréales (le reste demeurant tout de même aux mains de tribus nomades sauvages ?). Imrryr se fait connaître sous le nom de la Cité qui rêve (<i>Melniboné – p10</i>)
-3600	Plantations des arbres de la Forêt Intangible sur l'Ile de Melniboné (<i>Melniboné – p17</i>)
-3250	Construction de la première cité indépendante d'un Vark : Elult aux Nord des Monts Elroltien
-3000	Première attaque Dharzie sur le Continent Est
-2800	Seconde Attaque Dharzie sur le Continent Nord. Org est fondée comme tête de pont de l'avancée Dharzie. Premier rappel progressif des forces de Menastree / l'Empereur d'Imrryr. Construction de la ligne de citadelle.
-2750	Dernière cités construites par les Dharzis au sein du Marais des Brumes : Val'titr, Versaltr et Ersaltr. C'est dans celle-ci que se trouvent les tombes d'anciens Grands Dharzis auprès desquels reposent les lames Kronale et Tarkarle retrouvées dans l'époque contemporaine d'Elric par Eskyl de Melniboné et Gedwyr le Mabden.
-2350	Conflits des Grands Sorciers entre Org et les Citadelles – Deuxième Offensive contre les Citadelles Pactes avec de nombreuses divinités chaotiques. Des citadelles secondaires sont détruites, mais l'aide des SdC permet aux Melnibonéens de tenir la ligne de citadelles grâce aux renforts des citadelles encore valide et aucune armée ne peut s'engouffrer dans les terres du Sud. Néanmoins les terres deviennent dangereuses, et des raids de Dharzis ont alors souvent lieux, profitant des trous dans les défenses Melnibonéennes pour passer de petites forces venant harceler les terres au sud. Mais la présence de plus grande force armée est impossible car veillent encore les citadelles de Pierres ! Certaines citadelles sont relevées tant bien que mal sous les attaques Dharzies. Mais en fait leur position défensive est souvent occupée par des armées en campagnes, faite de Melnibonéens et de plus en plus d'humains ou de sang-mêlés. → Note : ici peut se placer une éventuelle intervention/réveil des « Gardiens Condamnés »
-2000	Un Sorcier Dharzi investit un éperon de Basalte Noir dans les eaux glacées de la Mer Pâle. L'éperon sera occupé par des Dharzis jusqu'à ce qu'un Seigneur de Melniboné et sa famille occupent les lieux après la fin de l'Empire du Dharzi. (<i>Périls dans les JRs – Le Croc et La Fontaine - p83</i>)
-2000	Fin de l'Empire de Quarzhazaat – Naissance du Désert des Soupis durant le règne de Itric XV. Second retrait de forces de Menastree / l'Empereur d'Imrryr afin de prévenir d'une attaque possible suite aux récentes transformations de Quarzashaat. La majeure partie des forces de l'Empire Oriental avait abandonné Menastree sur l'Ordre de l'Empereur pour renforcer les Citadelles. Le Sorcier Iuntric X (père de Terhali) prend le Pouvoir à l'Age de 140 ans. Les secrets de sa longévité sont perdus depuis longtemps. Il est connu pour avoir donné naissance à Terhali la Verte après s'être accouplé avec une succube. Début du Déclin de Myrrhyn. (hyp : diminution du soutien des Dharzis trop occupé dans les Guerres, voir aussi en -1000)
-1994	Début du Règne de Terhali l'impératrice verte, qui prend le pouvoir en renversant son propre père (8406 ans après le départ de R'lin Kren A'a (-10400)). Elle a alors 115 ans et son règne durera 505 ans. Au cours de son règne apparaîtra la mode du Maquillage chez les Melnibonéennes (<i>Melniboné – p42</i>).
-1950	Ouverture du troisième front sur le Continent Ouest, il durera près de 500 ans.
-1900	Les Epées Noires sont redonnées aux Melnibonéens. Premières apparitions de Stormbringer et Mournblade sur le Continent Ouest. Victoires spectaculaires des Melnibonéens sur ce Front grâce aux Epées Noires. Stormbringer est envoyée sur le Continent Nord en la citadelle Elattyr.
-1895	Les Armes-Prophtesses Kronale et Tarkarle sont forgées et apparaissent quelques temps après dans les Combats. L'équilibre se fait lentement sur ce front. Terhali, impératrice de Melniboné ordonne alors le retour de forces Extra-Planaire pour renforcer ce front. Les combats ensanglanteront pendant des siècles ces terres occidentales.

-1860	Tarkarle est envoyée à Org.
-1850	Ouverture du Front entre les deux Désert Orientaux, le long des Piliers déchiqtetés pour tenter de diviser les forces Melnibonéennes sur une ligne de Front étendue au maximum. Mais Melniboné continue sa politique d'attaque majeure sur le Front Ouest, se bornant à se défendre sur les autres Fronts.
-1724	Kronale combat Mournblade. Le Vark est tué, mais Kronale se matérialise et fait une prédiction que le neveu de l'Impératrice de Melniboné fait remonter à sa Tante. Emonatr des Brumes devient le second porteur de Kronale. L'Impératrice d'Imrryr ordonne le retour d'avantage de forces Extra-Planaire et lance toutes ces troupes sur le front occidental.
-1645	Kronale brise Erkolarg, la lance-entité de Dyvon Parn, Premier Seigneur d'Efrannyr (un poste avancé Melnibonéen du Continent Occidental) et absorba partie de l'énergie de Xiombarg contenu en cet habitacle...
-1630	Aux pieds de la Citadelle Elattyr, Episode Tarkarle/ Stormbringer: La Prophétesse-Epée Tarkarle est corrompue par l'Etre Epée.
-1489	Fin du Règne de Terhali (8911 ans (et non pas 9011 ans. Cf. L'Octogone du Chaos) après le départ de R'lin K'ren A'a). Aedric VI prend le pouvoir.
-1415	Mersati est exilée sur le Continent Nord après avoir tenté d'éliminer son époux et Empereur d'Imrryr Aedric. Construction du Donjon de Mersati dans Eltarryr. Elle réveille les conflits sur le front Nord
-1412	Mort d'Emonatr. Manalta, sa 4 ^{ème} épouse, revient des Terres Nord pour l'accompagner dans ces derniers instants. Kronale lui est confiée. Elle est désignée pour mener à bien la Grande Offensive au niveau de la Ligne des Citadelles de Vilmir
-1410	Transfert de Kronale sur le Continent Nord
-1400	Grande Offensive Dharzi pour faire diversion Chute des Citadelles, dont Eltarryr « aidé » en cela par les projets de l'impératrice déchue.
-1390	Tentative du Lion Rouge porteur de Tarkarle. Traversée de la Mer vers le continent Sud
-1380	Mort de Manalta lors de la contre-attaque Melnibonéenne dirigée contre Istalktr. La Lame Kronale est néanmoins récupérée par le Seigneur Valretr et ramenée à la cité Istalktr. Les Forces Dharzies Orientales sont ramenées en Istalktr. Le Front Est est donc abandonné également par les Dharzis. Les Orientaux protégés par les Chevaliers de Tumbur, commence à reprendre leur destin en main. Oublie de l'Empire Oriental : Menastree = premier des pays conquis par l'empire à regagner son indépendance.
-1379	Le Lion Rouge est bloqué sur le Continent Austral. Replis/Fuite à l'Est de ce dernier.
-1378	Itric le XVI prend le Pouvoir.
-1376	Construction par Itric XVI de l'Octogone du Chaos
-1315	Premières anamorphoses chaotiques
-1310	Valetr s'exile avec d'autres Dharzis sur un autre plan refusant de suivre les nouvelles orientations du Peuple Animal. Kronale est au préalable emmenée sur les Terres Nord du Continent Ouest, et demeure jusqu'en -750 avec Krälör le forgeron (-1311).
-1300	Les SdB retirent leur soutien aux Dharzis
-1285	Matik devient le nouvel empereur de Melniboné. Il passe des pactes auprès de plusieurs Seigneur des Bêtes non lié au Melnibonéens (tel Merclaw).
-1255	Matik rencontre le Conseil des Sept de Myrrhyn, et leur demande de rester neutre dans le conflit.
-1230	Créature de Matik opposées aux chiens de chasse des Dharzis. Matik passe le pacte des Seigneurs des Bêtes.
-1220	Tentative d'invoquer Valryale, pour palier à la disparition des Armes-Prophétesses (Kronale s'étant retirée, et Tarkarle perdue quelque part sur le Continent Sud). Echec. Elle disparaît dans les Limbes.
-1218	Mort de Matik.
?	Retrait des Epée Noires. Est-ce par l'action d'Arioch, qui a cette date à le plus de puissance pour se matérialiser sur les JRs (les autres divinités ne le peuvent plus vraiment, et d'ailleurs plus du tt après -880) ? Ou est-ce un abandon volontaires des Seigneurs-Dragons (comme suggéré par Arioch lui-même lorsqu'il convint Elric d'aller chercher les larmes là où ses ancêtre les ont laissé ayant peur d'eux même !) Note : Cet événement pourrait se situer plus tard vers -880 avec l'affaiblissement de Chaos, mais d'une certaine manière une action volontaire des SdC prévoyant les événement futurs est peut être mieux. Le fait d'avoir donné aux Sorcier une autre arme (les Runes-Vampires) qu'ils pensent pouvoir contrôler plus facilement que les épées Noires qui rappelons le sont parfois étrange dans leur comportement (tuant les

	ennemis mais également ceux proche d'eux !) justifie encore plus que les Melnib aient « abandonné » ses armes
-1000	Melniboné utilise les Runes Buveuses d'Ames et les Dharzis sont quasiment vaincus (Défaite Majeure des Dharzis). Car les Runes Vampires aspirent l'énergie même des créatures où sorts utilisés et renforcent ainsi leurs ennemis. Les Melnibonées avaient réussi à retourner la propre force des Dharzis contre eux même ils en payeront cependant le prix car l'énergie aspirée fut telle qu'elle foudroya la plupart des sorciers, d'autres furent même modifiés par l'essence dharzie (et subiront également la Malédiction touchant les dharzies à la destruction des nerfs !). Destruction de la Cité-Fille Istalktr, le Nerf qui arrive jusqu'à elle brûle alors et sa destruction se propage en amont manquant de détruire totalement Eful. L'Onde de choc est tout de même ressentie jusqu'au Gouffre. Plusieurs créatures d'Arkyn n'y survivent pas dans les cités Filles. Troos apparaît Déclin prononcé de Myrrhyn : Il existe vraisemblablement un lien entre la destruction des Nerfs et problèmes de fertilité perturbant les naissances des Myrrhyniens. Cela aurait nécessité la création de l'Engin Connecteur, par des survivants Dharzis aidant leur anciens alliés avant de se retirer dans les dernières citadelles des brumes ? (PdIJRs) . Les disfonctionnement de la machine entraîna l'apparition de Myrrhynien aptères ?.
-990	Des sorciers sans âmes, survivant à l'esprit dévasté à la suite des conflits contre les Dharzis sont placés faute de mieux dans une arène située au Nord d'Imrryr. Elle prend le nom d'Arène des Âmes perdues.
-880	Tentative de submerger Melniboné. Energie des Nerfs brûlée dans la tentative. Echech. Les Nerfs sont complètement vidées de leur énergie, toutes les cités filles du Nord (Erl'tl et Eful) s'effondrent, l'Empereur Immortel meurent dans les cataclysmes souterrains du Gouffre. Les Dharzis régressent alors vers une forme animale pour la plupart, vers des goules pour les Dharzis des Brumes. Les trois citées des Marais des Brumes survivent alimentées par le nerfs partant du gouffre vers elles et grâce à une créature d'Arkyn Moribonde qui survie dans le Gouffre (elle-même protégée partiellement par le Nerf ancestral est la structure particulière des trois cités des Marécages. Aucune information n'est connue sur les cités Triana'lt et Saria'lt. Certaines légendes provenant d'autres plans affirment néanmoins que plusieurs de ces Dharzis de l'Empire du Soleil trouvèrent un refuge Outre-Plan, prévenue à temps par la Dame Kronale. Si c'est le cas elle n'accompagna pas les réfugiés (ou du moins pas tout de suite), car elle fut couchée auprès du Seigneur Dharzi Kelotatr dans un tombeau au Sein des Marais des Brumes avec sa sœur Tarkarle. Pan Tang apparaît. Quelques apprentis-sorciers Mabden la peuple. La Barrière de la Loi est renforcée par les SdL (et pratiquement terminée, il reste à Myshella à terminer celle-ci au Sud ! Les Ducs du Chaos doivent quitter Imrryr. <i>Les Seigneurs du Chaos ne se mêlent plus des affaires de Melniboné. Ils se sont retirés, il y a de cela presque mille ans maintenant.</i> <i>Elric des Dragons - p56</i>
-880 / -380	Déclin final de l'Empire. Melniboné lutte pendant 500 ans et commence à perdre un à un les Plans qu'elle dominait jusqu'alors, payant ainsi les retraits immodérés qu'elle avait du faire pour prendre l'avantage sur les Dharzis. La Natalité des Melnibonéens, mais aussi des Dragons chute. (<i>Melniboné – p25</i>).
-780	Pan Tang est une Nation Pirate (100 ans après) et commence sa conquête
-774	Création de l'Eglise du Chaos à Pan-Tang
-750	Kelotatr devient l'avant dernier porteur de Kronale. Ils s'établissent en la forteresse Val'titr, au sein des Terres du Silence
-600	Myshella commence son action sur les terres du Sud afin de dompter les dernières terres inféodées au Chaos. Un Champion de la Loi (Symesh ? cf. <i>Elric p 48</i>), 200 ans avant Aubec, gagne les terres du Lormyr sur le Chaos Bouillonnant. La Barrière contre le Chaos augmente. <i>Au cours des cinq derniers siècles, les SdC ont vu une barrière dressée tout autour de la terre par la Loi, les contenir de plus en plus souvent, les empêchant ainsi de pleinement s'y manifester.</i> <i>Elric – p45</i>
-527	Guerre avec Pan Tang, victoire de Melniboné
-505	Conflit entre Kakatal et Grome dans les Terres du Dorel. L'Octogone du Chaos est partiellement détruits, mais des troupes Melnibonéennes occupent encore le fort.
-500	Abandon des premières colonies lointaines des JRs.

	Début du désintérêt des Melnibonéens pour les terres autour d'Imrryr. Les vastes Jardins sont donc laissés à l'abandon. (<i>Melniboné – p14</i>) La Barrière contre le Chaos, sous l'action de Myshella, est telle que même les SdC ayant quelques privilèges ne peuvent plus se manifester sur les JRs : Arioch ne se manifeste plus depuis cette date. (<i>Melniboné – p59</i>)
-450	Les derniers Melnibonéens occupant le Croc de la Mer Pâle quitte les lieux. Un Sorcier Mabden, Kerak Teel, viendra bien plus tard occuper l'endroit. (<i>Périls dans les JRs – Le Croc et La Fontaine - p83</i>)
-405	Edification de la Tour de Galith L'Ar à Melniboné dans la Clairière des Sanglots. (<i>Melniboné – p20</i>).
-400	Lormyr se libère du joug Melnibonéen et se déclare indépendant (<i>Melniboné – p12</i>). Aubec de Malador joue un rôle important dans les Guerres d'indépendances de Lormyr. Lormyr se lance dans une conquête des autres territoires du Sud qui venaient eux aussi de proclamer leur indépendance (<i>Melniboné – p12</i>).
-398	Accession au Pouvoir de la Reine Eloarde. Sous son règne, toutes les Terres du Sud sont sous la coupe du Royaume Lormyrien.
-396	Aubec de Malador, gagne des terres sur le Chaos Bouillonnant au Sud du Lormyr pour sa Reine Eloarde du Lormyr. La Barrière de la Loi est achevée.
-385	Fondation de la partie Orientale par rapport au fleuve Ar de Dhoz-Kam par les Lormyrien.
-365	Mort de Eloarde. Lormyr devient une République. Diminution progressive de son emprise sur les nations voisines (<i>Elric – p31</i>).
-338	Mort Solitaire de Dame Galith L'Ar à l'âge de 87 ans. (<i>Melniboné – p20</i>).
-334	Kahan VII, 329 ^{ème} Empereur de Melniboné revient fou de la Tour de Dame Galith. Il meure la même année. Son frère jumeau prend le pouvoir (330 ^{ème} Empereur). (<i>Melniboné – p20</i>). Note : les 97 Empereurs qui lui succéderont avant Elric se répartissent donc sur 327 ans, soit environ 3 ans et 4 mois de règne en moyenne. Ce qui fait que de très nombreux renversements de pouvoir ont donc du avoir lieu pour expliquer un tel turnover.
-320	Retrait de la plupart des places fortes du continent Septentrional Melniboné passe au rand de Puissance Marchande.
-300	Les Premiers humains acceptés à Imrryr sans être esclaves, correspondent à une délégation représentant la vieille souveraine Eloarde de la Nation de Lormyr (venant de gagner son indépendance vis-à-vis de Melniboné. (<i>Melniboné – p46</i>))
-217	Fin de la République de Lormyr. Cette nation devient une patrie agréable et paisible (<i>Elric – p31</i>). Note : date fixée vis-à-vis des Règles d'Elric fixée à -17
-200	Le Prince Carolak de Shazaar est jeté dans les Limbes par le Comte Sorcier Saxif D'Aan – Voir l'Histoire de la Princesse de Fwen Omeyo dans <i>le Navigateur sur les Mers du Destin</i> .
-150	Abandon de l'Octogone du Chaos
-1 siècle	Attaques de plus en plus fréquente de Melniboné par des Pirates. (<i>Melniboné – p26</i>).
-95	Une puissante Eglise du Chaos est fondée dans tout le Pikarayd dont le chef porte le titre du Hiérophant (<i>Elric – p34</i>).
-83	Naissance de Sadric, père d'Elric.
-61	Naissance de Choquepattes, futur serviteur d'Elric.
-60	Naissance de Diavon Slar qui deviendra le Serviteur de Sadric. Il est demi-Melnibonéen d'un père Pykaraydien et d'une Princesse Imrryrienne.
-57	Sadric 86 prend le pouvoir et abandonne les dernières places fortes du continent Septentrional
-54	Des Pirates Vilmiriens attaquent Melniboné. S'étant vantés qu'ils pourraient plonger dans l'Or d'Imrryr, Sadric accéda à leur désir en les plongeant dans une cuve d'Or en Fusion. 6 Statues d'or ornent désormais la Charmille d'Émeraude. (<i>Melniboné – p36</i>)
-47	Sadric trouve une Epouse (On peut considérer qu'elle était alors très jeune entre 15 et 17 ans).
-32	Rédaction de l'Edit Portuaire le 9125 ^{ème} jour du Règne de Sadric 86. Note : on parle de Dame T'varia Ryun (<i>Melniboné – p 43</i>). Qui est-ce ? vs l'Impératrice de P'hee'P'er
-27	Mort de l'impératrice de P'hee'P'er femme de Sadric 86 en donnant naissance à Elric. Vraisemblablement le couple a eu beaucoup de mal concevoir un enfant (car on sait que Sadric a attendu une dizaine d'année après le début de son règne pour prendre une épouse, soit 20 ans auparavant).
-17	Dernière année où Imrryr fut utilisée par les Marchands pour commercer entre eux en plus des Melnibonéens. Depuis l'Ile des Citées Pourpres est devenue le lieu privilégié pour ce type de Négoce. (<i>Melniboné – p47</i>) Note : Cette information ainsi que celle de la page précédente sont donnés par rapport au 50 ans de règne de Sadric (<i>il y a 25 ans</i> (date de rédaction de l'Edit portuaire (écrit 25ans après le début du règne de Sadric), <i>il y a 10 ans</i> etc... On peut considérer que d'autres dates données ainsi ont la même référence (quelques mois (3) avant mort de Sadric – <i>fixé arbitrairement</i> (son règne ayant duré un demi siècle) <i>Epoque éventuelle des règles Elric (il est conseillé de jouer pendant le Règne de Sadric – p14-15)</i>

-10	Le Docteur Jest, Grand Inquisiteur Royal est nommé par Sadric.
-7 et 3 mois	Sadric règne depuis 50 ans. Il s'abîme dans le deuil ignorant complètement son royaume et donc ses environs. <i>Epoque du Supplément Melniboné</i>
-7	Mort de Sadric 86 ^{ème} (à l'âge de 76 ans). Couronnement d'Elric III (à l'âge de 20 ans), 428ème empereur de Melniboné/ du peuple de R'lin K'ren A'a. Choquepattes, serviteur d'Elric est alors âgé de 54 ans. Le serviteur de Sadric, Diavon Slar, âgé de 53 ans fuit Melniboné en volant le coffret de bois de Rose sculpté renfermant l'âme de Sadric. Son navire tombe entre les mains d'esclavagistes des Cités Pourpres. Règles Elric : 7 ans entre couronnement et fin du monde...
-6 et 4mois	Une petite flotte de Corsaires Vilmiriens attaque Melniboné. Elle est décimée par un Vol de Dragons réveillés sur le Conseil d'Yyrkoon
	Durant le Règne du jeune Yaris un conflit éclate entre le Nord et le Sud de Tarkesh qui est alors au bord de la Guerre Civile (<i>Elric – p42</i>).
-6	<i>Date des événements décrits dans Elric des Dragons</i> Des Pillards Dorelites attaquent Melniboné. Yyrkoon tente de prendre le pouvoir en jetant Elric, affaiblis par les combats, à la Mer. Elric survit et Yyrkoon doit fuir par magie en prenant comme otage la Maîtresse d'Elric, Cymoril sa propre sœur. Elric ne parvient par des moyens conventionnels à retrouver son cousin.
-5 et quelques mois	Elric est contraint de convoquer Arioeh des Sept Ténèbres qui lui révèle où est Yyrkoon, comment y parvenir et lui indiquera quelque temps après comment parvenir à trouver les épées Noires Stormbringer et Mournblade que son cousin recherche avidement.
-5 et 7mois	Elric quitte le trône de Rubis et part explorer le Monde des JRs en laissant pour un an Yyrkoon régent de l'île.
	Mort du Duc Avan Astran tué par Elric dans la cité R'lin K'ren A'a.
-5	Yyrkoon monte sur le trône de Rubis (premier Empereur à gouverner sans l'Actorios), se déclarant Empereur après avoir présentés de faux documents concernant la mort d'Elric.
-4 et 6 mois	Chute d'Imrryr lors du Sac de l'île mené par Elric lui-même à l'aide d'une alliance entre plusieurs puissances maritimes regroupant plus d'un Millier de Navire. Yyrkoon (âgé alors de 25 ans), mais également sa sœur meurt sur la Noire Lame de Stormbringer. Les Dragons sont réveillées et détruisent les Navires Pirates ayant quitté l'île. Seul Elric et le navire sur lequel il est sort vivant de l'attaque. Smiorgan des cités Pourpres meurs (<i>Règles Storm, âge : 35 ans</i>) ainsi qu'également les roi de Jharkor (Dharmit), Lormyr (Fadan), Tarkesh (Yaris), Vilmir (Naclon) et Argimiliar.
-4 et 5 mois	Prise de Pouvoir à la place des Rois morts lors du Sac d'Imrryr : Lormyr (Fadan) : Montan <i>Le Cendré</i> . Vilmir (Naclon) : Guerre de succession pour le trône. Jharkor (Dharmit) : Yishana (sœur) – Le Sorcier Mabden Theleb K'Arnaa est son Amant. Tarkesh (Yaris) : Hilran (cousin) : l'unité est ramenée entre le Nord et le Sud <i>Autres Rois en Place :</i> <i>Dharjor : Sarosto (descendant d'Atarn Le Bâtitteur de Cités).</i>
-3	Le Roi Marvos du Pikarayd est renversé par son propre fils Kolthak à l'issue d'une longue et amère révolution. Un nouvel ordre social basé sur la Balance est instauré (<i>Elric – p34</i>).
-2	Elric à 25 ans et parcourt les Jeunes (âge donné dans les Règles de Stormbringer). Relatif à cet âge, Dyvim Slorm à 30 ans, Jagreen Lern, le Théocrate de Pan Tang à 60 ans, Tristelune 25 ans, Myshellia est âgée de plus de 400 ans ! Rackhir et Smiorgan 35 ans. Theleb K'arna 50 ans et Zarozinia 17 ans.
	Mort d'Urish Roi de Nadsokor (cf. Saga Elric). Le SdC Nharjhan monte une expédition contre Tanelorn (la seconde) avec les mendiants de Nadsokor (<i>Elric – p35</i>).
	Le Roi Guthéran, souverain décadent et dégénéré d'Org est tué par Elric, le Roi sous la Colline (un descendant du Peuple Condamné se réveille mais Elric le détruit de même que Org qui disparaît dans les flammes (<i>Elric – p36</i>)).
	Mort
	Mort de Myshellia tué par Theleb K'aarna. La puissance du Chaos augmente à nouveau.
	Le Théocrate de Pan Tang brise complètement la Barrière Loyale. Le Chaos se libère. <i>Note : Voir à la fin de la Saga, le Théocrate utilise une hache quand il combat Elric. Pourquoi pas Tarkarle définitivement inerte (le pommeau où reposait la plus grande part de la prophétesse ayant été brisé sur le</i>

	continent Sud, suite à l'affaiblissement issu de son combat avec Stormbringer du temps des Grandes Guerres Melnibonéenne-Dharzis) ? Comme c'est un Mabden qui sera le 9 ^{ème} porteur de la prophétesse, il est vraisemblable que la hache soit parvenue en final dans les mains du Théocrate (on notera simplement qu'il ne fut pas qualifié comme un porteur (Gedwyr est appelé le 9 ^{ème} et dernier porteur), soit car l'arme étaient déjà morte et ne comportait que quelques caractéristiques fameuses du à sa structures et quelques runes encore actives, soit plus vraisemblablement que ce destin de l'arme déchet (portée par la lie de l'humanité) de pouvait plus compter pour les ballades qui seraient encore racontée sur d'autres plans....
-1	Un nouveau né est placé sur le trône du Vilmir.
0	Fin du Monde. Stormbringer tue Elric et se lance dans le ciel raillant la Balance. Kronale (seule) parvient également à s'échapper du Plan et passe la Conjonction. Tarkarle ne le pu point (vaincu par Stormbringer 1600 ans auparavant), ni Valryale au Sombre destin. Les Armes de La Loi sortaient extrêmement affaiblit de ce combat, et Stormbringer voyait son pouvoir grandit.

[Note d'Arioch] - l'adjectif lié aux dragons, c'est pas plutôt draconique que dragonesque ?

Note : Replacer l'information de chevaux à longues jambes et de bœufs géants de l'antiquité qui tiraient, il y a de nombreux Millénaire, les chars de combats. Petits mamouths de Melniboné, cousins des glaces stérile du Nord Lointain. (*Melniboné* – p21). Léopards des Neiges vivants dans les sommets de Montagnes (plus aperçu par des Melnibonéens depuis 200ans). (*Melniboné* – p24).

Elric Ier – 80^{ème} Empereur.

Espérance de Vie d'un Melnibonéens : 90 ans (120 ans rapportés). Terhali 620 ans !

Infos sur le Croc, une île de Basalte Noir, situé dans les eaux glaciales de la Mer Pâle, environ 300km au Nord de Froid-de-Vorn, un village sur la côte Tarkeshite lui-même à 140 km au Nord de Nio (Le Croc et la Fontaine – PdJRs – p73). Habité par un sorcier Dharzi il y a 2000 ans, puis par des Melnibonéens à la chute de l'Empire Dharzi (Un Prince Dragon et sa famille, tué par une fille des Jarl des Temps anciens : Sim-Nisa-Malahad et enfin un Sorcier et Vivisecteur Mabden. Une carte représente 420 km au nord de Froid-de-Vorn avec de nombreux Fjords, le long d'une chaîne de montagnes nommée l'*Epine Dorsale du Monde*. Au-delà il est dit qu'existent des Toundra, des Bancs de brouillard sont fréquents sur la Mer Pâle, une étendue Marine glacée, même en été (avec de nombreuses tempêtes). Quelques noms d'anciens héros Tarkeshites sont donnés (p78). Il existe plusieurs grimoires Dharzis traitants du croisement d'animaux, croquis de vivisection, greffes de tissus vivant).

Histoire de Tarmesh, une colonie humaine située dans le pays qui deviendrait Vilmir. (*Périls dans les JRs* – *Moments Dérobés* – p90). Construction par les Melnibonéens d'un temple au sommet duquel brillait une gemme brûlante (le « cœur d'Arioch », un Rubis d'Imrryr). L'époque des derniers jours de Tarmesh date du moment où la Guerre entre Melniboné et l'empire Dharzi atteignit son apogée, 1000 ans auparavant ! Si elle s'éteignait cela signifierait qu'elle serait tombé aux mains des Dharzis et donc infidèle. Le feu serait alors lancé des dragons sur la ville ! Dolor, un demi-Melnibonéen vole la gemme, en tuant un prêtre Melnibonéens qui le maudit alors. La ville brûla alors détruite par les Melnibonéens et Dolor subit la Malédiction qui suspendit le temps et le fit vivre et revivre les souffrances de la nuit où il vola la gemme. On y apprend que les Dharzi à cette époque était dans ces terres organisant des raids ! Ils sont donc descendus très bas, sans doute un corollaire à la destruction des citadelles qui ne peuvent plus empêcher les armées de descendre plus au sud ! D'ailleurs a priori la colonie humaine, auprès du « Cap de la Tour », subit des assauts constants de la part des Dharzis (p101) ! Un Melnibonéen, Sardras le Prêtre-Dragon, avec d'autres suzerains Melnibonéens (12aine dont le nom est donné), habite la colonie. Les hommes seraient à l'âge de Fer.

La ville se situe quelques part sur le chemin de caravane reliant Karlaak et Jadmar, à environ une semaine de cette dernière cité proche du Cap du Destin (au nord de Vieil Hrolmar, a un peu plus d'une semaine à cheval). Très certainement des falaises surplombant le fleuve qui passe par Hrolford et montant jusqu'à Trentham. Une tombe existe renfermant des cadavres d'animaux ou d'humain ayant appartenus à d'anciens Melnibonéens (des serviteurs digne de confiance) : Renkhan IX, Cyllass Muhr, Myapin Char...

Un lieutenant de l'armée Dharzi est décrit ainsi que sa monture, un coursier Singe-Araignée ! Il porte une armure d'insecte. Différent dans leur traits par rapport aux humain, plus larges de poitrine et légèrement plus petit ! (armure de chitine (2d6-1)).

Un raid mené par une 12aine de Dharzi attaque la colonie sur des montures ressemblant à des Vers-kangourous. Un hybride Rhinocéros-Gorille attaque également. Nouvelle attaque Dharzie aérienne (avec des crocodiles-Libellules – 5points d'armures d'écailles). Possède des armures de cuir de Mastodonte (6points)

Quelques infos sur le Duc Avan, fils du vieux duc Culvan de Vieil Hrolmar (qui a plus de 400 ans (p92)).

Note : le Lesh, serait une langue plus ancienne que le Melnibonéen d'après Elric (dérivé de l'Elonien parlés par les Gardiens ?) (*Elric – p36*).

XI - ANNEXE 02

Si Kronale et Tarkarle m'étaient contées...

XI - 1 - Histoire

Alors que se déchaînaient encore en ces temps les combats opposants les Princes de l'Empire de Lumière aux Seigneurs du Dharzi, Kronale et Tarkarle furent forgées. C'était peu de temps après que les **Epées Entités** furent redonnées aux membres de la famille de l'Empereur de Melniboné (-1900).

Laemonetr, Seigneur de la cité Velsaltr dans les terres du Pays du Silence, eut vent de l'existence de ces armes et des ravages qu'elles causaient dans les conflits qui eurent lieu sur ce continent Ouest... Le Chaos, allié des Melnibonéens, offrait semble-t-il une aide non négligeable à ses protégés et il allait falloir les contrer et donc réagir au plus vite !

Certes l'appui des Seigneurs des Bêtes leur était acquis et leur avantage dans ce conflit était manifeste, mais là, il fallait reconnaître qu'il était possible que cela ne suffise pas à contenir le pouvoir spoliateur de ces armes...

Il fallait trouver de puissantes entités pour les opposer aux manifestations de l'être épée et forger des réceptacles tout aussi puissants. Peu de choses étaient connues sur l'être sombre et sans visage qui animait les armes ennemies, le contrer ne serait pas une mince affaire...

Laemonetr, réunis toute les informations qu'ils avaient récoltés depuis l'apparition des Epées Noires, fit appeler les haut-sorciers de la cité pour pouvoir entrer en communication avec l'intelligence souterraine de la cité, et communiquer ainsi avec l'Empereur Immortel de la mythique cité Ersutial du Gouffre Alt'Elolt. Au terme d'un long rituel, les Sorcier et Laemonetr furent en phase avec l'Intelligence, le Seigneur de Velsaltr perçu la présence de l'Empereur. Il lui fit alors part du danger qu'il voyait en ces armes, puis présenta toutes les autres informations patiemment récoltées depuis la dernière communion, et enfin écouta les ordres provenant du Dernier Cercle.

Les conflits continuèrent et les Dharzis firent de leur mieux pour combattre les Melnibonéens qui sur ce front étaient particulièrement redoutables. Leurs pertes commençaient vraiment à être importantes, pourtant Laemonetr continuait de diriger ces hommes avec la même habitude, ces derniers se levaient dès que les ordres d'offensives étaient donnés, marchaient sans état d'âmes vers les combats, et en armée parfaitement ordonnée allaient à la rencontre des troupes ennemis et les affrontaient. S'ils étaient nombreux à tomber, sous les attaques meurtrières des Princes-Dragons menées par l'un ou l'autres des porteurs de Stormbringer ou de Mournblade, ils ne partaient pas seuls. Même si lentement les Dharzis devaient reculer de plus en plus sur leurs terres, l'avancée Melnibonéenne restait lente. Et c'était là le devoir de Laemonetr tant que le Cercle ne le contacterait pas.

Enfin vint les conseils du Nouveau Cercle. Les 18 Créatures d'Arkyn avaient trouvée la solution et celle-ci fut donnée par la bouche de l'Empereur à Laemonetr qui mit promptement tout en œuvre pour suivre les ordres.

Aux armes Melnibonéennes seraient opposées de nouvelles armes. Pour les forger il serait fait appel à **Uyll'ya**, l'Être de feu, Duc de Kakatal qui fut éloigné de la cour du Seigneur Élémentaire car trop indiscipliné. Ce Duc s'était lié aux Dharzis et avait forgé dans le passé quelques armes et armures de renom. Cependant, avec le temps, son insatisfaction quant à son propre travail grandit et il détruisait nombre de ses œuvres qu'il trouvait inachevées et les recommençait sans cesse... Quelques altercations violentes l'avaient finalement isolé du peuple Dharzi et plus guère de personnes ne lui rendait visite. Laemonetr sourit quand le nom du Duc lui fut communiqué, car il savait que la nature de cet ouvrage, ne pouvait que correspondre au tempérament si particulier de ce dernier. Assurément Uyll'ya accepterait d'œuvrer à nouveau. L'âme des armes, qui seraient à jamais prisonnières de ces corps étroits furent également désigné : dans l'esprit de Laemonetr les noms runiques des **Trois Sœurs d'Elr'ahaa** se formèrent. Instantanément sa mémoire fut orientée, vers ces noms et d'autres runes vinrent se superposer.

L'Histoire des Prophétesses remontait à sa mémoire. Il l'avait lu dans les tréfonds de la cité sur les plus vieilles colonnes de celle-ci, à l'aplomb même du Nexus plus de 7 fois Millénaire. « Jadis ces trois sœurs demandèrent l'aide des Seigneurs du Dharzi. Voyageuses Outre-plans, elles avaient été piégées en un monde étroit et sans issue de l'intérieur. C'était le brillant Vark **Erl'tl** de la Cité-Fille **au Nord de Myrrhyn** (ayant donné son nom à la cité) qui avaient découvert leur existence en créant une fenêtre sur ce monde stérile de leur prison. Il avait écouté leurs doléances, et des moyens de les délivrer furent recherchés. Si quelques solutions furent proposées, elles se résumaient en général en une simple porte où leurs âmes désincarnées pourraient espérer passer. Elles refusèrent alors les propositions que notre empereur leur fit jadis, ne pouvant se résoudre à s'extirper de ce plan qui les retenait pour se fondre dans de simples enveloppes métalliques. Aucune autre sortie.

Depuis, elles se dépérissaient dans ce monde stérile. Si l'Empereur pensait de nouveau à elles, c'est qu'il avait sans nul doute trouvé une nouvelle proposition à leur faire. Et ce fut le cas. Les armes forgées allaient être de puissant artefact assez puissant pour les contenir, et doués d'une certaine polymorphie qui leur permettrait de retrouver parfois leur apparence physique, un point qui sans nul doute convaincrerait Tarkarle car c'était elle le dernier bastion de leur volonté

commune. Elle avait jusqu'à maintenant empêché d'accepter toute offre d'habiter des formes fixes pour échapper à leur prison, bien que **Kronale** et **Valryale** auraient presque acceptée jadis.

L'Empereur comptait utiliser les nouvelles propriétés découvertes récemment pour la cendre grise des Monts Cendrés à l'extrême Nord-Ouest de l'empire qui pourraient pallier à l'absence de texture physique de leur offre aux trois prophétesses. »

Et tout se passa comme suit : Læmonetr fit mander le responsable minier de l'Empire et lui demanda d'activer les recherches d'**Asméa**, de même qu'il devait lui faire apporter du trésor de l'Empire l'Asméa déjà possédé. Si un objet devait pouvoir contenir une puissance telle que l'essence de ces trois prophétesses, l'Asméa était assez malléable pour les runes de liens majeures qu'il faudrait graver sur ces armes.

Il faudrait aussi de l'**Acier de Myhrryn**. Les relations qu'ils entretenaient avec les hommes ailés de Myrrhyn leur assuraient un apport régulier de cet acier, qui était fondu depuis longtemps pour confectionner armes et armures.

L'alliage résultant de l'utilisation de l'Asméa avec cet Acier avait démontré des qualités de dureté inégale. Dommage que l'Asméa demeurait si rare, sinon ils auraient eut là une force de frappe non négligeable dans les conflits.

Ainsi, les Cendres des **Monts Argentés de Elnyaw** (ces cendres qui seraient ultérieurement utilisées dans l'élaboration des **Crosses des Voleurs de Songes**) allait pour la première fois être mises en œuvre au sein d'Objets de Pouvoir. Combien de voyageurs dans ces lieux avaient été victimes d'hallucinations de jour et de rêves étrangement réels la nuit... Peu de choses étaient connus sur cette poussière argentée mais si les Drogues en contenant étaient mortelles dans un bref délai, il se pourrait qu'une infime partie de cette poussière dans l'acier trempé des armes puisse faire l'affaire. Et de ce fait l'avenir prouva que cette cendre fonctionna parfaitement comme catalyseur suffisamment puissant à même de donner vie à la visions des Prophétesses au sein des armes ... Ces entités désincarnées purent bientôt prendre figure physique (par illusion qu'elle pourraient créer autour d'elles) et se mouvoir sur le Plan.

Les trois prophétesses donnèrent, après une courte réflexion, leur accord au projet. Uyll'ya accepta également de forger les armes. Il était même particulièrement intéressé par le projet. Cependant l'Asméa disponible fut juste suffisant pour forger deux armes. Pour le troisième habitacle, il leur faudrait attendre la découverte de nouveaux minerais. Ce furent Kronale et Tarkarle qui intégrèrent les armes en premières. Valryale accepta d'attendre l'arrivée de nouveau Asméa. En réalité, Valryale, la plus jeune des trois femmes resta en arrière sur la demande de ses sœurs qui voulurent voir si aucun danger n'existait dans ce projet de fusion métal-pensée et aussi pour laisser une chance à leur jeune sœur si elles-même trouvaient le moyen de retrouver leur identité totale.

Kronale choisit l'apparence d'une épée, car sa finesse s'exprimait mieux sous cette forme. Sa sœur, beaucoup plus violente, choisit la forme d'une hache...

Les Armes-Habitacles furent réalisées par Uyll'ya, qui considéra à juste titre ces armes comme la plus parfaite de ses oeuvres. Il fut étonnamment rapide dans son ouvrage, inspiré sans doute par les deux prophétesses au-delà du vide qui séparait leur Plan-Piège de celui des Jeunes Royaumes. Les Runes de Combat furent gravées par l'être de feu lui-même. Cependant, l'Empereur fut celui qui traça les Antiques Runes de Liens Majeures dont sa lignée seule connaissait le secret. Ses Runes dataient des Temps très anciens, d'avant même le présent Cycle. Ces Runes étaient dans la mémoire profonde de l'Antique Peuple Condamné et de ces descendants qu'ils fussent les protégées des Anciens Dieux de la Loi (Les Anciens qui forgèrent Stormbringer et Mournblade) ou ceux purifiés de la Malédiction des Anciens Seigneurs Chaotiques par Arkyn (Les 18 Créatures d'Arkyn). Les pommeaux ouvragés furent les dernières clefs des armes. C'est également l'Empereur qui tailla les gemmes et grava à l'intérieur même de leur structure pure des Runes de Puissance qui contiendrait l'âme des Prophétesses et leur permettrait d'oeuvrer selon le pacte qu'elles passèrent avec les Seigneurs du Dharzi.

Le jour vint où les plus grands sorciers de l'Empire furent appelés à la **Cité Impériale d'Ersutial** pour unir leur puissance et parvenir à déchirer les murs retenant prisonnières les entités. Kronale fut la première à passer outre le piège et subit la plupart des souffrances qui furent le lot des prophétesses pour s'enfuir. Elle ouvrit le passage par son essence et Tarkarle pu passer par la suite avec une plus grande facilité que sa sœur. Pourtant Kronale garda sa souffrance pour elle et ne dit mot à sa sœur de l'épreuve : elle montrait pour la première fois, bien qu'elle n'eut aucun témoin, la puissance de sa volonté...

Les armes furent habitées en ce 17ème jour du mois du Loup (-1895), mais c'est seulement trois mois après que les entités domptèrent et occupèrent chaque molécule des armes et purent commencer à exprimer leurs pouvoirs à travers le métal Asméa. Ils étaient certes amoindris par rapport à ceux qu'elles possédaient sous leur forme d'origine, mais les prophétesses se sentaient revivre jour après jour dans cette étrange enveloppe offerte par les Seigneurs du Dharzi...

Ils ne leur avaient menti en aucune manière et leur avaient parlé sans détours des restrictions que comportaient ces armes... Ils leur avaient en fait offert ce qu'ils avaient de meilleur...

Kronale fut portée par le Vark Erl'tl ayant découvert jadis les trois prophétesses. Un des 5 fils de l'Empereur lui-même. C'était la première fois qu'un Vark sortait d'une cité fille et se montrait sur un champ de bataille. Tarkarle fut confiée Læmonetr.

Même si les armes furent novices sur la découverte de leur nouvel univers ou de l'expression de leurs pouvoirs, dans un premier temps, elles n'en semèrent pas moins l'effroi dans les armées Melnibonéennes, qui au moins sur le front Ouest durent faire retraite et se cantonner dans leurs postes avancés. Pendant cette période Tarkarle fut transférée sur le Front Nord-Ouest (-1860). Des messagers furent dépêchés vers Melniboné pour avertir l'Impératrice... Alors Terhali (régnant depuis -1994) ordonna que le maximum de forces converge vers ce front. Elle fit appel à des forces Extra-Planaires et les fit revenir sur le Plan Central de l'Empire. Des Navires couvrirent les Mers du Vieil Océan et rejoignirent la côte Occidentale pour déverser des troupes nombreuses, des armes et créatures monstrueuses.

Les Combats reprirent alors de plus belle, sans que nul ne sache quelle en serait l'issue. Malgré une tentative de diversion sur le Continent Septentrional, avec l'ouverture d'un nouveau front entre les deux Désert Orientaux, le long des Piliers déchiquetés pour tenter de diviser les forces Melnibonéennes sur une ligne de Front étendue au maximum (-1850), les combats majeurs demeurèrent sur le Continent Occidental (Melniboné se contentant de tenir ses autres positions).

Un temps passa puis vint une offensive majeure sur le continent Ouest menée à l'époque par le neveu de l'empereur, **Dyv Larn**, qui portait **Mournblade** (-1724).

Le choc des armées fut terrible et, au milieu des flots de soldats des deux camps, se rencontrèrent le Vark Erl'tl, porteur de Kronale, et Dyv Larn, tenant Mournblade frémissante... Les Aciers-Entités s'observèrent, s'approchèrent puis se touchèrent dans une mêlée terriblement compliquée. Les porteurs étaient sans aucun doute d'un même niveau quant à la maîtrise de l'épée et, malgré la sauvagerie de leur affrontement (Le neveu de l'Empereur gorgé de la puissance des multiples âmes qui avaient nourri Mournblade, affrontant l'immense créature semi-végétale qu'était le Vark), ils semblaient étrangement se respecter...

Kronale combattit Mournblade avec sagesse : bien que plus jeune que cette dernière, elle était plus réfléchie dans ses coups. Mournblade, sans aucun doute aveuglée par la puissance au sein de Kronale, tentait par tous les moyens de trouver une faille pour vampiriser l'énergie quasiment pure de l'épée...

D'où vint le trait qui prit la vie de Erl'tl ? Nul ne le su jamais... La flèche à l'empennage noir se figea dans le cou du Vark au défaut de l'armure. Le trait n'était assurément pas une simple flèche de bois et d'acier, car le Vark d'abord surpris, vacilla. Dyv Larn ne pu alors retenir son épée, et de dépit de ne pas pouvoir atteindre l'énergie de Kronale, celle-ci se tourna vers le corps vacillant de la créature végétale et l'abattit.

Laemonetr, non loin de là, vit tomber le *premier fils* de l'Empereur sans qu'il ne puisse rien faire, une marée de combattants le séparant de ce combat... Il vit de loin Dyv Larn retirer Mournblade frémissante du corps vidé du Vark, la forcer à rentrer au fourreau et le Melnibonéen se pencher alors sur la Lame Kronale....

Alors se produisit un événement étrange... Dyv Larn scilla lorsqu'une vive lueur bleutée apparut soudainement. A quelques pas de là, une femme se tenait, grande et majestueuse, aux formes déliées et parfaites. Sous sa toge sombre, sa peau légèrement translucide était bleutée. Dyv Larn croisa alors son regard, un regard lointain et peut-être désespéré, mais dont la détermination eut tôt fait de balayer cette expression fugace de son visage, lorsque, se penchant, elle ramassa l'arme du Dharzi, cette arme si étrange qui tenait tête aux Épées-Impératrices, cette arme qui maintenant luisait de cet étrange éclat bleuté. Mournblade hurla dans son fourreau, mais Dyv Larn ne la tira pas... et écouta en frémissant cette voix impériale et cristalline de l'entité féminine qui lui faisait désormais face....

- Melnibonéens, je ne serais pas portée par l'un de vous avant qu'empires ne s'écroulent. Et jusque là, je ne cesserais de combattre pour le peuple Dharzi. Prenez garde, vous, porteurs des Êtres-Épées, car vous n'êtes, ou le deviendrez, que jouets de ces entités. Ne vous leurrez pas, leurs objectifs sont bien plus vastes que ceux de vos Ducs Chaotiques, même si elles semblent agir en simples servantes... Elles vous trahiront tous en dernier lieu, et ... l'une d'entre elle tuera même votre Empereur à la fin des temps...

Maintenant fait retraite, Melnibonéen, avant que je ne venge la mort de Erl'tl... Fuis et rapporte mes paroles à ton empereur..."

Et Kronale se tourna et avança parmi les cadavres et combattants des deux camps, et si un Melnibonéen se dressait sur son chemin, elle l'abattait sans aucune difficulté... Elle continua de s'éloigner vers le camp Dharzi.... Dyv Larn observa la femme quelques instants, la puissance de ces mots résonnant encore dans sa tête. Au fond de lui, il ressentait que la Femme-Entité avait dit la vérité, une bien étrange vérité... et celle-ci devait être rapportée à Terhali l'Impératrice Verte. Il fit signe à son héraut qui sonna la fin de l'attaque et le repli des troupes Melnibonéennes.

Quand l'Impératrice de Melniboné apprit les événements elle fulmina. « Ah, comme cela on établissait des prédictions quand à la destinées de leur sang impérial, et bien dans leur sang l'affront serait lavé ! » De multiples portails furent créés et maintenus à force de puissants sortilèges : il s'en déversait des combattants innombrables, humains ou non qui rejoignaient également le front, provenant des Plans inféodés aux Melnibonéens. Des Nuées de Dragons couvrirent de leur Ombres les champs de Batailles gigantesques qui furent alors créés : le Chaos était sans nom, les pertes en vie indénombrable : hommes, bêtes, créatures de toutes sortes et morts mélangés en une danse macabre qui semblait totalement désordonnée. Des vagues colorées des tissus et des pièces d'armures métalliques couvrant les combattants allaient et venaient se rencontrant au centres de plaines immenses, mais une unique couleur sombre se créait alors à la jonction : le rouge sang.

Sur le Front Nord-Ouest, une offensive fut alors menée contre Elattyr (-1630), et ce fut à cette époque que le combat entre l'Être-Épée de Stormbringer et Tarkarle eut lieu. Les deux porteurs des armes venaient, au terme d'un combat long et violent, de se blesser mortellement. Presque simultanément leurs corps avaient glissé au sol, et ils se regardèrent tandis que leur souffle quittait leurs poitrines. Stormbringer avait en fait trahi son porteur et laissé Tarkarle le toucher mortellement, elle avait tout de même fait de même sur celui qui la combattait ayant concentré son attention sur une très étroite faille dans la défense du porteur de son ennemie. En effet, fort de son expérience de l'époque où il avait rencontré l'Entité-Sœur Kronale via sa Manifestation Mournblade, l'Être-Épée avait choisie de combattre directement la prophétesse sous sa forme matérielle. Il poussa donc cette dernière à se matérialiser tandis que les premiers Melnibonéens aux alentours se rapprochaient du lieu où les deux seigneurs ennemis étaient tombés. Il fit de même s'extirpant pour la seule et unique fois sur ce Plan de son enveloppe Métallique Noire. L'Être-Épée, sombre combattit la forme bleutée de Dame Tarkarle. Tous les humains présents sur les lieux moururent de folie dans les pressions magiques se dégageant de la scène irrealiste. Les Dharzis et les Melnibonéens, pour leur part étaient fort décontenancés par la tournure que prenaient les événements et avaient prudemment reculé. Le fracas des armes manipulées par les entités les habitants était assourdissant, mais elles ne se briseraient pas, tous les témoins en étaient certains car leur résistance étaient légendaires et étrangement proche aux delà des différences existant pour ces armes. Leurs runes de protection avaient une même origine perdue au-delà du temps ! Tarkarle, contrairement à sa sœur était moins réfléchie, plus vive et prompte à la Colère... Le Rictus qui déformait les traits du visage inhumain bleuté était étrange tellement il ne correspondait pas à la grâce surnaturelle de ce dernier. Mais l'Être Stormbringer souriait. Son plan fonctionnait, la colère s'insinuait chez son ennemie, une part de Chaos infusait à partir de son être dans son Jumeau Loyal ! Le décors autour du combat se métamorphosait, la terre craquelait sous les pieds des deux combattants irréels, des nuées livides tournoyaient tantôt glaciales, tantôt brûlantes... Alors dans une dernière passe d'arme étrange, Stormbringer repoussa la lame effilée de la Hache Tarkarle, et l'Être-Épée se jeta sur son adversaire l'étreignant de ses bras fuligineux, Tarkarle hoqueta de surprise, mais déjà l'Être-Épée fondait sa texture à la sienne ! La scène vacilla, et de nombreux témoins moururent foudroyés. Les Créatures Immatérielles disparurent... Stormbringer tomba en se plantant au sol et vibra un long moment tandis que la lame Tarkarle fut projetée au loin et s'abîma en tombant sur un rocher. Son pommeau en fut rayé. Les survivants hébétés ramassèrent les armes et firent chacun retraite, ne sachant pas que penser de ce qu'il avait vu cette aube là ! Cet affrontement aux environs des citadelles gardiennes fut le sujet de grandes craintes dans les deux camps.

L'avenir le dirait, mais nul ne le savait alors : La Prophétesse-Épée Tarkarle venait d'être corrompue par l'Être-Épée, et une part de ce dernier habitait désormais la hache.

Pendant ce temps, sur le Continent Ouest, le temps semblait suspendu car nulle armée ne semblait faiblir. Pourtant un jour, malgré quelques actions d'éclats (telle que la destruction d'une arme majeure inféodée à Xiombarg, par Kronale en -1645), les forces Dharzies semblèrent enfin décliner et les armées reculèrent lentement. Le Mouvement était pourtant imperceptible, et les Généraux Melnibonéens ne crièrent pas encore victoire car en ces temps là, qui pouvaient assurer que le lendemain ne verrait pas naître un événement renversant les positions établies.

Durant les combats qui suivirent, Emonatr second porteur de Kronale, fut mortellement blessé (-1412). Sa 4^{ème} Femme Manalta revint à temps pour l'assister dans son dernier voyage. Il lui confia Kronale. Peu de temps après, Manalta reçut l'ordre Impérial des 18 qui allait déclencher les plus violents conflits que le Plan n'ait jamais connu. La Grande Offensive était lancée. Elle nécessitait la présence de Kronale aux côtés de Tarkarle sur les Fronts Septentrionaux. Son transfert fut donc ordonné (-1410).

XI - 2 - Les porteurs des Prophétesse-Entités

XI - 2.1 - Porteurs de Kronale

1- Erl'tl (~ -10000 / -1724) premier fils de l'Empereur Dharzi (Un Vark).

Premier Porteur de Kronale, tué par Dyv Larn porteur de Mournblade lors de la grande offensive menée sur le continent Ouest par les Melnibonéens.

2- Emonatr (-1724 / -1412) : Seigneur de la seconde cité du Marais des Brumes Ersaltr (Dharzis des Brumes).

Ce fut sous sa main que Kronale brisa **Erkolarg**, la lance-entité de **Dyvon Parn**, Premier Seigneur d'Efrannyr (un poste avancé Melnibonéen sur le Continent Occidental) et absorba partie de l'énergie de **Xiombarg** contenu en cet habitacle... (-1645) Un tel événement devint légende et renforça chez les Melnibonéens la peur de ces Femmes-Entités. Car si un artefact que Xiombarg elle même avait créé pouvait être brisé, tout était à craindre de ces armes... Pourtant un autre fait encore plus important, propre à Tarkarle, verrait bientôt le jour éclipsant même cet événement.

Emonatr mourut néanmoins suite à de nombreuses blessures reçu dans un des conflits qui suivirent la Mort d'Erl'tl.

Sa Femme Manalta eut juste le temps de revenir du Continent Nord sur lequel elle avait été affectée, avant qu'il ne s'éteigne. Il glissa la lame Kronale dans les Mains de son Epouse, et ferma à jamais ses yeux.

3- Manalta (-1432 / -1380) : 4ème Epouse d'Emonatr, Seigneur de la cité de Ersaltr.

C'est avec cette Dame Dharzi que Kronale rejoignit le Continent Nord (-1410) pour la grande Offensive.

Elle était descendante en ligne directe du commandant qui jadis avait été l'investigateur de l'avancée dans les terres du Nord-Ouest de l'armée Dharzi (l'ancienne province d'Ilmiora) et en avait l'étoffe. La plupart des postes avancés des Melnibonéens en ces terres avaient été renversés ou isolés pratiquement des leurs... Les Dharzis s'étaient néanmoins heurtés à une vive défense en les citadelles de **Emarryr** et **Eltarryr** (située un peu au sud de la frontière qui naquit plus tard entre les contrées d'Ilmiora et de Vilmir) et n'avait pas pu forcer la ligne. Une frontière durable entre les deux empires s'était alors créée alors à cet endroit.

Manalta fit tomber la ligne des citadelles Melnibonéennes (-1400) et organisa la défense d'Org rendu nécessaire suite à cette victoire qui vit venir de toute part les Melnibonéens qui inquiets pour la défense d'Imrryr se réunirent à la hâte sur ce front.

4- Valetr : (-1420 / -1310 exil)

A la mort de Manalta lors de la grande offensive Melnibonéenne jetée contre le front Nord-Est de la défense Dharzie en direction d'Istalktr (-1380), Kronale, fut rapporté par le Seigneur Valetr à la cité Istalktr (lieu de haut-commandement des forces Dharzies) qui avait tenté de porter secours à Manalta abandonné par les siens à la vindicte Melnibonéenne, tout simplement car elle demeurait fidèle aux anciens enseignements des Dharzis des Brumes. C'est finalement avec ce 4ème porteur qu'elle apprit le plus dans l'art d'agir sur le tissu constitutif du Plan des Jeunes Royaumes, peut être grâce à l'étrangeté d'esprit de Valetr (fameux ménestrel avant d'être un seigneur de guerre redoutable) et de sa manière de percevoir la fibre du monde...

Valetr et Kronale se séparèrent en -1310. Valetr choisi de s'exiler pour vivre ses dernières années sur un autre plan avec nombreux Dharzis ayant désapprouvés les choix des commandants Dharzis menant désormais les troupes. Kronale ne voulut pas suivre le vieux Dharzi. Elle demanda seulement à son compagnon de la mener aux mines secrètes de Kralor le forgeron, localisées dans les hauteurs marquant la frontière Ouest de la contrée qui prit ultérieurement le nom de Tarkesh, d'où fut issu originellement l'Asméa.

5- Krâlör (age inconnu) :

En ce lieu, baignée des rayonnement particulier de traces infime d'Asméa dans les profondeur des roches, elle pu d'avantage prendre forme visible et se reposa quelques temps là en compagnie de l'étrange être qu'était Krâlör. Il oeuvra pour la Dame pendant tout le temps de son séjour en amplifiant les caractères runiques de l'arme, en en gravant de nouveaux (issu des textes ancestraux de son peuple).

Elle acquit ici sa résistance légendaire, et son fourreau, qui fut tissé par les Dryades des Roches.

On peut dire que Krâlör fut le Cinquième porteur de Kronale, et elle resta avec lui plus longtemps qu'avec n'importe quel autre porteur (-1310 / -750).

6- Kelotatr (-790 / -476) :

Un Seigneur Dharzi, Kelotatr, vint un jour aux forges de Krâlör (-750) et, lasse de ressasser chaque jour un peu plus l'anéantissement de Varyale (-1220), elle se lia à celui-ci et l'accompagna dans sa **forteresse Val'titr**, au sein des Terres du Silences, sans doute l'un des derniers bastions survivant de l'empire Dharzi. Un lieu gigantesque et vide, là où jadis myriades de Seigneurs et Dame se côtoyaient.

Il y eut certes des combats contre quelques tribus humaines shazaariennes, mais pas de l'ampleur de ceux d'antan car ils n'étaient que des humains faisant leur premiers pas balbutiant sans la tutelle d'un des Empires. Aucun autres conflit contre Melniboné n'eut lieu depuis la grande défaite. Car les Melnibonéens, victorieux s'étaient repliés peu à peu dans leur Ile.

C'était donc seulement ces nouvelles peuplades humaines, qui dans un semblant de la grandeur des deux empires d'antan s'étaient mis à croître, à guerroyer, à piller, ou tenter de piller, les forteresses aux artefacts et aux savoirs millénaires. Aucun ne revinrent de la forteresse Val'titr, située au Sud-Ouest de là où se dresse également la **cité Velsaltr**.

Mais cela finit tout de même par affaiblir, si ce n'est exterminer les derniers Dharzis en ces lieux ... Leur temps semblait en effet révolu...

Est-ce la maladie qui vint à bout des derniers grands Seigneurs Dharzis de la forteresse Val'titr, ou se laissèrent-ils mourir ? Cependant leur fin fut rapide, que ce soit Kelotatr, le sixième porteur de Kronale, ou **Malatriv**, le huitième porteur de Tarkarle, *la brisée*, qui le rejoint quelques temps auparavant...

Ils furent couchés parmi les grands dans le sanctuaire de la citadelle, et leurs armes le furent avec eux.

De nombreuses années passèrent jusqu'à ce que Kronale et Tarkarle aient de nouveau des Porteurs. Ce fut **Eskyl** de Melniboné pour la première (ainsi se réalisait ce qu'avait dit Kronale aux premiers temps...) et **Gedwyr** de Pan Tang pour la seconde, selon le désir Mesquin de Tarkarle de choisir le contraire de sa soeur. Mais elles continuèrent de se respecter, et finalement lièrent les deux porteurs au delà de leurs différends... Et comme à l'origine, elles se battirent côte à côte jusque dans les derniers instants des Jrs.

7-Eskyl de Melniboné : Dernier porteur sur le plan des Jeunes Royaumes de Kronale...

En effet une certitude existe selon laquelle Kronale contempla, mais non sa soeur, la fin des Jeunes Royaumes après qu'Elric ai soufflé dans le cor du destin et que Stormbringer bu son âme.

Vous trouverez une description du personnage et d'autres informations sur Kronale à la page des PNJs du Site [Chronique de Dame Kronale](#).

XI - 2.2 - Porteurs de Tarkarle

1- Læmonetr (/ - 1660) : Premier Porteur de Tarkarle (-1895)

Premier Seigneur de la Cité des Brumes Velsaltr. Il partira sur le Front Nord-Ouest en -1860. Il meurt 200 ans plus tard de vieillesse. Estkoltr, un Dharzi du Peuple Animal prend sa succession.

2- Estkoltr (-1680 / - 1630) : Deuxième Porteur de Tarkarle (-1660)

Ce porteur fut illustre car il combattit en -1630, celui qui portait Stormbringer, dans la citadelle Elattyr. Les deux combattant se tuèrent simultanément et eu lieu un combat épique qui se solda par la victoire de la partie de l'Être-Épée de Stormbringer contre celle de l'Être-Loi contenu dans Tarkarle. Cette dernière fut corrompue et ces actions en furent modifiées. Si les deux soeurs Kronale et Tarkarle se respectèrent encore, leur cœurs et pensées s'éloignèrent l'une de l'autre. Elles choisirent dès lors leurs porteurs différemment. Tarkarle tua même un Seigneur Dharzi, qu'on venait de désigner pour la porter car elle estimait que **Marvila** lui convenait mieux comme porteur (voir Elartis *Le Bref* ci-dessous).

3- (-1610 / - 1530) : 3ème Porteur de Tarkarle (-1630)

4- Shertakis *Le Lion Rouge* (-1510 / - 1390) : 4ème Porteur de Tarkarle (-1530)

Cette histoire, qui a trait à une attaque menée contre la ligne de citadelles Melnibonéenne, eut lieu à l'époque de Kronale et Tarkarle (-1630). Ces armes avaient été créées sur le Continent Ouest où était né le dernier conflit en -1950 en réponse au don fait au Melnibonéens (certains dire que ce fut un cadeau d'Arioch à la Famille Impériale) : les Epées Noires avaient été retrouvées par les Princes-Dragons.

(...)

→ **A Développer** : ok cf. texte de la troisième attaque d'Ettaryr ci-dessus.

Effectivement, un autre haut-fait eut lieu peu de temps après la destruction de Erkolarg... car Tarkarle, plus violente encore que sa soeur, brisa un Être-Épée et libéra celui-ci : Il s'agissait de **Valsword** porté par le Seigneur **Dyvim Lurn**.

Tarkarle ne s'en sortit pas indemne pour autant et son tempérament en fut profondément modifié, emprunt sans nul doute d'une partie de la noirceur de sa victime.

→ Bon on pourrait, modifier quelques peu les choses (si on gardait la notion d'un être épée) :

"brisa un Être-Épée et libéra celui-ci : Il s'agissait de Valsword porté par Seigneur Dyvim Lurn. Tarkarle ne s'en sortit pas indemne pour autant et son tempérament en fut profondément modifié, emprunt sans nul doute d'une partie de la noirceur de sa victime."

En fait, au vu de la résistance étrange de ces armes et de l'incapacité de briser leur enveloppe structurale pour aspirer leur puissance (armes issus du génie des Dharzis descendant des Elonii, comme les anciens l'étaient aussi, ceux qui ont fait les enveloppes de storm et mournblade, donc il est logique que ces armes ai des résistance similaires) un des être-épée (ou du moins une de ces manifestation) pourrait avoir décidé de briser sa propre structure (donc ça partirait de la volonté de l'être-épée, qui contrairement au pouvoir des Prophétesses (piégées sur ce plan) peuvent accomplir ce genre d'action) et s'insinuer dans l'esprit de Tarkarle (dans le but de contraindre son esprit, la vaincre et aspirer son énergie) qui dès lors en est modifié, et devient sans le vouloir un instrument qui tendra petit à petit vers le chaos (son dernier porteur est un Mabden).

Alors cette invasion du sud précoce serait elle aussi du à ce concours d'événement...?

Ca pourrait se faire, en effet, l'idée est intéressante.

→ idée il s'agit de Stormbringer, qui dès lors disparaît, mais agit à partir de Tarkarle.

Mournblade peut éventuellement rester un temps (comme Kronale) où disparaître simultanément (on ne sais pas trop quand ces armes disparurent des JRs. Je penche plus pour le premier cas. Les Princes-Dragons après la Guerre et les horreurs liées aux épées et aux runes vampires les déposèrent (Storm serait réapparu, où aurait été réinvesti par l'Être-Épée à la destruction de l'Ame Majeure de Tarkarle (son pommeau), la privant de quasiment toute sa puissance (cf. ce qu'en dit arioch à Elric : ils « avaient peur d'eux même ...))

→ Ecrire un § Sur la disparition des armes et donc le retrait vers -1000 de S et Mournblade

5-Elartis *Le Bref* (Fils du Lion Rouge)

Il fut tué au moment où prit dans ses mains la Hache Tarkarle qu'on venait de lui remettre (à la Mort de son père). Tarkarle l'abattit immédiatement, et appela une Dharzie présente lors de l'événement : il s'agissait de Marvila. Elle devint donc son porteur.

6-Marvila

7- Myrayn, née de Teelia⁶

Myrayn, porta pour un temps Tarkarle. Cependant, elle reçut plus tard l'être-épée qui accompagne tout champion éternel et se sépara de l'arme Dharzi comme lui avait annoncé le précédent porteur.

8-Malatriv : le dernier porteur Dharzi de la Hache.

Revenu d'une lointaine expédition menée sur le continent Sud, il avait fini par retrouver l'arme dépossédée de son pommeau qui avait fini par être brisé, affaiblit depuis l'incident contre l'Etre-Entité. Le Dharzi la ramenait dans le dernier sanctuaire Dharzi.

9-Torn Gwen : Mabden⁷.

(10)-Le Théocrate de Pan Tang

⁶ cf. Histoire de Torn Gwen à la page des PNJs du Site [Chronique de Dame Kronale](#).

⁷ Vous trouverez une description du personnage à la page des PNJs du Site [Chronique de Dame Kronale](#).

XII - ANNEXE 03A

Eltarryr - Citadelle Maîtresse des *Gardiennes de Vilmir*

Eltarryr-la-sombre veilla aux bords *des steppes orientales d'Ilmiora* pendant de nombreux siècles. Forteresse imprenable, elle subjuguait et démoralisait nombre d'armées se heurtant à sa formidable puissance et à sa sorcière protection.

Eltarryr et sa sœur de pierre, Emarryr (située à l'Est de celle-ci), firent partie d'une ligne de citadelles fortifiées édifiées à partir de certains postes avancés de l'Empire de Lumière du temps de son expansion. Cette ligne fut érigée (aux alentours de -2800 ans) comme une barrière de pierre contre l'avancée des forces Dharziennes et permit à son niveau la création d'une frontière quasiment immuable entre les deux empires au temps des Grands Conflits les opposant. Elles furent les forteresses qui reçurent l'assaut Majeur de la Grande Offensive de -1400. Elles finirent par tomber, (Emarryr la première) sous l'assaut mené contre elle lors de la Terrible Offensive. Cependant leur chute, n'indiqua pas la victoire pour le Peuple des Bêtes, car les troupes Melnibonéennes réagirent, les événements ne suivirent plus un déroulement parfait et les temps devinrent vraiment sombres avec l'emploi des Anamorphoses chaotiques Dharziennes et les Runes Vampires qui furent prononcées par les Sorciers Melnibonéens, éradiquant la puissance de leur ennemi de même que la leur, seule Melniboné y survivant...

Sa chute fut étrange et empreinte d'une malédiction pour laquelle peu osent avancer des théories encore aujourd'hui. Soudainement, comme le tumulte d'un glas dément sonnant sa fin, elle s'écroula face à l'offensive Dharzienne, telle la roche se crevant sur une onde sismique d'une rare violence, et les combats qui s'ensuivirent ne furent que désespérés et inutiles...

XII - 1 - Construction Initiale de la place Forte

XII - 1.1 - Localisation

L'emplacement choisi pour ériger la place forte fut un point stratégique, déjà découvert au temps des expansions draconiques de l'Empire de Lumière, lorsqu'un poste avancé de cet empire fut bâti à cet emplacement : la Tour-Dragon.

Cette tour millénaire fut élevée sur un escarpement de roches crayeuses élevées dominant les plaines alentours. Le lieu s'avérait déjà propice à l'installation de Veyrs de Dragons dans la profondeur de ces grottes naturelles situées du côté sud de l'escarpement. Mais, de surcroît, cette élévation de terrain surplombant le large fleuve Rignar, quasiment à la jonction de la partie impraticable de la partie navigable de celui-ci permettait, d'une part, de garder l'entrée de ce fleuve et, d'autre part, de conserver un approvisionnement facilité dans le cas de conflits de longue durée contre l'Empire Dharzi.

XII - 1.2 - Eltarryr-la-Haute

On érigea à partir de cette tour la Citadelle-Haute dans son intégralité exception faite du Donjon de la Reine Mersati, qui fut construit du temps de l'exil de cette Impératrice (-1415) sous les directives de **Vergyl**, l'architecte prisonnier (voir un peu plus loin).

XII - 1.3 - Eltarryr-la-Profonde

En parallèle à la construction de la place forte Eltarryr-la-Haute, on fit creuser dans l'escarpement, par des milliers d'esclaves de la contrée, des puits et passages obliques plongeants dans les profondeurs de la roche pour parvenir à l'assise de l'escarpement, de manière à créer un accès fortifié par l'intérieur. Les deux seuls accès à Eltarryr devenant alors la Porte-Basse et la Voie des Dragons.

La Porte-Basse fit partie de l'ouvrage nommé Eltarryr-la-Profonde qui constitua un port fortifié : le gardien du fleuve Rignar. En effet, une fissure traversant d'est en ouest l'escarpement crayeux fut agrandie et aménagée pour contenir un port souterrain, d'où les ravitaillements du Sud étaient déchargés et d'où l'on chargeait les navires du produit de l'exploitation des régions environnantes (levée des impôts).

Les plans et les descriptions détaillées de la citadelle sont présentés sur le Site *Chronique de Dame Kronale*.

Note : Ces documents pourront être utilisés dans le supplément "le Temps d'Eltarryr" le troisième volet de la Campagne de Rignariom.

XII - 2 - Rôle de cette place Forte

D'abord un poste avancé de l'Empire représenté par la solitaire Tour-Dragon, la place forte devint, après la fondation de l'Enceinte d'Eltarryr, une véritable clef de la défense des régions situées en aval de celle-ci. Plusieurs offensives Dharzies s'y heurtèrent ainsi sans pour autant la vaincre.

Elle fut aussi le port fluvial le plus avancé dans les terres hospitalières du continent Oriental. Même après la disparition de cette citadelle, ce point stratégique demeura et permit l'édification et le développement florissant de Rignariom.

XII - 3 - Exil de Mersati - Affectation à Eltarryr

Une Impératrice Melnibonéenne, Mersati XXXXVIIIème fut condamnée à s'exiler de l'île aux Dragons pour les terres aux confins de l'Empire (-1415) pour avoir tenté d'éliminer son époux⁸. Elle fut accompagnée par les hommes, les femmes et les esclaves de sa suite et rejoignit la citadelle de son affectation : Eltarryr l'Orientale.

Elle en prit le commandement et commença à diriger des offensives pour reprendre sur les Dharzis les terres qui avaient été perdues lors de l'avancée ancienne de cet ennemi. Elle réveilla ainsi des conflits en cette région d'une part pour apaiser son esprit meurtri de son échec pour la tentative de prise du pouvoir de l'Empire, et d'autre part pour développer dans cette région une assise sérieuse, à même de constituer un noyau potentiel de renversement du gouvernement de l'Île de Melniboné, car le projet initial de la Melnibonéenne n'était pas éteint en son âme...

XII - 4 - Construction du Donjon de Mersati par Vergyl

Parmi les gens de sa suite se trouvait **Vergyl-le-poète**⁸. Il suivit l'exil de sa Dame bien que, de par son rang, il aurait pu choisir de rester sur l'Île-Maîtresse. Mais son amour pour son Impératrice, amour impossible du fait de l'union de celle-ci avec l'Empereur **Aedric**, pouvait peut-être se renouer en ces terres éloignées et étrangères et, sur cet espoir qui ne se réalisa jamais, il partit donc en Ilmiora...

Vergyl n'était pas seulement le poète de l'impératrice, il était aussi architecte et sorcier de Melniboné et c'est à lui évidemment que fut confié l'appel Mersati pour ériger son Donjon.

Cette construction, bien qu'à première vue proche en structure de l'enceinte qui l'entourait, était en réalité étrange et sorcière. Et ceci est surtout amplifié par le fait qu'aucune donnée n'a filtré de ses sombres murs...

En effet, même aux jours des Jeunes Royaumes, alors que les vents froids balayaient les ruines d'Eltarryr, aucune information sensée n'est connue sur cette construction, car tout ceux qui participèrent à son édification furent exterminés, à l'exception du seul poète Vergyl, qui fut néanmoins cloîtré à vie dans ces murs dont il fut le créateur et y mourut empoisonné par sa Dame même.

En ce qui concerne la garde de la Reine Mersati qui fut attachée à son service, celle-ci fut quasiment entièrement exterminée lors de l'assaut par les forces Dharzies qui vinrent à bout de la citadelle, et les rares survivants prisonniers des Dharzies ne purent rien révéler de ce donjon, comme rendus muets par un sortilège puissant qui ne pu être rompu par les Sages Dharzies. De toute façon, la construction ayant été détruite par **l'Onde-Dévastatrice**, les Dharzies s'en désintéressèrent rapidement (à tort) aveuglés par leur victoire rapide dont ils se disaient les acteurs, bien qu'en réalité celle-ci (bien que probable en un temps plus ou moins proche) ne leur fut octroyée que parce que Mersati avait en son esprit un projet bien plus vaste que la conservation de cette place forte⁹.

XII - 5 - Principaux conflits où Eltarryr fut impliquée

La citadelle subit quatre conflits majeurs qui donnèrent lieu à de nombreuses ballades plus ou moins réalistes dont quelques bribes sont encore connues de nos jours.

⁸ Plus de détails sur le Site [Chronique de Dame Kronale](#).

⁹ Les Plans de ce donjon pourront être utilisés dans leur intégralité dans le volet de Rignariom "le Temps d'Eltarryr" à paraître. Dans le scénario "la Femme de l'Ombre", seul le niveau -2 de celui-ci, donnant accès à la Bibliothèque inconnue de l'impératrice exilée et à la tombe de Vergyl, pourra être utilisé car il est le seul vestige de cette construction. Nul ne l'a pénétré depuis que Mersati s'y est enfermée à l'insu de tous, sauf du Poète Vergyl, aux temps de la chute d'Eltarryr.

XII - 5.1 - Premier Conflit

L'attaque eu lieu lors de l'édification même de la citadelle (-2800 ans) car les Dharzis, à juste raison, virent en celle-ci un danger important dans leur projet de conquête totale du continent. Ils attaquèrent les forces Melnibonéennes qui gardaient le site de la construction, mais, bien qu'appuyés par les Seigneurs de Bêtes et plus particulièrement Meerclaw, ils ne purent renverser les positions de leurs ennemis et mettre à bas la forteresse naissante. En effet, les Maîtres-Dragons étaient en ces temps en nombre suffisant et de surcroît commandés par **Verturic-le-stratège** et purent mettre en fuite les forces Dharzies.

XII - 5.2 - Deuxième Conflit

Ce conflit fut lancé en même temps qu'une Offensive Dharzie parti de Org au temps des Grands Sorciers (-2350 ans) de ce peuple qui, par son étrange magie (que nul ne pu jamais percer), fit trembler pour la première fois les formidables fondements de l'Empire de Lumière. Cette offensive, lancée en de nombreux points sur les deux continents du Nord, fit prendre conscience aux Melnibonéens que les Dharzis étaient des Seigneurs à même de les renverser si eux-mêmes ne trouvaient pas un moyen de les contrer.

Les dragons ne leur suffisant plus face à cette magie des éléments formidable, à laquelle même les Seigneurs Élémentaires semblaient être assujettis, ils passèrent les pactes les plus terribles qui furent prononcés sur ce plan auprès des divinité chaotiques. Ces dernières répondirent à leur progéniture et leur vinrent en aide de plusieurs façons impies, pour la plupart desquelles aucune trace n'a été conservée par écrit.

Plusieurs zones des régions alentours furent complètement remodelées sous les sortilèges proférés à l'époque par les deux camps.

"C'est bien la forêt de Troos, dit-il à Elric. On dit que le peuple condamné a libéré sur la Terre des forces démesurées qui causèrent d'effrayants changements parmi les hommes, les bêtes et la végétation. Cette forêt fut la dernière qu'ils créèrent et la dernière qui vit encore."

Elric – L'Épée Noire - p.73

➔ **Note :** semble sous-entendre plusieurs actions avant « celle » qui verra naître Troos, bien qu'en fait il ne s'agisse pas pour celle-ci d'une création ! (tjrs amalgames dharzi/peuple condamné)

Si plusieurs des forteresses (deux citadelles situées respectivement entre Emarrayr et Elattyr et entre cette dernière et Estonyr) et fortins intermédiaires de la ligne de défense érigée en Vilmir et Ilmiora tombèrent sous l'assaut dharzi et démoralisèrent les Melnibonéens, la contre-attaque de l'Empire de lumière permit de juguler l'avancée de leurs ennemis. Emarrayr et Eltarrayr demeurèrent inébranlables, secourues à temps par les forces dirigées par le frère de l'Empereur Melnibonéen de l'époque à la tête d'une Armée forte de 10 aines de milliers de Combattants. Il s'agissait de troupes provenant d'un Plan sous domination Melnibonéennes. C'étaient les premières forces Extra-Planaire à qui ont faisaient appel pour aider Melniboné dans ce conflit qui le menaçait au cœur même de son Empire. Ce ne serait pas les dernières.

Les forces Dharzies durent faire retraite jusqu'à leurs lignes renforcées proche d'Org.

Les citadelles détruites furent partiellement relevées, malgré les attaques incessantes menées par les Dharzis ! (La citadelle la plus proche d'Estonyr, pu être reconstruite, mais pas celle proche d'Emarrayr. Cette plaie dans la ligne de citadelle fut colmatée par des troupes armées occupant et surveillant constamment les terres. Si aucune armée ne pu passer par là, des petites troupes Dharzis s'insinuèrent néanmoins et firent des raids éclairs dans les terres du Sud. Brûlant des villages, poussant à la révolte les humains rencontrés...

Mais les citadelles Emarrayr et Eltarrayr, inébranlables protégeaient néanmoins de leur formidable structures les terres en aval. La torpeur tomba de nouveau sur les combattants et une époque relativement calme débuta.

XII - 5.3 - Troisième Conflit

XII - 5.4 - Dernier Conflit

La dernière offensive eut lieu lors du règne de Mersati, et fut la réponse Dharzie aux affrontements commandités par celle-ci depuis sa prise de commandement de cette contrée, mais également face à la pression exercée sur le front situé sur le continent Ouest. Menée de nouveau par Manalta, troisième porteuse de Kronale, et depuis peu désignée Première Maîtresse des Nexus Terrestres, La Grande Offensive (-1400) fut d'une rare violence et Emarrayr fut sa première victime. Bien que la nouvelle de la chute de sa sœur parvint aux murs d'Eltarrayr, cela ne sembla aucunement troubler Mersati, et son calme permit aux troupes Melnibonéennes stationnées en ces murs, de se préparer dans un calme militaire à l'affrontement qui allait suivre dans les jours à venir. Les Melnibonéens d'Eltarrayr étaient loin de savoir que leur

Maîtresse avait décidé de les sacrifier pour ses projets lors de ce combat... L'affrontement qui s'ensuivit est relaté dans l'annexe suivante. Le Bilan fut lourd :

XII - 5.4.1 - Eltarryr-la-Haute

Eltarryr-la-Haute fut broyée par l'Onde dans sa partie Nord, jusqu'au donjon de Mersati qui s'effondra, frappé de plein fouet par celle-ci. Cet édifice disparut alors totalement, les nuées livides gardiennes de sa base se mêlèrent aux poussières et englobèrent en leur sein les pierres du Donjon. Sont-ce ces nuées qui rongèrent ces pierres, où était-ce un reliquat de la sorcellerie de Mersati piégée en ces murs qui réalisa cette étrangeté ? En tout cas, peu de pierres subsistèrent à l'emplacement du Donjon...

Le Donjon remplit quand même son rôle de protection vis-à-vis des bâtiments situés derrière lui... En effet il absorba toute la puissance de l'onde, qui mourut en détruisant l'édifice.

Les corps principaux des bâtiments sont encore aujourd'hui quasiment en état, en ce qui concerne la structure de pierre, de même que la Tour Dragon, tour plurimillénaire qui perdure donc encore...

Les Dharzis, vainqueurs, ne s'attardèrent guère sur place. Ils nettoyèrent simplement la place, exterminant les survivants qu'il trouvaient, boutant le feu aux édifices, après s'être assuré que les souterrains de la forteresse étaient détruits, et après avoir pillé les richesses contenues entre ces murs.

Ils auraient sans doute rasé entièrement la citadelle, notamment la Tour Dragon qui les narguait de toute sa hauteur et sa sorcellerie encore gardée en ces murs, mais ils savaient ne pas en avoir le temps. Des éclaireurs partis en Vilmir avaient en effet rapporté de vastes mouvements de troupes Melnibonéenne qui ralliaient Eltarryr. Manalta, marchant parmi les décombres aux côtés de quelques grands Seigneurs Dharzis, s'entretint avec eux et leur conseilla de s'en tenir au projet initial et de faire retraite en Org. Ils n'auraient certainement pas le temps de commander un autre Nerf du Nexus proximal pour venir à bout de cette tour du Chaos, et, de toute façon, ils venaient de porter un coup qui leur donnait un sérieux avantage contre les Melnibonéens : la ligne frontière entre les deux empires venait d'être enfoncée en son point le plus fort et ils n'avaient pas encore lancé la deuxième phase de leur Plan : Le Lion Rouge, qui portait Tarkarle allait bientôt lui aussi frapper et jeter l'effroi chez leur Ennemi !

Manalta donna l'ordre de repli des troupes Dharzi pour rallier le gros de leur troupe plus au nord.

XII - 5.4.2 - Eltarryr-la-Profonde

D'Eltarryr-la-Profonde il ne reste au temps d'Elric que quelques pierres de taille, couvertes de végétation rampante, ayant roulé jusqu'au bord du fleuve. En effet, lors de l'offensive Dharzie, l'Onde qui frappa l'escarpement, fit s'écrouler toute la forteresse basse, écrasée sous des tonnes de roches. Le bras du fleuve Rignar - construit artificiellement par le génie Melnibonéen - traversant celle-ci, il fut bloqué au sein de la colline et les eaux tumultueuses du fleuve commencèrent d'envahir les conduits internes reliant les deux citadelles. Elles parvinrent jusqu'aux niveaux des souterrains profonds, noyant les couloirs, détériorant les bas reliefs des murs, les ouvrages de bois précieux des salles souterraines... et les Melnibonéens qui n'eurent le temps d'échapper à la catastrophe.

L'affaissement de terrain se poursuivit, et des masses d'eaux furent bloquées dans la structure de l'assise d'Eltarryr, noyant à jamais les couloirs de cette majestueuse citadelle et emprisonnant pour de nombreux siècles la Bibliothèque de Mersati où reposait la chrysalide inerte de la Reine, et le tombeau du poète Vergyl où se trouvait le corps de l'amant de la Reine....

XIII - ANNEXE 03B

La chute d'Eltarryr

Les troupes Dharzies se massèrent au nord dans la plaine qui fait face à la citadelle Eltarryr et installèrent leur campement au delà du fleuve Rignar. Les armées s'observèrent tout le temps de l'installation. Aux glapissements des gigantesques montures des Seigneurs du Dharzi répondaient les grognements énervés des dragons perchés sur les murs de la citadelle ou survolant à haute altitude les positions ennemies.

On aperçut plusieurs fois, en haut du donjon de Mersati, la Reine et le capitaine des Maîtres Dragons observant les lumières du campement adverse et discutant sans doute de la conduite à tenir lors de cette attaque.

Tous, si ce n'est Vergyl, ignoraient que, depuis la veille, ce n'était plus Mersati qu'ils apercevaient mais une entité ayant pris sa place à la surface. En effet, Mersati s'affairait à de bien plus vastes projets, dont seul Vergyl, son confident de toujours, fut mis au courant, et avait délégué cette chimère des plans inférieurs pour la remplacer.

Car Mersati avait déjà arrêté la chute d'Eltarryr, et préparait la réalisation d'un sortilège des temps anciens qui lui permettrait de survivre à ces événements et d'aller au-delà de cette époque pour pouvoir œuvrer en des temps qui lui seraient d'avantage propice.

XIII - 1 - Début de l'Attaque

Ce fut dans un matin blême que s'élevèrent les premières rumeurs des sortilèges Dharzis tandis que les troupes ennemies commençaient un mouvement visant à prendre position autour de la citadelle en arc de cercle. L'envol des dragons se fit alors entendre, rythmé par les claquements secs des ailes de cuirs des reptiles et les premières langues de feu vinrent ternir les herbes folles des steppes alentours, enflammant tous sur leur passage, hommes, bêtes et végétation...

A cette première vague de dragons s'opposa un froissement aérien magique venant couper les trajectoires de vol de ces derniers. Il fut mortel pour les moins adroits des dragonniers Melnibonéens qui ne purent relever leur monture, celle-ci venant s'écraser sur le sol, privée de l'air porteur.

S'il ne s'agissait que de sortilèges mineurs, leur puissance était déjà grande et le pire était à craindre.

Mais l'Onde-Dévastatrice n'était que dans sa genèse et les armées conventionnelles s'affrontèrent aux deux portes d'Eltarryr la basse...

Machine de guerre à la puissance de projection terribles, béliers d'acier gigantesques portés par les fabuleux Erkortarl, créatures à la carapace si épaisse que rien ne semblait pouvoir stopper leur courses folles qui les lançaient sur les portes et grilles d'Eltarryr, ébranlant les murs à chaque coup porté..., tout fut employé par les Dharzis pour mettre à mal les murailles d'Eltarryr.

Pourtant, grâce aux excellents archers Melnibonéens (qui parvinrent à toucher les organes sensoriels des monstres ou même les Dharzis les conduisant, bien que particulièrement protégés...), mais aussi grâce à l'utilisation d'entités de combat invoquées pour ce conflit et qui purent détourner plusieurs de ces charges, les dégâts de cette offensive ne furent pas trop graves puisque, en définitive, seule la première porte ouest d'Eltarryr-la-Basse fut détruite, tandis que celle de l'est, plus difficile d'accès de par le fleuve Rignar, résista.

XIII - 2 - Artifice Dharzi

Les nuées de poussière soulevées par les affrontements s'élevèrent le long de l'escarpement de l'assise de la forteresse, léchant lentement ses contours, volutes lourdes et légères à la fois, épaisses et masquant les reliefs...

Alors aux yeux étonnés des Melnibonéens apparurent sur le plateau entourant Eltarryr-la-Haute, des Dharzis en grand nombre..., des hommes, mais aussi des bêtes et des machines de guerres aux profils étranges... Le peuple Dragon n'eut pas le temps de comprendre cet artifice car déjà un cor grave sonné par le Hérault de Manalta annonça l'attaque.

Celle-ci prit vite une ampleur telle que les soldats de la forteresse manquèrent à plusieurs occasions de laisser percer la muraille. Pourtant, les dragons veillaient et les quelques Dharzis franchissant l'enceinte, se retrouvèrent bien vite isolés des leurs (repoussés par les flammes des grands lézards) puis exterminés...

Du haut du Donjon de Mersati, le capitaine des Maîtres-Dragons était anxieux bien que la reine Mersati à ces côtés restât calme en regardant d'un œil distrait les combats qui se déroulaient à peu de distance même de là où ils se trouvaient. Quelque chose n'allait pas. Dans son for intérieur, **Ertim Sarn** se disait que quelque chose lui échappait, mais quoi ?

Les conflits continuèrent encore deux heures durant, pareils à des danses lugubres où, alternativement les partenaires s'avançaient vers les autres pour se retirer ensuite, laissant entre eux de nombreux cadavres ensanglantés sur les roches crayeuses du plateau...

Mais vint alors l'Onde, presque sans signe avant coureur, si ce n'est peu être un repli amorcé par les forces Dharzies qui s'accéléra à mesure que l'onde prit de l'ampleur, en niveau sonore mais aussi en puissance...

XIII - 3 - L'Onde Dévastatrice

Au loin, au sein même du campement Dharzi, là où vraisemblablement se trouvaient le commandement de l'armée, et les sages Dharzis, la terre se craquela, s'ouvrit, s'écarta pour laisser place à une monstrueuse forme au contour sinueux, de terre et de rocs constituée, qui se contorsionna, accentuant l'écroulement des terres alentours.

Les forces Dharzies, parfaitement préparées, s'écartèrent du Nerf à mesure que celui-ci se révélait à la lumière des Jeunes Royaumes. Il ne restait plus à sa naissance que trois formes en toges grises aux bras relevés. Manalta était parmi ces formes, au centre, avec à ses côtés Dame Kronale, leur bleutée persistante, même parmi les volutes de poussières soulevées...

Le Capitaine-Dragon se tourna vers Mersati qui semblait avoir enfin remarqué la nature du sortilège Dharzi. Elle sourit alors étrangement tandis qu'une lueur pourpre naissait au sein des ses mains, devenait éclair de lumière et traversait l'espace la séparant du Nerf de Roche qui venait d'être libéré de ses mors par les Dharzis et broyait tout sur son passage...

Il y eut une gigantesque gerbe de lumière ainsi qu'un grand fracas lorsque la sorcellerie de la Reine stoppa net la réputation endiablée du nerf. Les terres directement contiguës furent soulevées de toutes parts, provoquant de véritables raz de marées dans les eaux du Rignar.

Les sortilèges s'affrontèrent, tels les armes de colosses invisibles, mais aucun ne sembla parvenir à vaincre l'autre... Mersati, tenant tête à trois des plus grands Dharzis, avaient les mains crispées sur les pierres du parapet de la terrasse du Donjon, tandis qu'en bas, dans la plaine, les trois sorciers tremblaient sur les roches mouvantes du sol sur lequel reposaient leurs frêles silhouettes, mais semblaient parfaitement accordés dans leur maîtrise commune du Nexus invoqué. Pourtant, l'un deux cilla et aurait sans doute été happé par le Maelström environnant si un fait étrange ne s'était alors produit : la déchirure lumineuse Melnibonéenne se dissipa soudain, laissant libre cours à la fureur du Nerf entravé qui se rua alors sur l'escarpement.

Ertim Sarn vit Mersati frémir et trembler...

"Ma Reine que vous arrive-t-il, vous semblez souffrir..."

Mais pour toute réponse, Mersati s'écroula soudain sur les dalles de la plate forme, dans des brumes violettes...

"Non ! Ma Reine !"

Le Maître-Dragon se précipita vers elle, mais se releva vite en constatant que dans ce corps étrangement froid, il n'y avait plus aucune trace de vie. Il se releva tout aussi rapidement en entendant le fracas qui frappait ses oreilles et vit alors les soubresauts de la terre au loin qui gagnait du terrain sur l'aura de magie de défense mise en œuvre par Mersati mais à présent dissipée... Le tremblement de terre gagnait du terrain, remontait à la source de l'entrave qui l'avait privé pendant si longtemps de l'assouvissement de puissance réveillée par les Dharzis...

Il tourna la tête vers **Tuurn**, la monture de la Reine (étrangement calme, fut une pensée qui l'effleura un court instant son esprit, mais qu'il ne pu analyser...). Les événements s'enchaînaient trop vite, Mersati venait de succomber, tout était perdu, il grimpa sur le cou de Tuurn et celui-ci déploya ses ailes et s'élança au moment où la déchirure terrestre atteignait le formidable édifice, l'ébranlant à sa base et, aussi étonnant que cela puisse paraître, le fit s'écrouler dans un effroyable bruit qui se répercuta dans l'espace alentours...

En écho, un bruit sourd interne se fit entendre et, quelques temps après, quelques Melnibonéens, le regard perdu, traumatisés sans aucun doute par la violence de la secousse, sortirent en surface et ceux qui purent le faire annoncèrent alors que les souterrains inférieurs étaient perdus. La plupart s'étaient effondré, tandis que les eaux du Rignar, ayant sans doute broyé ce qui restait d'Eltarryr-la-Basse, avaient envahi celle-ci remonté les conduites et passages reliant les deux citadelles, noyant les couloirs encore praticables...

La forteresse souterraine venait de succomber, Eltarryr allait tomber !!!

D'autres voix dont les échos se répercutèrent sur les ruines tels des glas lugubres, annoncèrent l'autre terrible nouvelle : Mersati n'était plus.

Alors les cors Dharzis sonnèrent l'attaque finale, et les Melnibonéens virent monter à eux les hordes assoiffées de sang de leurs ennemis. Ils les affrontèrent alors, le regard résigné, nul espoir ne brillant plus dans leurs yeux ternis.

XIV - ANNEXE 04

Profondeurs Myrrhyniennes Oubliées

XIV - 1 - Introduction

Ce document constitue une introduction au peuple de Myrrhyn tel que je l'imagine. Base d'un supplément qui détaillera ce dernier, je vous livre ce travail encore inachevé qui peut vous permettre d'en imaginer la suite, des éléments qui si vous le souhaitez pourraient être rajoutés au supplément si vous m'en faites part. N'hésitez donc pas à me joindre pour en discuter.

Kronale

XIV - 2 - Données sur Myrrhyn classiquement admises

« Le peuple de Myrrhyn est originaire d'un autre plan d'existence, il y a de cela des millénaires et bien avant l'apparition des jeunes Royaumes. Le pays se situait si loin à l'intérieur des terres qu'il n'y a eu que peu de conflits avec l'empire maritime de Melniboné. Ils apportèrent avec eux un étrange savoir, la connaissance d'autres dieux différents des Seigneurs de la Loi et du Chaos. Pendant de nombreuses années, la sorcellerie qu'ils pratiquaient fut basée sur les pouvoirs de ces dieux étranges. Néanmoins, plus la force des Seigneurs de la Loi grandissait dans les jeunes Royaumes, plus le pouvoir de ces dieux extérieurs s'amenuisa et, au temps d'Elric, les quelques représentants des hommes ailés de Myrrhyn ont, soit abandonné la sorcellerie, soit pratiquent la magie conventionnelle du monde qui les entoure.

Le pays de Myrrhyn est uniquement constitué de hautes montagnes et de plateaux. Les hommes ont tendance à devenir des chasseurs et des guerriers et ne pratiquent pas l'agriculture, se limitant à la cueillette de fruits et de baies à la saison. Les femmes restent dans leur aire et s'occupent des enfants à peine éclos dont la jeunesse est longue et dangereuse tant que leurs ailes ne se sont pas entièrement couvertes de plumes. Bizarrement, les femmes s'occupent également des mines et chaque aire située dans une caverne a ses puits qui descendent aux niveaux inférieurs. Du cuivre, de l'étain, de l'argent, du zinc et surtout du fer sont extraits des mines de Myrrhyn. Une partie de la production est fondue par des forgerons ailés, mais la majorité est exportée par bateau à l'état brut vers Thokora et Sequaloris en Jharkor, en échange d'autres biens.

Le peuple de Myrrhyn est isolationniste et se meurt lentement. Toutefois, quelques-uns de ses membres sont partis pour vivre dans le monde extérieur. La reine Yishana de Jharkor en possède un régiment qui sert dans son armée."

Informations tirées du Livre du Joueur (seconde version de Stormbringer) - Chapitre [1.2.4.3] MYRRHYN

XIV - 3 - Historique

Longtemps avant l'avènement des Jeunes Royaumes, alors que Myrrhyn possédait encore la richesse de son étrangeté à ces royaumes, les sorciers Myrrhyniens, aidés par les premiers Sorciers Dharzis des Brumes, eurent recourt à une sorcellerie puissante pour pouvoir affronter et dompter le relief du lieu de leur exil où ils étaient apparus : les monts de l'Ouest de la Vallée de **Xanyaw** qu'ils nommèrent du nom de leur première reine.

Cette magie majeure fut la fusion contrôlée de deux espèces bien éloignées l'une de l'autre : **les espèces Myrrhynienne et Xanyawienne** (des créatures de la famille des formicidés, mais de tailles pouvant atteindre la taille de mammifères). Etrangement seule la fusion de deux êtres au sexe féminin donna un hybride viable.

Adwaliwien, l'entité résultante était une réussite alliant l'intelligence et la beauté Myrrhynienne à la force, la dextérité et la constitution des fourmis Xanyawiennes.

Cependant la possibilité de créer son équivalent masculin s'étant toujours soldée par un échec, le problème de l'existence de cette espèce hybride se posa. Il fallait trouver une solution pour pallier à ce dernier et une polémique suivie où de nombreuses solutions furent proposées. En fait, tout fut réglé lorsqu'un des sorciers Myrrhynien tenta l'expérience de s'accoupler avec Adwaliwien. Non seulement ce fut une réussite, mais on prit connaissance des profondes modifications physiologiques qui s'étaient opérées chez l'hybride. Si la fonctionnalité de ses organes génitaux demeura Myrrhynien, il en était tout autrement quant à la gestation et aux propriétés psycho-modificatrices que pouvait exercer Adwaliwien sur sa ponte. Elle pu en effet créer la diversité Xanyawienne à partir de sa seule fécondation : naissait ainsi

les premiers représentants du peuple hybride, qui furent autant de castes à l'images de celles rencontrées dans les colonies des fourmis Xanyawiennes.

La gestation dura 6 semaines au termes desquelles Adwaliwien « accoucha » de nombreux cocons blanchâtres, voués à une mort certaines fautes des soins que leur mère n'aurait pu leur prodiguer, si les Myrrhyniens n'avaient pas eut l'initiative de confronter les cocons aux *fourmis* Xanyawiennes qui s'en occupèrent comme leurs propres cocons. Ce furent donc ces fourmis qui assurèrent le développement et la naissance extra-utérine des premiers hybrides nés de l'accouplement d'Adwaliwien et d'un Myrrhynien.

Là encore, seules des femelles virent le jour et la pérennité de l'espèce fut assurée via la fusion corporelle des deux peuples.

Afin d'éviter des problèmes au sein du peuple de Myrrhyn, une caste particulière de Myrrhynien fut instituée, « **les Gardiens des Adwaliennes** », chargés de s'occuper de la continuité contrôlée de cette espèce, et d'élever leur propres enfants Myrrhyniens dans le respect et la dévotion qu'ils se devaient de garder pour le peuple souterrain.

Ils domptèrent les reliefs de leur terres d'accueil et un territoire entier, situé sous les montagnes, vit le jour : dédale de galeries où seules les hybrides pouvaient se repérer grâce à la particularité possédée aussi par les formicidés : le suivi de traces de nature parfumée déposées sur les pistes du réseau souterrain.

De par la nature souterraine, et au fil des siècles, le peuple hybride se modifia et se spécialisa et de nos jours de grandes différences existent entre la *reine* de la colonie, les *guerrières* et les *chasseurs* d'une par et d'autre part les *terrassières*, les *sentinelles* et certaines guerrières. Seules les premières ont gardés l'apparence féminine, avec une posture verticale, le visage et les courbes de femmes et la capacité de parler, bien que ce soit rendu difficile de par la leur appareil buccale préhensible. Bien sûr, elles possèdent la capacité de communiquer par phérormones comme leurs cousines Xanyawiennes.

Lorsque les Jeunes Royaumes naquirent, et que le commerce entres ces derniers et Myrrhyn débuta, **l'existence des femmes fourmis ne fut jamais dévoilée.**

Tout juste sait-on qu'étrangement **seules les femmes peuvent accéder aux mines**. Ceci est du au fait que le contrôle des naissances est primordial pour la bonne évolution contiguë des deux espèces. Ainsi ce n'est qu'à une période déterminée, que les mâles de la caste des gardiens des Adwaliennes descendent dans les souterrains pour s'accoupler aux Adwaliennes sexuées. Cet événement est tenu secret, non seulement de la plupart des Myrrhynien eux-mêmes (ayant même oublié l'origine de leur lien avec « le peuple souterrains des mines »), mais surtout des humains dont la présence dans la cité de Myrrhyn est empêchées autant que possible pour éviter qu'ils soient témoins des bruissement étranges qui existent lors des accouplements souterrains.

Phrase supprimées du doc : voir si pas d'infos à mettre ailleurs :

P21 : Teintés par la malédiction du Chaos, ils n'étaient pas totalement Loyaux, se rapprochant, finalement, plutôt des Seigneurs des Bêtes. En fait, comme vu précédemment, la malédiction faisait régresser le Peuple condamné vers le statut animal. Arkyn employa cette régression - initialement détournée par le Chaos, pour leur malédiction, des expériences envers le monde animal du peuple Elonii - pour en faire une affinité.