

Le cas de Quarzhasaat dans les Guerres du Dharzi

Version 1.2 : Commentaires de la ML en bout de document (MAJ 25 06 04)

I - INTRODUCTION

Ce document vise à présenter les deux versions actuellement en compétition pour les événements se déroulant sur la partie ouest du Continent Nord, durant les Guerres entre les Dharzis et les Melnibonéens.

Chacun des deux opposants (à ma droite, Manu/Kronale, à ma gauche, Arioch) présentera sa version complète de la période comprise entre -2800 et -2000, et commentera la version de l'autre. Le match devra rester fair-play. Pas de coups en dessous de la ceinture. Quand le gong de fin de round retentit, vous... Euh, je m'emporte un tantinet moi... D'autant que je peux pas être arbitre et partie... Bon, bref, tel Mike Tyson face à Foreman, les oreilles (pointues, on parle des Dharzis et des Melnibonéens quand même) vont être arrachées et projetées à travers le ring (et je me laisse de nouveau emporter... où j'ai mis cette cassette de Charmed pour me lobotomiser en cas de crise, déjà...).

Allez, et que le plus logique gagne... ;-)

Arioch

II - LA SITUATION JUSTE AVANT

Nous sommes au moins d'accord sur les points suivants (les dates sont données par rapport au sac d'Imrryr) :

- 3000 : Première attaque dharzie contre l'Empire de Melniboné, en Menastrai (l'Est Inconnu). La guerre devient rapidement une guérilla extrêmement larvée, les Dharzis n'essayant même pas réellement de quitter la protection des montagnes.

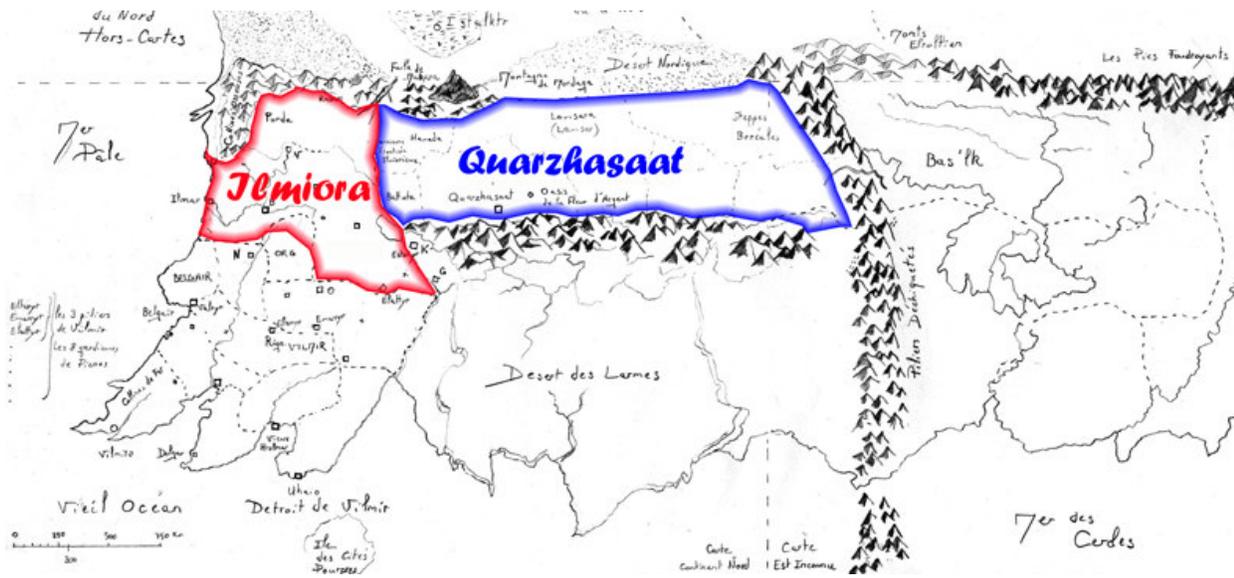
C'est à partir de -4000 que les humains apprennent la civilisation. Avant cette date les humains vivaient dans des structures tribales et étaient utilisés pour la chasse, la pêche ou autres activités physiques dictées par les seigneurs locaux, qu'ils soient Melnibonéens ou Dharzis (dans les Terres du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

Allez, une carte pour la route (non, pas une carte routière, rhôôô) :



Commentaire : La version fautive, quoi... :-P

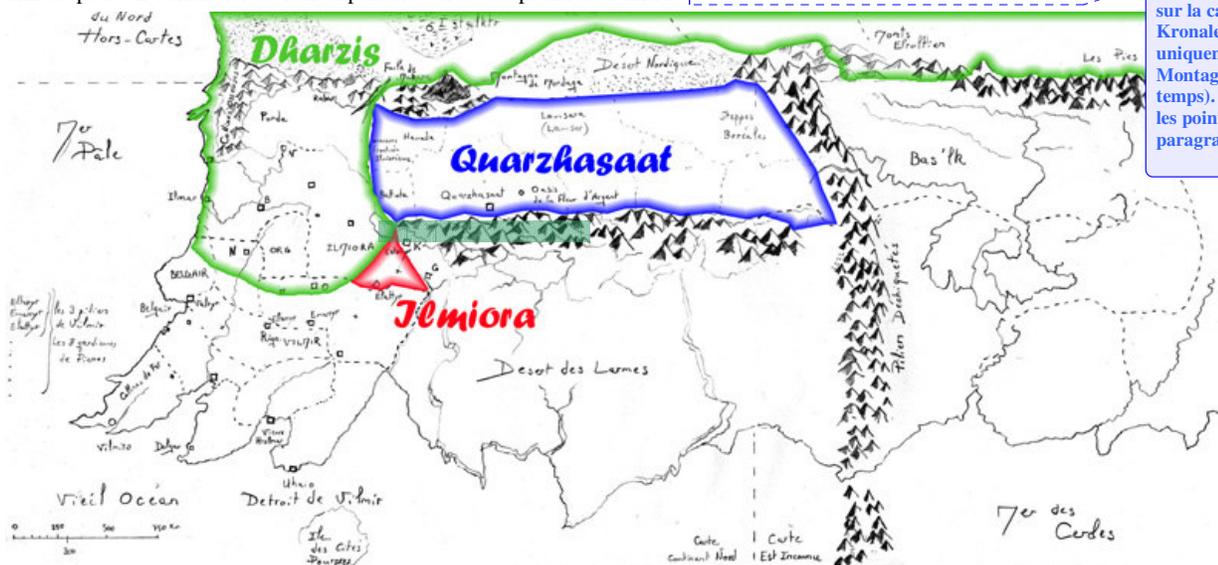
Commentaire : Et un point de pénalité à Arioch : on avait dis pas de coup en dessous de la ceinture !

III - VERSION MANU/KRONALE

III - 1 - Deuxième offensive dharzie

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 Soupirs 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**. 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.

Commentaire : Le Rectangle sur la carte est rajouté par Kronale. (il pourrait s'agir uniquement de la face Nord des Montagnes dans un premier temps). Voir explications dans les points rajoutés en fin de paragraphe.



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. 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 dharzies 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 douzaine de mondes, le centre de leur empire était menacé sur leurs terres originelles !) et les ordres contraires, irréflectifs 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. [→ voir les trois points en fin de paragraphe.](#)

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 unes 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. 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 Elattyr, 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 rentra 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.

[Kronale] > Trois points à préciser :

Commentaire : Bon, ben, je ne vais pas avoir de commentaires à faire pour la suite. Il me semble que la situation est claire : regardez la carte et considérez les stratégies melnibonéens : auraient-ils laissé la zone de Quarzhasaat non occupée par un TRES fort contingent militaire dans une situation pareille ? (→ voir Point 2) Alors que lancer des forces de Quarzhasaat et de la mer simultanément aurait permis de complètement couper les routes de ravitaillement des Fortresses dharzies du sud. Même les généraux français y auraient pensé en 39, à mon avis. Et dans ces conditions, impossible d'organiser une quelconque révolte humaine qui ne tourne par à la révolution ou à la guérilla.

De même, et justement parce que cette tenaille aurait été trop efficace, jamais les Dharzis ne se seraient exposés à ce point.

Ou alors, une autre ligne de citadelles aurait été dressée le long de la frontière quarzhasaatim, mais, dans ce cas, les Melnibonéens auraient fait de même en face, et on revient à l'impossibilité d'une révolte humaine.

(→ idée de forteresses dharzies intéressante : il pourrait s'agir de défenses végétales d'un type à définir. Les Meln n'ont pas forcément besoin de mettre des citadelles en vis-à-vis, car de ce côté ils n'ont pas à protéger des terres vraiment intéressantes (ils les ont laissés à Quarz.) par contre le Vilmir est à protéger car Melniboné est en ligne de mire !)

1/ Cette première attaque en Ilmiora était tout de même soutenue en partie par un nerf, pas forcément entièrement développé en taille (développement partiel) ou en portée (n'atteignant pas les terres les plus au sud jusqu'où a porté l'attaque) → d'où la nécessité de consolider leur avancée (replis à Org). Une partie de leur soutien magique aurait tout de même pu être réalisé par exemple à l'aide de créature capable d'être imprégnée par la puissance du nerf, de la conserver un temps et de la redistribuer à la demande (rituel magique géré par les prêtres). La situation aurait pu donc être gérée de façon indirecte, puis petit à petit la progression du nerf principal (plus rapide car dirigée en surface par les prêtres ayant posé des points de convergence favorisant la progression) jusqu'à Org stabilisant leur forces... Son approche sera de toute façon facilitée par la naissance du désert (cela permettra au nerf de gagner en puissance et de pouvoir être dispo pour les offensives au delà de -2000 (dont l'attaque -1400).

2/ Je pense qu'il est temps de prendre en considération **les montagnes sans nom** (nom effacé par les Meln) : ces montagnes sont passées aux dharzis (où dans un premier temps 1/3 à 1/2 Ouest des montagnes), ce qui modifie la carte présentée par Arioch : la traversée de Quarz : est plus que dangereuse : risque d'avoir **une nasse** se refermant sur des troupes engagées, et l'impossibilité de faire retraite !!! Une telle attaque des Meln (en même temps qu'avec une attaque par la Mer aurait d'ailleurs pu avoir lieu révélant le fait que les montagnes sans nom étaient déjà investies par les hordes bestiales indélogeables (définir le type de bestioles adaptées au relief/climat de ces montagnes) , et donc une monstrueuse défaite avant l'indépendance de Qu. (d'où le fait que le nom de la chaîne montagneuse fut effacée). Mais les Meln ont pu tenir la passe proche de l'est et celle si ne fut pas isolée. Le territoire de Qu. devient donc une zone difficilement utilisable donc un tampon entre les deux empires.

3/ Les hommes de Nihrain, sont sensés avoir aidés les Meln (la dernière intervention connue. Ce qui aurait évité un trop grand déséquilibre suite à cette avancée Dharzie), bien qu'Arioch n'aime pas trop cette idée.

III - 2 - La révolte de Quarzhasaat

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 Quarzhasaatim 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 dharzies 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 Quarzhasaatim 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 étaient 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 Quarzhasaatim 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 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 taches 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 ennemis, 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 Quarzhasaatim 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.

III - 3 - 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).

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.

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.)

Commentaire : Attends, je réalise tout juste, là : tu veux dire qu'ils ont fondé Org sans le soutien d'un Nerf ?! (Cf Point 1 au dessus : Présence d'un nerf mais pas développé dans son intégralité d'où la pause nécessaire pour descendre plus bas) Et la cité aurait pu résister aux assauts melnibonéens ? C'est justement la présence d'un Nerf qui leur a toujours permis de s'opposer aux Melnibonéens sur le long terme (et là, tu parles encore de 8 siècles) : régénération et fertilité des Anamorphosis, sorts, ...). Jamais ils n'auraient pu tenir sans ça en étant aussi isolés du reste de l'Empire du Dharzi.
Par contre avec le désert le nerf d'Org aurait été très vite renforcé, et par ailleurs un nerf aurait été envoyé vers la passe de l'Est pour la double attaque de -1400

IV - VERSION ARIOCH

IV - 1 - La révolte de Quarzhasaat

Les Melnibonéens n'ont jamais imaginé un rôle des Dharzis dans la rébellion de Quarzhasaat contre l'Empire de Lumière. Il faut dire que, à l'époque, les Dharzis n'étaient plus qu'un lointain souvenir pour les habitants de la capitale, et même les Melnibonéens de Menastree les considéraient comme un problème négligeable depuis maintenant plus de quatre siècles (soit depuis à peu près -2700). En réalité, depuis des siècles, les Dharzis étaient en contact avec Quarzhasaat et infiltraient progressivement le pouvoir, persuadant les dirigeants que les Melnibonéens n'étaient plus des maîtres valables, enseignant la magie élémentaire aux Aventuriers Magiciens, et fournissant les soldats en armes. C'est ainsi également que leur langue devint la langue de la rébellion, et, plus tard, la langue officielle.

Soudain, en -2300, Melniboné a la mauvaise surprise d'apprendre qu'un royaume humain proclame son indépendance par rapport à l'Empire... Ces ridicules créatures pathétiques ne méritaient qu'une leçon cuisante. Inutile d'envoyer de fortes troupes pour régler ce problème, et seul un régiment additionné de quelques dragons fut envoyé réprimer cette révolte stupide.

Quelle ne fut leur surprise lorsque les troupes sortant des plaines de l'Ilmiora virent arriver sur elles une gigantesque tempête de sable. Leurs pouvoirs magiques eux-mêmes se retrouvèrent perturbés par le dérèglement élémentaire à l'origine de cette tempête, et tous les soldats furent engloutis. Le problème pour le Royaume Libre de Quarzhasaat fut que lui aussi fut englouti par les sables. 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 Quarzhasaatim qu'ils pourraient désormais régenter leur existence, et seraient protégés par un rempart de sable !).

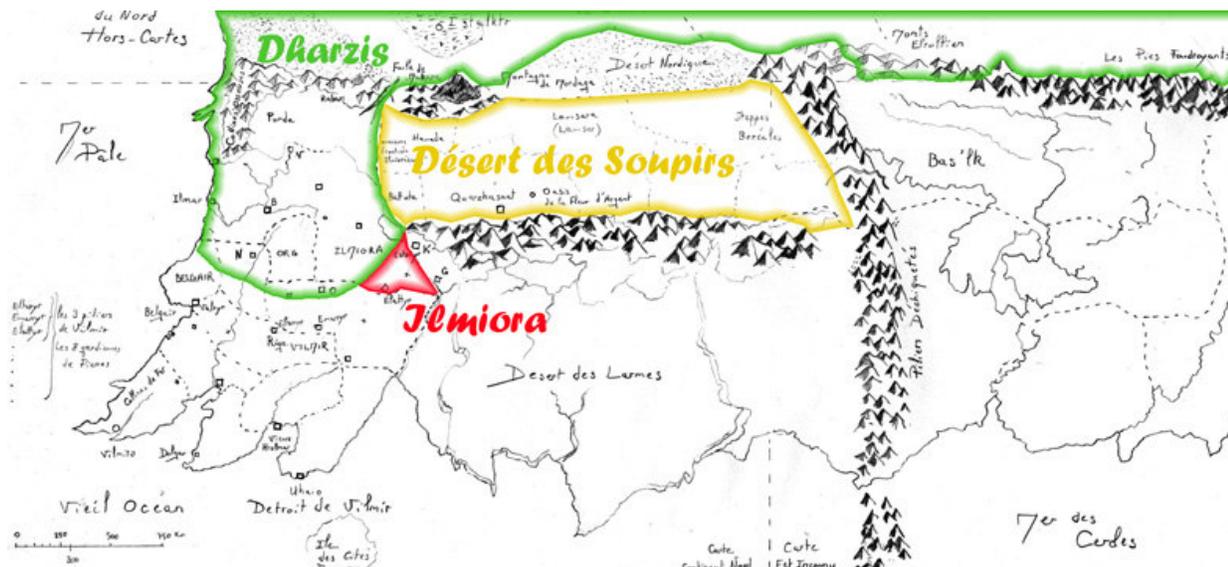
Commentaire : Donc ici une modification versus date -2000 connue pour Qu. On en a longuement discuté avec Arioch. (Cf documents des discussions de la ML.)

IV - 2 - L'après Quarzhasaat

La création du Désert des Soupirs avait un double but pour les Dharzis. Le premier était d'éliminer une région où les Melnibonéens étaient en mesure de s'implanter relativement rapidement, tout en s'assurant du nombre de fronts ouverts (s'ils avaient cherché à prendre le contrôle de Quarzhasaat, leurs propres frontières auraient été très étendues, et donc d'autant plus difficiles à défendre). Le second était de provoquer un bouleversement tellurique tel que la nature même du continent Nord en serait affecté. On peut considérer que les ondes magiques suivant le cataclysme perturbèrent la connexion entre la terre et Grome, tout en affaiblissant l'influence (inconsciente) des Melnibonéens.

Cette modification de la structure mystique des territoires adjacents au nouveau désert permirent aux Dharzis de lancer le développement d'un Nerf secondaire particulièrement vivace en direction du sud du continent. Traversant les montagnes, il traversa l'ensemble de l'Ilmiora avant de s'arrêter en un point qui avait été jugé stratégique par l'Empereur et les Varks. Accompagnant le Nerf, les troupes dharzies, se comptant par dizaines de milliers, submergèrent les défenses melnibonéennes, prises complètement par surprise, et investirent la totalité de l'Ilmiora. Au bout du Nerf fut bâtie la forteresse d'Org, tandis que des installations plus classiques étaient construites le long de la côte et de la frontière ilmioriennes. Les Dharzis venaient de lancer le signal d'une guerre bien plus réelle que les quelques escarmouches pratiquées dans l'Est.

Les bataillons de dragons envoyés n'y suffirent pas, car les Dharzis avaient en face des créatures tout aussi redoutables. 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 (en arrivant à Org). Les Melnibonéens n'eurent d'autres solutions 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. Manquant cependant de soldats pour ce faire (les pertes sur le Continent Nord avaient été terribles), les Melnibonéens firent appel à des troupes provenant autant d'autres plans et de Menastree. L'Empire avait compris qu'il affrontait une véritable menace, et que son adversaire était en mesure d'attaquer là où on ne l'attendait pas. Il fut donc décidé de ne pas affaiblir les autres provinces et de faire appel aux Melnibonéens occupant d'autres mondes, les colons de Menastree étant appelés pour faire profiter de leur expérience face aux Dharzis.



Un siècle plus tard, les Dharzis testèrent la solidité des forteresses melnibonéennes. Si quelques une parmi les plus mineures furent détruites (deux citadelles situées respectivement entre Emarryr et Elatty et entre cette dernière et Estonyr) ainsi que quelques fortins intermédiaires, les Melnibonéens parvinrent malgré tout à résister grâce à une aide active des Seigneurs du Chaos et celle des renforts provenant des citadelles proches se portant systématiquement au secours de leur voisine. De nouvelles troupes furent également rappelées des autres plans.

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 Emarryr et Eltarryr, 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.

Comme l'avait prouvé le nouvel assaut de -2200, les Dharzis allaient, à partir de là, régulièrement tester les défenses melnibonéennes, dans le but avoué d'en réduire les forces vives. Après tout, les Dharzis avaient beaucoup moins de problèmes de natalité que les Melnibonéens, tant pour leurs guerriers que leurs créatures, et une guerre d'usure était donc un moyen fiable de parvenir à leurs fins. Des renforts furent donc régulièrement requis afin de renforcer la ligne de défense melnibonéenne en fonction des fluctuations du conflit, renforts provenant principalement des colonies extra-planaires, mais également de Menastree. C'est ainsi que, aux environs de -2000, Tumbru, gouverneur de Menastree, dut former l'Ordre des Chevaliers de Tumbru pour former des humains capables de remplacer les troupes melnibonéennes rappelées assez massivement par l'Empereur pour servir sur la frontière des Gardiennes de Pierre.

Note : Je vous envoie donc ce doc préparé par Arioch. Je vais également relire les discussions sur le sujet dans les documents de la ML, pour voir s'il ne manque aucun argument clef relevé à l'époque. Mais sinon vous avez déjà une bonne présentation des choses !

IV - 3 - Commentaires ML (post n°2724 – 2758)

[**Arioch**] > Bon, je tiens à répondre sur quelques points :

[**Maladric**] > J'ai lu le doc et globalement je suis plus en accord avec Kronale. Je me suis retaper tous les bouquins qui par de Q. et globalement Kronale suit bien ceux-ci. Je reste convaincu que Q. n'est pas intéressante d'un point de vu militaire pour meln. ou pour les dharzi.

1/ Concernant le fait que les Dharzis auraient dû, dans ces conditions, prévoir une ligne de défense le long de Q. : "*Les Meln n'ont pas forcément besoin de mettre des citadelles en vis-à-vis, car de ce côté ils n'ont pas à protéger des terres vraiment intéressantes (ils les ont laissés à Quarz.) par contre le Vilmir est à protéger car Melniboné est en ligne de mire !*"

Ben, regarde la carte, et ose dire que ces terres n'ont pas d'intérêt

: elles sont hautement stratégiques, au contraire. Cela permet de harceler plus aisément les Dharzis : en partant de Q., des troupes melnibonéennes peuvent aller traquer les convois de ravitaillement et les renforts à destination d'Org.

[**Maladric**] > perso je les trouve pas stratégiques du tout, certes elles permettent d'attaquer l'armée de flanc, mais elles sont tout aussi facilement attaquable.

Pour moi, quarzasaat a été laissé délibérément de côté dans le conflit, inintéressante pour melniboné car difficilement protégeable, inintéressante pour les Dharzis car ne pouvant servir de tête de pont à cause des montagnes sans nom.

[**Arioch**] > Déjà, là, Manu n'est pas d'accord avec toi, puisqu'il met les Dharzis dans les Montagnes sans Nom.

[**Maladric**] > J'ai juste donné mon pt de vue sans tenir compte de Manu. Chacun son pt de vu il me semble ;-)

[**Arioch**] > Ah non, c'est très dichotomique, ici : si tu n'es pas avec moi, tu es avec Manu (on tolère les gens neutres)... :-D

[**Maladric**] > Lol j'adore le "tolère les gens neutres" :-D

[**Arioch**] > Et encore, perso, j'ai hésité à accepter de les laisser libres de ne pas choisir... ;-)

Ensuite, si Quarzhasaat ne représente aucun intérêt pour Melniboné, pourquoi y envoyer des troupes pour mater la rébellion ?

[**Maladric**] > Peut être parce qu'elle prend trop d'ampleur, on parle d'un empire humain, et avec une magie runique (provenant du supplément royaume de l'Est ?) assez puissante, il fallait mater la rébellion avant qu'elle ne prenne trop d'ampleur

[**Arioch**] > Tu parles... Que les Dharzis se débrouillent avec, au contraire : ils auront un ennemi indépendantiste sur leur flanc est, c'est tout bénéf pour les Melnibonéens, qui peuvent contenir les Quarzhasaati rien que par quelques citadelles dans la passe de l'Est. :-)

[**Maladric**] > Vouï ça se tient. Peut être que Maln veut aussi taper du poing et calmer les rébellions qui doivent couvrir dans son empire. Imaginez tous ses peuples soumis qui apprennent qu'un royaume résiste à Meln, ils doivent avoir des envies d'insurrection. Quel meilleur exemple que la prise de Q. pour calmer les rebelles ?

[**Arioch**] > Euh, les rebelles en question n'existent pas, en tout cas, pas au sud ou à l'ouest des JRs (qui n'auront probablement même pas vent des conflits - sauf pour les régions concernées plus tard par les troisième et quatrième fronts). Au nord, déjà plus, mais Quarzhasaat est la seule nation humaine. Les autres humains sont organisés en tribus indépendantes. Ils ne peuvent donc pas se rebeller, au mieux ils peuvent soutenir moralement les Dharzis.

Si on considère les Montagne sans Nom comme un obstacle à la progression dharzie (ce qui n'est pas franchement le cas : ils ont traversé les Collines osseuses pour arriver en Ilmiora, et étaient passés par les montagnes du nord de Menastrai pour attaquer Bas'lk), (...)

[**Mercutio**] > → Il y a sûrement une différence entre la traversée de Montagnes et la traversée de Collines :

[**Kronale**] > effectivement pour moi la passe à l'Est ne correspond pas à de hautes montagnes, comme le serait, dans ma manière de les voir, les montagnes sans noms...

Dans l'atlas on a des précisions sur ces montagnes ???

[**Arioch**] > Je suis d'accord, mais, et il faudrait que je relise l'AJR, pour moi, le terme de Collines Osseuses désignait un truc similaire à notre Massif Central : pas franchement plus pratique à traverser que les Alpes (suffisamment pour permettre une offensive majeure, cependant).

- Pour la traversée des montagnes du nord de Menestraï, ils n'ont sûrement pas attaqué immédiatement et se sont rassemblé avant d'attaquer.
- Pour les montagnes sans nom, ils sont trop près des lignes ennemis pour se rassembler, ce qui les affaiblirait trop pour une attaque contre les Melnibonéens.

[**Arioch**] > Mouais, pas convaincu que ce soit absolument gênant, mais de toute manière, je n'ai jamais soutenu cette thèse, je l'ai utilisée pour contre-argumenter sur ce que disait Manu... ;-)

[**Mercutio**] > Ouai, et ben crois-moi, lors de ma "prise en main du dossier" (mdr), j'ai choppé quelques mots de tête avant de distinguer ton argumentation de ta contre-argumentation ;-p

[**Arioch**] > C'est pourtant simple : si j'ai l'air d'adopter l'hypothèse "-2800", c'est que j'emploie les arguments de Manu contre lui... ;-D

(...) dans ce cas, les Melnibonéens se seraient contentés de bâtir des forteresses le long de la passe entre les Montagnes sans Nom et les Pics déchiquetés.

[**Maladric**] > c'est ce que j'aurai fait, sous les montagnes sans nom il y a le désert des larmes, pas vraiment le meilleur endroit pour combattre, il y a une pluie incessante, la nourriture est rapidement avariée, les armes rouille... cf AJR pour plus d'info.

[**Arioch**] > Ouais, enfin, là, quand même, on parle de deux peuples qui manient la magie comme nous l'électricité. Les armes enchantées, protégées ou régénérées par les Elémentaires, les champs magiquement entretenus (cf. le complexe de bulles du Dharzi dans Le Loup Blanc) et les vivres préservés par des Démons... Sincèrement, là, je pense que ce n'est pas le type de territoire qui risque d'enquiquiner les belligérants. (le désert des soupirs, plus : les conditions climatiques sont pénibles pour les êtres vivants, forçant à l'usage d'une magie bien plus forte pour les y maintenir)

[**Maladric**] > Non pas d'accord, ils gèrent grave en magie mais pas au point d'utiliser des sorciers tous les jours pour de la simple logistique, ils ont autre chose à faire. Et puis la pluie du désert des soupirs faut pas oublier d'où elle vient, elle est pas vraiment naturelle !!

le désert des larmes et pour moi identique au désert des soupirs (l'un est sec, l'autre humide, c'est tout).

[**Arioch**] > Je te rappelle que les trois-quarts des armes melnibonéennes sont des armes-démons, quand même... Je pense pas que la rouille leur pose problème. Ensuite, les Melnibonéens utilisent la magie pour améliorer l'aspect de leurs tours, pour créer des portes qui ne s'ouvrent que lorsque l'on prononce une rune précise, et dans les tours desquels certains escaliers passent par d'autres plans (cf. Elric le Nécromancien, quand il va à Imrryr pour y réveiller sa cousine). Alors l'utiliser pour préserver leurs aliments de la putréfaction, leurs maisons des inondations, ou leurs vêtements de la "détrempe", ça ne me semble pas si absurde... :-)

Et si les humains veulent être indépendants, libre à eux. De toute manière, selon ton hypothèse, Melniboné n'aurait eu aucun intérêt à poursuivre des relations commerciales avec Quarzhasaat.

[**Maladric**] > Qui parle de relations commerciales ?, moi je pense qu'ils les ont laissés faire parce qu'ils avaient un conflit de grande ampleur à éviter (contre les dharzis évidemment :-)) mais pourquoi entretenir des relations commerciales avec des animaux humains ?

[**Arioch**] > Si les Melnibonéens ont laissé les Qharzhasaati se développer, c'est parce qu'ils leur apportaient quelque chose. Si les Qharzhasaati ont PU se développer, c'est qu'ils apportaient quelque chose aux Melnibonéens et ont donc appris à leur contact les balbutiements de la civilisation. Puis, lorsqu'ils ont annexé les territoires adjacents, ils ont dû continuer à payer un tribut pour prouver leur fidélité, leur allégeance à l'Empire. Sinon, ils n'auraient pas eu à "faire sécession".

[**Maladric**] > Oui enfin pour moi meln les a surtout laissé faire, négligeant la racaille. Effectivement ils devaient payer un tribut et ont cessé dans le faire quand les voies de l'empire meln vers Q. ont été coupées, d'où leur prise d'indépendance.

[**Arioch**] > Non. Dans ce cas, l'indépendance aurait été effective dès l'invasion dharzie.

En même temps, si ça gêne Melniboné que les Quarzhasaati se révoltent, parce qu'ils risquent de s'allier aux Dharzis... c'est peut-être parce que le territoire présente un intérêt stratégique, finalement...

[Maladric] > oui en un sens c'est stratégique mais c'est pas le lieu qui est stratégique mais le peuple. Q. en veut à meln (et c'est normal :-D) et effectivement une alliance avec les dharzis pourrait faire des dégâts (les humains auraient la technologie meln + dharzi en quelque sorte, ça pourrait les rendre très forts). donc meln intervient avant que l'alliance ne puisse se faire, afin de prévenir tout risque.d'ailleurs pour moi la force meln envoyée n'est pas importante, ils envoient une petite armée mater l'insurrection et ils auraient pu subir une cruelle défaite si Fophéan Dals ne s'était pas planté dans ses runes.

[Arioch] > Si les Melnibonéens craignaient que les Quarzhasaati s'allient avec les Dharzis, même en considérant qu'ils y pensent seulement lorsque Q. déclare son indépendance, ils n'auraient dans ce cas jamais envoyé une petite force armée : ils se seraient attendu à ce que les Dharzis soutiennent les Quarzhasaati dans leur folie indépendantiste.

En outre, ça fait HUIT SIECLES que Melniboné a un adversaire très puissant sur le seuil de son jardin. On est loin de l'Empire en décadence qui voit arriver la révolte sans lui consacrer l'attention requise. Ça fait huit siècles qu'ils se sont réhabituaés à la guerre.

[Mercutio] > Ca fait plaisir à entendre ça :))) finalement, y'a pas que des bleus ->bits du côté Melnibonéen !!

Mon hypothèse permet justement d'expliquer qu'ils n'aient pas pris les Quarzhasaati au sérieux, alors qu'ils l'auraient fait s'ils n'avaient pas été engoncés dans leurs habitudes doucement décadentes. Et ils n'auraient pas eu ces habitudes s'ils avaient dû affronter un peuple doué d'une puissante magie au cours des derniers siècles.

Ensuite, si les Melnibonéens se retirent totalement de Quarzhasaat, pourquoi les Dharzis n'auraient-ils pas envahi le territoire ? Même en considérant que les Montagnes sans Nom soient un obstacle, cela leur permettait d'uniformiser leur ligne d'attaque (de la côte est jusqu'à Bas'lk), de disposer de territoires fertiles à exploiter, et de placer leur propre ligne de forteresse sur la passe de l'Est. Et, en plus, avec une frontière naturelle infranchissable, donc, sans avoir à disperser énormément leurs forces.

[Maladric] > simplement parce que leur armée n'est pas extensible à l'infini, s'ils s'amuse à disperser leur force sur un front aussi long ils prennent le risque d'une forte percer des meln en un endroit (en l'occurrence sur le front ouest)

[Arioch] > Cf. plus haut mes remarques à Manu : ils ne sont même pas obligés de disperser leurs troupes s'ils la jouent bien. Et ils ont huit siècles pour bien la jouer.

D'autant que, je le rappelle une fois de plus, dans votre hypothèse, il s'écoule plus de huit siècles avant que Quarzhasaat ne se révolte... Huit siècles d'isolation totale ?! Et jamais les Dharzis ne les auraient envahis ou annexés ? Allons...

[Kronale] > initialement je pense qu'ils ne souhaitent pas forcément prendre tt les territoires (pas la même relation avec les humains que les Melnib ! pour moi) mais détruire la menace : Melniboné.

Ils ont du sacrifié Quarz dans la suite de la guerre -2000, car cela devint indispensable sans doute !

[Arioch] > Mouais... Je comprends ton argument. Cependant, j'estime que, dans une guerre pareille, surtout que les Dharzis la _prévoient_ comme une guerre d'usure, tu privas ton ennemi de toutes ses ressources et, si tu peux, tu les lui voles. C'est le meilleur moyen de s'assurer la victoire. En flanquant Quarzhasaat de trois côtés, les Dharzis peuvent faire pression sur la nation et l'annexer quasiment sans envoyer de troupes, surtout en huit siècles où ils montrent qu'ils sont capables de venir et de tenir les Melnibonéens en respect.

Dans ma version, ils infiltrèrent la nation depuis longtemps, mais n'ont finalement réussi qu'à les persuader de devenir indépendants (puisque'ils doivent éviter d'être identifiés par les Melnibonéens avant la seconde offensive). En conséquence, ils décident de les sacrifier plutôt que de les laisser en indépendants capables de changer de camp selon les offres reçues.

[Maladric] > pas d'accord sur 'ils n'ont finalement réussi qu'à les persuader de devenir indépendants'

vu la puissance des dharzi, si ils veulent annexé Q. ils n'ont aucun mal à le faire, cf. ce que tu soutiens par avant. Pour moi, Q. ne représente pas un grand intérêt en tout cas au début

[Arioch] > Attention, quand je parle d'annexion, je n'entends pas cela dans le sens "conquête militaire" mais "intégration 'pacifique' ". C'est à dire que, selon moi, s'ils sont bordés sur au moins deux frontières par les Dharzis (et la troisième est une

frontière naturelle pour tout le monde), ils vont accepter de devenir les féaux de l'Empire du Dharzi, sans qu'il soit nécessaire d'employer la force (et donc de disperser les troupes). Si les Dharzis ne se sont pas encore manifestés, la seule possibilité qu'ils aient est de persuader les Q. de devenir indépendants, ce qui ne les arrange pas en réalité. Quant à les envahir, il est certain que ce serait faisable, mais ils devraient y consacrer des forces précieuses à l'ouest.

[Maladric] > Les dharzi avait autre chose à faire : préparer une action d'envergure pour attaquer le coeur de l'empire meln.

[Arioch] > Justement, en convainquant Q. de les rejoindre, ils disposaient d'un territoire facile à traverser (les conditions sont moins rudes que dans un désert, quand même), et de troupes pour les soutenir.

[Maladric] > Et des troupes facilement attaquables aussi, si les dharzi veulent exterminer Q. ils peuvent le faire sans pb vu leur avance dans cette partie du monde, s'ils ne le font pas c'est qu'ils n'en ont pas l'intérêt j'en reste persuadé

[Arioch] > Si : ce que tu disais toi-même, ne pas disperser leurs forces. C'est justement là que serait l'intérêt : ils peuvent aisément persuader les Q., dans votre configuration, de s'allier à eux contre Melniboné. La nation les soutient alors par le ravitaillement, ils n'ont pas besoin d'installer de troupes d'occupation, et les armées quarzhasaati, soutenues par quelques régiments dharzis, peuvent contenir les Melnibonéens à la passe de l'Est (d'autant qu'un Nerf peut certainement être rapidement déployé à travers le pays). Comme ça, les Dharzis contrôlent la moitié du continent nord en concentrant leurs forces sur la ligne des citadelles.

Bon je sais ça tiens pas debout, mais sérieusement rien ne tient debout dans cette histoire 2000 ans de conflit !!!

[Arioch] > Pas d'accord. Le conflit est un conflit très épisodique, avec des périodes d'une dizaine d'années d'affrontements très violents, suivie par des décennies de paix précaire (tout juste émaillée d'incidents de frontière).

pour moi les dharzis apparaissent 3000 ans plus tôt je crois. Mais à mon avis l'invasion commence réellement il y a environ mille ans. c'est à dire une vingtaine d'année avant l'arrivée des mabdens de pan tang sur les jeunes royaumes. Je crois pas trop à un conflit qui dure 2000 ans avec une invasion si forte des dharzis. Je vois plutôt une attaque massive et totalement imprévue et des dharzis qui déversent leur créature en plusieurs endroits de l'empire meln. Ceux-ci défendent ce qu'ils peuvent et construisent des défenses fortes à des endroits stratégique avant de finalement répliquer massivement. Enfin un truc dans le style quoi :-)

[Arioch] > Cette manière de voir les choses semble plus logique au regard de nos guerres contemporaines, je l'avoue, mais tu oublies deux choses :

1/ Dans les guerres médiévales (ou antiques) les conflits couvaient beaucoup plus longtemps. Malgré tout ce qu'on peut dire sur les populations de chaque camp, elles n'ont rien à voir avec les nôtres. Une cité de plus de dix milles habitants est une rareté, même à l'apogée de l'Empire de Lumière. Dans ces conditions, tu envoies rarement les troupes au combat sur des périodes prolongées. Ensuite, il faut penser au ravitaillement. Pour la même raison, et même avec une armée de métier (et donc une classe de fermiers indépendante, contrairement aux guerres médiévales), il a fallu deux ou trois siècles à l'empire romain pour vaincre les Germains... et encore s'est-il agi de les briser moralement, plus que de les conquérir. La guerre de Troie est supposée avoir duré 20 ANS !!! Pour le siège d'UNE malheureuse cité !!!

[Maladric] > les moyens sont différents, la logistique n'est pas la même, Dharzi et meln n'ont aucun mal à transporter rapidement leurs troupes pour les mener au front, le soutien magique est très fort, des créatures sont monstrueuses permettent de briser de nombreuses troupes sans difficulté.

Prenons la fin des temps de moorcock, Je sais que c'est pas un bon exemple mais c'est son monde tout de même, regarde avec quelle vitesse Pan Tang et sa horde du chaos ravage le monde ! En moins d'une année le monde entier est à feu et à sang !!!

[Arioch] > En fait, le défaut de ton exemple, pour moi, tient à l'origine du succès de Pan Tang : la marée du Chaos. Ils débarquent sur le continent ouest de façon traditionnelle, et ça leur prend du temps (les armées en face ont le temps de s'organiser. Ils arrivent du continent sud, la flotte des "Loyalistes" a à peine le temps

de s'organiser, et elle se fait submerger par la matière même du Chaos plus que par des ennemis physiques.

Oui, les Melnibonéens et les Dharzis se déplacent plus vite que nos armées médiévales n'ont jamais pu le faire, mais ils n'ont pas non plus les moyens de nos armées contemporaines malgré tout. Et surtout, il faut produire les ressources nécessaires à l'entretien d'une armée (nourriture, armes, armures, machines de guerre...). Là encore, ils vont plus vite que ne le feraient des humains (sans magie), mais il y a des limites.

2/ Si cela aurait pu se faire pour l'Empire Dharzi, ça n'expliquerait absolument pas que les Melnibonéens aient dû rapatrier tous les colons sur les autres plans pour participer à l'effort de guerre. Cela représente des populations gigantesques pour l'époque, et il faut au moins des décennies de conflit pour parvenir à se motiver assez pour les faire venir. Encore plus après ce que je viens de dire. Idem avec Menastree : il y aurait eu une présence bien plus forte (sans même parler de tous les problèmes de dates - Chevaliers de Tumbro, retrait des troupes melnibonéennes... - qui impliquent un conflit sporadique sur deux mille ans)

[Maladric] > sur ce point OK, la logistique d'un empire multiplanaire c'est pas le top et ça doit prendre de nombreuses années.

2/ Concernant les Montagnes sans Nom... Attends, mais comment tu mènerais une armée, toi ? Tu te rends compte comment les troupes sont dispersées ?

Et puis, avec ton truc, Q. devient ENCORE PLUS intéressante : tu lances une petite offensive depuis ce qui reste d'Ilmiora, et depuis la point sud-ouest de Quarzhasaat, et tu coupes les troupes dharzi des montagnes de tout support. Tu n'as plus qu'à les traquer et les exterminer. Ce serait un massacre à plus ou moins long terme pour les Dharzis. (même si l'idée d'un conflit de guérilla dans les Montagnes n'est pas inintéressante, mais on peut très bien l'envisager, dans l'autre sens, dans les Collines osseuses, avec une forteresse melnibonéenne ravitaillée par la mer et permettant aux troupes de harceler l'arrière des territoires ennemis).

Et, si on prend ton hypothèse d'une implantation trop puissante pour les Melnibonéens (difficile, sans rendre les Dharzis trop puissants et donc vainqueurs du conflit au lieu de vaincus), Quarzhasaat ne devient pas une zone tampon, mais une zone dharzie. Ou alors les Melnibonéens, encore une fois, mettent le paquet pour soutenir le royaume, en installant des citadelles et en plaçant des garnisons importantes. Parce que si ce n'est pas le cas, les Dharzis auront beau jeu d'attaquer un territoire qu'ils bordent par TROIS côtés, voire quatre si on considère qu'ils ont présents dans les Piliers déchiquetés le long de Bas'lk... Surtout pendant huit siècles !!!

Et ces deux hypothèses sont incompatibles avec la révolte humaine, et la création du Désert des Soupis.

[Maladric] > c'est où dans le doc ? j'arrive pas trop à comprendre ce paragraphe sorry

[Kronale] > Je pense qu'Arioch, parle d'une discussion qu'on avait eu sur le fait que j'imaginai qu'avant que Quarz se déclare indépendante, elle élimine en quelques jours les Melnib sur le territoire (aidés par des dharzis) : "une St Barthélemy à la Melnib".

[Arioch] > Pas tout à fait. Ca, ça ne me dérange pas... si Melniboné n'a aucune raison d'avoir de véritables troupes sur place. :-)

Il argumentait qu'en cas d'une présence Dharzi en Ilmiora, les Meln auraient placé de nombreuses forces en Quarz pour harceler en tenaille la passe Ilmiora !

[Arioch] > Parfaitement. C'est pour ça que, depuis le début, je suis contre une intervention dharzie marquée avant la révolte de Quarzhasaat : en cas de guerre, tu ne laisses pas des "vassaux" déclarer leur indépendance et te priver des ressources dont ils disposent.

[Mercurio] > Ok à 100%. Donc, la révolte à Q ne peut avoir eu lieu qu'en introduction de l'attaque Dharzi.

[Arioch] > C'est ce que je dis depuis le début. D'où décalage de 300 ans de cette révolte par rapport à la date officielle, et seconde offensive dharzie juste après.

[Mercurio] > Selon toi : révolte Q en -2300 et 2^{de} attaque dans la même décennie, ce qui permet de conserver les dates de l'histoire de Elta... (arg! je l'imprime toujours pas celle là)

[Arioch] > Dommage, t'y étais presque : EltaRRYR. ;-)

Et, oui, c'est ça. C'est bien ma vision des choses.

Je préfère cette version, même si j'aime pas trop l'explication sur le ratage magique provoqué par les dharzis. Considérant le manque à gagner qu'il y a à détruire ces ressources naturelles, et que les Dharzis sont en position (ou sous peu) de maîtrise de la zone, ça me paraîtrait plus logique que ce soit un vrai ratage ou un ratage dû à l'ennemi.

[*Arioch*] > En fait, non, je vois les choses ainsi : les Dharzis, en huit à dix siècles d'infiltration soigneuse, ont réussi à persuader les Q. de proclamer leur indépendance. Exacerbant leur patriotisme, ils savent pertinemment que les mêmes Q. refuseront de s'allier à eux, et ils se retrouveront alors avec des humains menaçant leurs frontières pendant le plus gros des conflits contre les Melnibonéens. En leur apprenant un sort foireux (saboté), ils comptent bien que Melniboné voit le hasard dans la création du désert, ce qui leur permettra de se préparer à l'assaut et d'attaquer une nation qui n'est absolument pas sur le pied de guerre (on peut considérer que l'onde de choc magique, si elle assouplira par la suite la région pour la propagation des Nerfs, l'empêche totalement durant quelques semaines ou mois). Alors que si les Quarzhasaati repoussent les Melnibonéens avec une magie qu'ils ne devraient pas posséder, ces derniers vont commencer à se réveiller. Et comme les Q. ne peuvent espérer tenir réellement face à l'Empire de Lumière, les troupes de celui-ci seraient sur place lors de l'offensive. Alors, oui, ils perdent une réserve de ressources, mais ils y gagnent une frontière quasi infranchissable en conservant l'élément de surprise. C'est quand même un sacré bénéfice, je pense.

En fait, en cas de guerre, le bon sens te pousse à compter les forces disponibles. Si ces dernières sont distantes, il faut t'assurer (en envoyant du monde) que ces forces seront de ton côté.

La seule issue à cette logique est de considérer que les Melnibonéens se sentent tellement supérieurs qu'ils évaluent les Quarzhasaati à une valeur guerrière négligeable (proche de 0), ce qui va bien au delà de 'faible'.

[*Arioch*] > Ce qui est peu probable alors même que Quarzhasaat a _conquis_ ses voisins. en outre, l'aspect militaire n'est pas le seul à prendre en compte. Comme tu le disais, il y a l'aspect ressources (et surtout nourriture).

Si on admet cette 'inexistence' des Quarzhasaati, la seule valeur militaire de Quarzhasaat est géographique, ce qui nous renvoie à notre débat.

[*Kronale*] > Question ? de combien de ravitaillement les meln avait ils besoin ? (selon la quantité de leur troupes ?

Car les créatures du chaos sans doute engagées n'ont pas les mêmes besoins !

Rappel : a part le tribut qu'ils demandaient sans aucun doute aux Quarz, ces terres les ont amusées (expériences des Meln) : elles n'étaient donc pas essentielle à leur besoins habituels (pouvant être aussi pourvu d'autres plans !!)

Et tu ne prends pas non plus le risque que l'ennemi les persuade de te trahir. C'est le B.A. BA, pour moi.

[*Maladric*] > là entièrement d'accord avec toi, les dharzi ne peuvent pas avoir occupé Q. avant la révolte (ni après d'ailleurs :-))

Dans le dernier doc le fait d'impliquer les montagnes sans nom : rendait cette terres dangereuse d'accès car ressemblant plus à une nasse où si les Meln tentaient d'amener des forces sur place elle risquait de se faire prendre au piège ! (note : QUarz peut être relié par Dragons normalement en passant à quelques endroits des montagnes sans nom, mais sinon il faut contourner en passant par l'Est !)

[*Arioch*] > Par dragons... Comme si les dragons n'avaient pas mieux à faire que rallier un territoire de ce genre.

[*Maladric*] > ça existait pas les dragons-bus ? ;-) c'est sûr que si on veut une place forte, il faut des moyens logistiques plus important et donc intransportable par Dragons.

Par contre, les Dharzis auraient eu tout intérêt à se rallier les humains, entre autres en leur promettant technologie et protection contre les Melnibonéens. En échange, ils obtenaient des troupes humaines et des ressources pour entretenir les leurs. Et ils n'auraient certainement pas eu intérêt à ce que foire le sort pour ensevelir le contingent melnibonéen envoyé mater la rébellion, puisque les

Quarzhasaati auraient ainsi été encore plus motivés pour soutenir les Dharzis (sans compter que le Nerf aurait pu être déployé bien plus tranquillement...)

[Maladric] > là aussi d'accord avec toi, c'est pour ça que je pense plus que les Q. se soient développés en marge du conflit sans intervention meln/dharzi et que lorsqu'ils y a eu un intérêt à leur présence, il a fallu intervenir

[Arioch] > Sauf que, comme je l'explique dans le mail précédent, dès que les Dharzis surgissent à l'ouest du continent nord, le long de la frontière quarzhasaatim, le pays acquiert tout de suite un intérêt.

[Arioch] > Regarde bien la carte de l'invasion dharzie (hypothèse Kronale). Tu pourras voir, par-dessus les Montagnes sans Nom, un petit rectangle vert (j'ai moi-même mis un moment à le repérer).

[Maladric] > Ok, ouais ben j'imagine que les dharzis aient placé des troupes dans les montagnes mais à mon avis on peut en dire autant des meln. les montagnes peuvent faire figures de place forte pour placer des raids dans le flanc mais pas d'actions d'envergure

[Arioch] > Pas dans les Montagnes sans Nom : s'il y a Quarzhasaat, il faut traverser un autre territoire ou se taper un sacré détour, et s'il y a le désert, c'est encore pire. Par contre, les Collines osseuses, tout à fait.

3/ Pour revenir sur l'histoire du Nerf : la formation du Désert des Soupis aurait peu de raisons de renforcer le Nerf menant vers Org, puisque le Nerf n'y passe pas (il passe à travers les montagnes).

[Maladric] > Arioch : 1 Kronale : 0

Arioch à raison pas de nerf dans cette zone.

[Kronale] > Oui c'est un bon point pour Arioch je sais ! le désert leur servirait donc uniquement pour un nerf vers la passe dans les piliers déchiétés (pour la double-attaque -1400) et puis aussi pour régler cette zone en zone tampon réelle (peut être que malgré tt les Meln tentaient d'utiliser ces terres en ayant trouver des moyens de ne pas se faire prendre au piège facilement)!

[Arioch] > La zone tampon, c'est exactement la manière dont je l'envisage depuis le début : ils éliminent des vaisseaux des Melnibonéens et s'assurent que leur force d'assaut partant du nord n'aura aucun problème sur son flanc est.

[Mercutio] > Bah, une certitude, c'est qu'une fois le désert apparu, la traversée par une armée est impossible.

[Arioch] > oui, mais justement, soit les Dharzis essaient de récupérer Q. juste après leur invasion (et éventuellement foirent), soit ils incitent Q. à déclarer son indépendance et à planter méchamment le sortilège qui provoque l'apparition du désert. Ils vont pas choisir ça huit siècles après.

...mais bon, je n'ai pas encore vu dans ces discussions d'allusions à la magie pour aider aux déplacements de troupes. Les Melnibonéens ramènent bien des troupes d'autres plans, ils maîtrisent donc le process et auraient pu l'appliquer à des déplacements sur les JR... non?

[Kronale] > Cf. (au dessus) → [cf. en fait plus loin au moment de la question de ravitaillement] peut être plus la science de leur aînés, des portails existaient vers d'autres mondes (à partir de Melnib, aussi dans l'océan oriental (cf fiche sur "le navigateur...)).

En créer de nouveaux n'était peut être pas si facile (surtout pour y faire passer des armées !

Dans ce cas là, les barrières naturelles et les distances physiques perdent beaucoup de leur valeur !

Il faut trouver un truc plausible sur l'impossibilité d'utiliser les portails de grande taille ou l'évolution du conflit telle que nous la concevons tient moins bien la route... Par exemple, les portails nécessitent une magie tellement importante qu'ils nécessitent une énergie indispensable pendant les batailles... ou un truc comme ça.

[Arioch] > Marrant, j'ai jamais envisagé les portails comme ça, moi... Si les Menastrai ont réussi à créer UN portail pour se rendre massivement en Menastree, à la fin de la "guerre civile", les Melnibonéens ont toujours recouru aux Dragons et aux Barges pour leurs déplacements dans le plan. Pour moi, les portails magiques sont surtout destinés à aller vers un autre Plan, et il est impossible de déterminer leur point d'ouverture précis. Par contre, une fois ouvert, impossible d'ouvrir un autre portail au même endroit pour une destination différente. Ensuite, on peut considérer que la _création_ d'un portail demande un alignement mystique particulier ("que les astres soient propices" comme dirait l'autre), ce qui est antithétique de toute considération stratégique (ou presque : ça aurait pu être

employé à quelques reprises pour procéder à une attaque surprise malgré tout). Et, effectivement, ça doit certainement être vorace en énergie magique, rendant les sorciers incapables d'agir juste après, ce qui n'est pas une bonne idée.

[Mercurio] >Théleb Karna utilise un portail de téléportation, à plusieurs reprise je crois. Mais je n'aime pas trop l'idée de la téléportation de troupes... je préfère considérer que ça pompe trop d'énergie pour être utile (sans parler des risques d'accident!)

[Arioeh] > On peut effectivement mettre les limitations que j'indiquais pour les portails pour tout portail transportant plus d'une dizaine de personnes.

Pour moi, donc, depuis le début, les Dharzis se déplacent à pied ou sur leurs créatures, et les Melnibonéens à pied, sur leurs dragons, leurs chevaux, ou leurs Barges. Pas de téléportation de masse, pas de porte des étoiles, ... Les troupes melnibonéennes revenues des autres plans débarquent à Melniboné ou dans une des îles avoisinantes, et doivent ensuite traverser la mer pour rejoindre le continent.

[Mercurio] > Et huuuue !!! Ca me va très bien.

Maintenant, les avantages de la magie : les Melnibonéens disposent de montures qui ne craignent pas la fatigue (les Démons) alors que les Dharzis peuvent soutenir une marche forcée très longtemps grâce à l'apport d'énergie de leurs Nerfs.

[Kronale] > Je pense que c'est une bonne idée + celle de la difficulté d'en créer/maintenir

4/ Enfin, l'idée que les forteresses dharziennes soient végétales est intéressante... Une partie du moins pourrait être bâtie grâce aux Seigneurs des Plantes (pas tout : Org et la forteresse dans le Pays du Silence sont trop classiques pour qu'il y ait trop de végétation... hormis bien sûr pour les Cités principales). Ce sera à voir.

[Maladric] >Oui c'est bien mais les dharzi sont surtout amis avec les seigneurs des bêtes pas avec les seigneurs des plantes (quoiqu'avec des flores animales... auto flagellation en direct là :-D)

[Arioeh] > :-)

Cependant, nous avons envisagé qu'ils soient également liés aux Seigneurs des Plantes, tout simplement parce que les deux sont, par essence, indissociables (les animaux ne peuvent vivre sans les plantes, et inversement). Mais il est certain qu'ils sont moins couramment employés.

[Maladric] > Ok ça marche

[Kronale] > je pense qu'on parle d'un lien avec les forces de la nature donc des plantes et des bêtes. Cependant comme ce qui fut le plus visuelle sont les anamorphes (hordes bestiales, ce qui est le plus resté dans l'histoire c'est le lien avec SdB !

Ce serait de plus un bon moyen d'impliquer ces Seigneurs qui n'apparaissent que très peu (depuis le Jdr Elric, probablement du au livre de la Revanche de la rose)

[Arioeh] >Euh, tu veux dire qu'ils n'apparaissent que depuis "Elric", c'est ça ?

Et... parfaitement d'accord : ils sont cités, mais jamais employés. Là, on a l'occasion.

[Maladric] > Ba tout pareil que vous :D

Pour terminer, sur ton argument pour mon hypothèse : oui, en effet, je change la date de Quarzhasaat de trois siècles... Et je peux t'assurer que je le fais sans vergogne. Trois siècles, sur cette histoire, c'est que dalle. Ce qui compte, c'est que ça permet de conserver l'essentiel de ce que tu avais écrit pour Eltarryr et de faire un tout cohérent d'un point de vue stratégique.

[Maladric] > Vouii mais on change les datations existante et ça c'est dommageable. Partout c'est inscrit il y a 2000 ans et pas 2300 ans. Il y a des trucs qu'on peut changer mais pas si tout les textes mettent la même date

Et alors ? Pratiquement tous les textes donnent -1000 pour le conflit Dharzi, ça nous empêche pas de l'ignorer (l'Empire Darzhi disparaît en -800, puisque c'est à ce moment là que Pan Tang apparaît dans les JRs, mais on a parlé de phase de déclin pour justifier cette date de -1000). Là, il s'agit de trois siècles de différence, et Quarzhasaat est une légende dans les JRs, et un épisode à oublier à Melniboné. Avec un truc pareil, vous pensez que les historiens vont s'enquiquiner à garder la date exacte ?

[Maladric] > oui c'est sûr la guerre de cent ans c'était entre l'an 1000 et 1600 on est pas au siècle prêt :-)

Non plus sérieusement t'as pas tort je pinaille un peu peut être :-)

Je vous rappelle d'ailleurs que nous avons changé la date de la réunion de R'lin K'ren A'a de 400 ans, rien que ça, et la fondation d'une colonie sur Melniboné de 2000 ANS !!! Et avec le commentaire suivante : "il donne -12000 et pas -10000 comme dans tome 03, mais cf. ce que je dis ailleurs, -10000 peut être « une façon de parler ! »" (cf. fiches de lecture Melniboné et Est Inconnu)

Mes trois siècles pour Quarzhasaat me semblent bien faibles à côté de cela !!!

[Kronale] > voir mon précédent post sur "il y a deux mille ans" [ci-dessous]

En outre, il faudrait qu'on revoie les textes officiels parlant de l'envoi de la force de répression, mais... elle est passée par la passe de l'est ? Pas par l'Ilmiora ? J'espère, parce que sinon, elle serait passée à travers les territoires dharzis ?!

[Kronale] > je ne pense pas qu'ils parlent de par où est passé la force de répression

Par contre, je viens de relire la fiche de lecture qui traite de Melniboné. Voici ce qui est écrit :

"Il y a deux siècles de cela, la nation de Quarzhasaat se donna le titre d'Empire, un événement qui provoqua une grande surprise en Imrryr. Le fait que des animaux puissent se prévaloir de telles prétentions fut un sujet d'amusement chez les Melnibonéens et ce, d'autant plus quand les sorciers des Quarzhasaatims détruisirent leur propre empire en l'inondant de sable. (En fait, leur intention avait été d'anéantir et d'envahir l'armée melnibonéenne.) Le dernier éveil connu des Nihraïns remonte à cette époque et il est possible qu'ils aient participé à la chute de Quarzhasaat. Une fois cette brève plaisanterie humaine terminée, Melniboné retomba dans sa torpeur irrépressible."

[Kronale] > je pense que l'on avait dit erreur du supplément ils ont confondu millénaire et siècle (peut être du à la traduction anglaise, c'est bien un supplément de chaosium ? traduit par oriflam ?) il y a quelqu'un qui aurait le supplément en anglais ?

[Mercutio] > peut-être bien. peux tu me rappeler de quel supplément il s'agit?

[Kronale] > Melniboné :-)

ou 20 --> 2 : car MM parle, c'est SUR de ~2000 ans !

on en avait pas parlé dans la fiche ?

[Ariocho] > Je ne l'ai pas vu dans la fiche. On en avait certainement parlé sur la ML, mais comme je m'en souvenais plus... De toute manière, il est clair que ça ne peut pas être deux siècles, puisque les JRs se sont formés il y a quatre siècles, et que Q. est cité comme "le premier royaume révolté"... :-)

C'est par rapport à quand "il y a deux siècles de cela" ? Depuis le temps, je me souviens plus comment on avait déterminé que cela correspondait à -2000.

[Maladric] > euh coquille du supplément

il y a 2000 ans c'est sûr : Forteresse de la perle p11

"Quarzhasaat avait jadis régné [...] mais cela c'était avant que n'eussent été proférés d'imprudents sortilèges au cours d'un conflit qui, deux mille ans plus tôt, avait menacé melniboné"

C'est marrant comme moorcock se contredit,

[Ariocho] > C'est "marrant-surprenant" ou "marrant-pathétique" ? >:-D (quoi ?! 0;-:D)

une page plus loin il n'y a plus qu'un seul sortilège lancé en commettant des erreurs par fophéna dals. Regardez cette belle phrase :

"Quarzhasaat devait à SES PROPRES SORTILEGES de ne plus constituer une menace pour ses rivaux demi-humains : UNE rune mal placée, proférée par Fophéan Dals, duc et magicien de l'actuel Duc Ral, dans UN charme censé noyer l'armée adverse sous les sables..."

Très fort non? :-D

[Ariocho] > C'est sûr. J'aime beaucoup aussi le conflit qui a menacé Melniboné... au point qu'elle a envoyé un petit contingent militaire mater ce qu'elle prenait pour une petite révolte, et y a perdu une centaine d'hommes quand les Quarzhasaat, très menaçants donc, se sont auto-détruits... On n'a pas la même définition de la menace, je crois... Un conflit qui dure deux semaines, pour moi, c'est pas une menace. :-) Ou alors, c'est que la menace a gagné (comme nous en avons si bien fait la démonstration en 40 ;-)

En outre, on peut constater que "Melniboné retomba dans sa torpeur irrépressible"... ce qui est à l'opposé de NOS DEUX hypothèses. Alors la date... (et moi, au moins, je mettais Melniboné en torpeur avant, puisqu'ils n'étaient pas impliqués dans une guerre)

[Maladric] > ouais bon à mon avis coquille aussi du supplément.

[Kronale] > cette torpeur est effectivement un pb !! mais je te rappelle que le supplément de Melniboné a des trucs très étranges versus même les écrits de MM (Rlin kren A'a etc...) et qu'on hallucinait sur des paragraphes !

[Arioch] >Ca, c'est vrai. :-)

(et, en dernière note, je rappelle que si j'ai opté pour -2300, c'était afin de conserver pour Manu la date de -2200 pour la chute d'Eltarryr, et donc qu'il n'ait pas trop à revoir son aide de jeu... sinon, je peux toujours les faire intervenir en -2000 avec l'ouverture de deux fronts simultanés profitant de la formation du Désert (c'est même encore plus facile à justifier), le front Nord-Ouest et le front Nord, forçant les Melnibonéens de Menastree à revenir en masse, abandonnant la colonie, et recollant ainsi à tous les éléments)

[Kronale] > cf. mon autre post, cela me convenait mieux également pour le fait de coller aux citadelles. Un doc tt de même écrit versus des dates, des éléments connus à l'époque (supplément voleur d'ames, Org/ilmiora = terres avec des ruines des deux empires, apogée du conflit etc ...) - [ci-dessous]

[Kronale] > Bon je rappelais ce point dans le doc pour que les lecteurs y pense car on brasse quand même pas mal de dates que nous avons fixé nous même !

Néanmoins, je vais donner un argument Pour Arioch ;-)

Quand on dit :

"au cours d'un conflit qui 2000 ans plus tôt, avait menacé Melniboné..."

on ne dit pas "un conflit commencé en -2000", mais peut être en - 2188, cela peut être une façon de parler !!!

Je crois que dans un autre endroit il est dit "il y a 20 siècles", là encore le chiffre peut être arrondi on dirait plutôt 20 que 21, 22 ou 23 siècles !

Dans les première versions d'Arioch se qui me gênait surtout, outre éventuellement ce changement de date, était qu'il voyait l'attaque des Dharzi en Ilmiora que très tard avec une fondation de Org que très tard en -1400 comme tête de pont de l'attaque (ils auraient enfoncé la ligne de citadelle et créé en aval org). C'est ça qui me gênait le plus à cause de la citation de l'est (-3000 attaque, stabilisation puis le conflit est suite "rapidement" sur le continent Nord (apogée en Ilmiora etc...)) et également la position de la ligne de citadelles (en face de Org = déjà aux dharzis etc..)

[Arioch] > Ca, ça fait relativement longtemps (année sabatique mise à part évidemment), il me semble, que je t'avais concédé qu'on puisse modifier la date...

[Maladric] > Trop loin dans mes souvenirs désolé :-)

Dans la version qui présente, cette partie me convient plus et le seul point litigieux est -2300 qui s'éloigne de -2000...

Il est probable que dans tout les supplément reprenant cette date cela provient du livre de MM dont j'ai cité le passage ci-dessus !

Ainsi cette date semble admise par tt le monde, repris dans de nombreux doc, car issue d'une seule source !

[Arioch] > Tu parles d'une source fiable... Moorcock... (quoi ? c'est l'auteur ? ben oui, mais quand on voit ce qu'il écrit... ;-P)

[Kronale - NEW] > Nan je voulais dire qu'il semble que la date soit donnée par différentes personnes, mais en fait ils ont tous repris la date de MM, écrit noir sur blanc (comme tt ce qu'il écrit et donc aussi ces incohérences... ☺). Donc tout le monde ne s'accorde pas pour cette date, simplement comme pas grand-chose d'écrit allant à l'encontre ils ont tous brodé dessus ! ca ne veut pas dire que la date est sûre !

Voilà voilà Donc ma version permet de gagner encore des siècles (offensives dharzie dès ~ -2800 (va dans le sens de "RAPIDEMENT", voir plus haut) , mais les questions d'Arioch sur l'intérêt de Quarz au niveau stratégique doivent trouver de bonnes réponses...

[Mercutio] > Il y a quelques jours de ça, on a envisager d'équiper les Dharzis de balistes pour lutter contre les dragons. N'est-ce pas trop 'moderne' pour les JR. Je ne sais plus si l'arbalète existe d'ailleurs.

[Arioch] > Pour les JRs, oui, pour les Dharzis, non. Regarde les Barges Melnibonéennes. Ce sont des créations technologiques (même si elles doivent être bardées de protections magiques), et elles datent des débuts de l'Empire. Les Dharzis sont un peuple loyal, donc... (et puis, on peut imaginer faire intervenir ici les anamorphosis végétaux : des arbres spéciaux, qui se plient à la demande pour servir de propulseurs géants [vous savez, les outils employés par les hommes préhistoriques pour projeter leurs lances plus loin])

[Mercutio] >

- On peut prendre une décision sur : baliste ou plante-catapulte
- Je vote pour la seconde : mise en valeur de la relation Dharzi-SdP
- Ces armes pourraient apparaître après l'échec de la tentative anti dragon avec les bestioles au long cou.

[Arioch] > Tout à fait d'accord.

- A propos de la perception des Dharzis de la magie (vue des 'champs' magiques, des 'champs' élémentaires...) et de celle de leurs ennemis : Je crois que dans Elric, il y a un sort (genre vue de sorcière = sentir la magie) que possèdent naturellement les Melnibonéens, non ? Si oui, et compte tenu de l'évolution négative de la race Melnibonéenne depuis, peut-on considérer que les Melnibonéens de l'époque 'voyaient' aussi la magie ?

[Arioch] > Ca, très clairement. Ils ne l'avaient peut-être pas avant leur guerre civile, mais après, définitivement.

- "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".

→ hein ? mais qui vit assez longtemps pour avoir à assumer des rapports écrits il y a deux siècles ?? Ils avaient beau être de la même armée, si on leur prête suffisamment de couardise pour craindre de révéler la vérité sur de très vieux rapports, je crois plus probable qu'ils aient dénoncé ces rapports en disant "navré mais ces rapports sont faux, mais c'est pas de notre faute mais de celle de nos prédécesseurs!".

[Kronale] > Tu as raison il faudra revoir le texte...

Mais bon les premiers rapport n'ont jamais été suivit d'autres disant " heu c'était faux, on est en fait dans la panade..." Rappel : Est -3000-->-2700

Et début en Ilmiora (hypothèse Kronale) vers -2800...

[Arioch] > Je rappelle cependant que les combats en Menastree n'avaient jamais totalement cessé. Mais les Melnibonéens de l'Est minimisaient systématiquement la menace afin de ne pas être enquinés : ils ne signalaient pas certaines attaques, ils proclamaient des victoires totales là où ils avaient obtenu des victoires à la Pyrrhus, mentionnaient des défaites comme s'il s'agissait d'anecdotes... Les Dharzis, à l'Est, étaient comme les Germains sur l'Empire romain : ils faisaient des attaques régulières. Mais, contrairement à Rome, les Melnibonéens n'ont jamais voulu les considérer comme une menace (sans doute parce que c'étaient surtout les humains qui subissaient les assauts).

[Mercutio] > C'est moins caricatural, je préfère. Qu'en pensent Maladric, Kronale (et le reste de la ml...) ?

Un point important qui n'est pris en compte nul part : le ravitaillement.

[Kronale] > va falloir que l'on creuse ! les idées données sont bonnes

[Arioch] > Il n'est pas développé dans le texte, en effet (je le citais dans mon explication à Maladric hier).

[Mercutio] > Vi vi... et pour la rédac, qui s'y colle !? ;-)

[Arioch] > Pfff, Manu ? :-)

Non, je veux bien m'y mettre. Mais attendons d'avoir discuté des moyens logistiques de chaque côté.

On ne concentre pas une armée de 100 000 hommes (et bêtes) sans laisser 50000 hommes (et bêtes!) en arrière, et dispersés pour planter, labourer, récolter ! Notez que la proportion est probablement en réalité inverse, car vue la durée du conflit, la population Dharzi s'est forcément établie (femmes, enfants, vieux).

Hors les terres susceptibles d'être des champs de bataille, ou trop près des lignes ennemies, ne sont pas indiquées pour ces cultures.

Quarzhasaat, grâce aux montagnes sans nom (que je considère comme un obstacle aux armées) serait une excellente base arrière pour les Dharzis, du moins tant que la vague de sable n'a pas tout recouvert.

De ce fait, personne n'avait intérêt à voir ces ressources se faire recouvrir de sable (et surtout pas les Dharzis si ils ont déjà pris Ilmiora).

Dans les négos secrètes Dharzi-Quarzhasaat, les Q. auraient pu exiger de ne pas voir de troupes Dharzis débarquer et considérer qu'ils étaient capables de renverser la situation eux-mêmes.

[Kronale] > C'est ce que je pense !

[Arioch] > Aucune chance que ça se produise. Je suis d'accord avec tout le reste (ravitaillement, etc... c'est d'ailleurs un de mes arguments pour dire que, en -2800, Q. auraient été un objectif stratégique), mais jamais les Dharzis n'auraient justement risqué une telle mâne pour l'orgueil d'humains à peine éduqués. D'autant que

ça aurait encore plus inféodé les Quarzhasaati à l'Empire s'ils devaient leur liberté à la magie dharzie. Et l'intervention des Nihraïns serait donc plus difficile (sans compter que ça continue à faire "deus ex machina", et que les Melnibonéens passent décidément pour des nullos incapables de se défendre tous seuls).

[**Mercutio**] >

- Comment vois-tu l'intervention des Nirhains ? (...)

[**Arioch**] > Un minimum... ;-)

(...) Uniquement dans les portails interplanaires ? C'est déjà pas mal me diras-tu !

[**Arioch**] > Ce n'est pas là qu'ils leur rendent les épées noires ? [*Note de Kronale : c'est ce que l'on a commencé d'écrire dans le supplément Dharzi en disant que leur dernière intervention serait là et pas à Quarz comme il est pensé, mais bon cela pouvait encore changer*] On peut aussi considérer qu'ils les aident dans le développement des runes vampires. Mais je n'aime pas l'idée que les mecs soient sortis de leur torpeur pour venir donner un coup de coude mental au sorcier quarzhasaatim au moment où il se concentrait sur son sort... Je préfère soit un plantage complet, soit une intervention des SdC (mais à la demande des Melnibonéens, ce qui ne peut être arrivé), soit une magouille des Dharzis.

- Il semble y avoir une grosse divergence d'opinion entre Kronale et toi sur la façon de voir la relation Dharzi-humains... non?

[**Arioch**] >Perso, je n'aime pas que les Dharzis considèrent les humains mieux que les Melnibonéens ne le font. Cependant, dans le cas de Quarzhasaat, ils peuvent avoir vu leur potentiel et choisir d'en profiter : ce sont des éléments sacrificiables, sans aucune valeur (dans mon hypothèse).

Aidés ou pas stratégiquement, ils auraient réussi leur St Barthélémy. Le sort malheureux aurait été utile soit pour abattre des troupes déjà présentes (au même moment que la St B.) ou des troupes venues a posteriori pour rétablir le pouvoir Melnibonéen.

[**Kronale**] > Ce sont bien des troupes a posteriori

Dans les deux cas, je ne vois pas les Dharzis se priver d'une telle ressource naturelle. Je conclus donc à un malheureux et authentique accident magique (sans doute provoqué par les Nihraïns ?).

[**Arioch**] > Juste une question : ils auraient attendu 800 ans avant de faire ça ? Au risque que leurs trafics avec les Quarzhasaati soient repérés par les Melnibonéens sur place ? Et puis, quand même, "Melnibonéen" ne veut pas dire "crétin" : eux aussi auraient remarqué que Q. feraient une superbe base de soutien pour l'armée dharzie (ou pour une armée melnibonéenne résidente, à vrai dire). Ils auraient donc installé de sacrées garnisons. Ce qui s'oppose à tout ce qui est dit _officiellement_ sur la révolte (si on ne devait pas suivre l'histoire officielle, -2800 m'irait très bien, avec une révolte Q. cinquante ans plus tard)

[**Mercutio**] > Je suis plutôt enclin à considérer la révolution Q. en introduction à la seconde attaque Dharzi... donc je comprends pas ta question... (mais je maîtrise pas encore toutes les dates)

[**Arioch**] >En fait, c'était pour appuyer sur le fait que ta manière de voir les choses n'était pas compatible avec l'hypothèse de Manu, qui fait intervenir les Dharzis en -2800 et fait se révolter les Quarzhasaati en -2000. Avec ta manière de voir les choses (que je comprends parfaitement, j'ai la même grosso modo), soit Quarzhasaat tombe en -2800, soit les Dharzis interviennent en -2000 (ou -2300).

[**Kronale**] > L'hypothèse existe, mais je pense l'idée par les dharzis aussi valable, car ils n'ont pas eu d'autre choix que de se priver de ces ressources (en -2000), sans doute à cause d'avancée Meln + fortes que prévu : (intéressant pour renforcer la force des Meln, d'ailleurs !!!!) et voilà quelques idées :

Les distances c'est dans des conflits classique, par contre avec la magie cela change un peu les choses, par contre l'idée que tu soumet selon laquelle on ne peut pas forcément gaspiller l'énergie est un point important.

J'en vois un autre : les portes permettant de joindre différents plan très bien gérés par les Anciens/Xénaïns ==> les menaistraïns devenus pour les survivant de Melniboné (l'île) les nihraïns : Rappel ce sont eux qui ont créé les jardins dans melnib où on a la possibilité de passer les portes vers d'autres plans ! c'est peut être là leur aide à Melnib : la gestion de portes pour parvenir dans Quarz (non- encore rebelle (jouant un double jeu) et y amener des forces plus puissante/importante que prévu par les dharzi (d'où sans doute aussi leur penchant vers le chaos ?), car lutte plus importante !

Devant leur incapacité de détruire toutes les portes nouvellement créées (par les meln stationnées en QUarz) ils décident de sacrifier Quarz et dans créer un désert mouvant ou aucun portail ne peut tenir très longtemps... perturbé par les sables et les réseaux de nerfs sous l'empire de Qu. E cela grâce à l'épisode d'indépendance de Quarz !

Ils sacrifient Quarz et ces ressources (secrètement distribuée des Quarz aux dharzi pour la partie la plus à l'ouest) car le nerf du Nord devient de plus en plus important (ils en tire une grande énergie) et les voies de ralliement mieux développées. achant aussi que du coup cela coupe aussi l'utilisation du territoire aux meln.

Autre point : la quantité de Melnib. Combien sont ils ?

Les dharzi sont extrêmement nombreux, pas comme les Meln qui contrôlent avec quelques hommes (puissant) de nombreuses terres et hommes (de différents plan). Mais on l'a déjà dit c'est un pb pour eux que le nombre des leurs qu'ils peuvent engager, raison pour laquelle sans doute aussi l'occupation de Quarz, ne serait pas aussi important que ça en Quarz avant -2000

IV - 4 - L'honteuse tentative de Mercurio de faire penser que tout est OK !

[Mercurio] > Bonjour à toutes (si si) et à tous,

Compte tenu de tous ces commentaires, Kronale et Arioch pouvez-vous compléter (corriger) votre version dans le document ad hoc afin que nous puissions trancher (j'adore trancher, ça saigne et tout... enfin je m'emporte) ou simplement voter, voire refaire un tour de commentaires.

[Arioch] >Euh, corriger quoi ? Je crois comprendre que tu veux qu'on mette à jour le document spécifique à Quarzhasaat pour y inclure les discussions qui ont eu lieu dernièrement, c'est ça ?

Ca risque pas d'être fouillis ? Il n'y a eu aucune conclusion... Soit on ne fait qu'ajouter des remarques rapides sur le sujet, avec une réponse tout aussi rapide de l'auteur de la version, soit on ajoute la compilation des discussions à la fin du doc (ou de la version concernée).

Tu préférerais quelle solution ? (qu'on prenne l'autre ;-P)

Enfin, je dis ça pour la partie de Manu... Pour la mienne, je n'ai qu'à ajouter le commentaire de Manu sur les approximations de dates. (ce n'est pas pour autant que je ne ferais pas le travail de compil : Manu est actuellement sur des fiches de lecture, alors...) ;-)

Arioch te lance pas ! j'étais "aussi" en train de compiler les post de la ML. J'ai terminé toutes les discut sur la version 2.4 et allais attaquer les discuss sur Quarz (comme d'hab la synthèse des post avec les réponses des uns et des autres, code couleur etc). je pense qu'il faudrait mettre te cette partie à la suite du doc de Quarz qu'Arioch à fait...

je pense le terminer et mettre en ligne cet ap-midi.

[Arioch] > Okay. De toute manière, je m'en occupais pas avant ce soir. Donc, je n'ai pas perdu mon temps... ;-)

En fait ce matin j'ai commencé d'illustrer un peu les "dharzis des brumes" : males et femelles (visages de 3/4 et profils) je vous envoie ca aussi)

[Arioch] >Mâles et femelles ?! Je croyais qu'ils étaient hermaphrodites ? voire asexués ? (ou tu penses mettre leurs pistils et étamines en valeur ? ;-)

[Mercurio] > No panic, je parle juste de réajuster les dates et de commenter ces changements :)

[Arioch] > Là, je dois dire, je comprends plus... Réajuster QUELLES dates ? Les miennes ne changent pas (-2300) et celles de Manu (-2800 / -2000) non plus... C'est d'ailleurs bien là qu'est le problème... ;-)

Le désaccord entre nous deux tient au fait que lui considère que les Dharzis pouvaient procéder à une offensive en -2800 et que Quarzhasaat n'interviendrait qu'en -2000, alors que je dis que les deux évènements doivent être quasi simultanés et que, afin de ne pas trop contredire la version officielle (-2000) tout en préservant l'histoire d'Eltarryr, il fallait que les Dharzis lancent leur seconde offensive en -2300.

Les discussions que nous avons eues ces derniers jours visaient à déterminer si l'hypothèse de Manu était valide. Je sais pas s'il a été convaincu du contraire, mais je sais que j'ai pas été convaincu de sa justesse... Les dates n'ont jamais été vraiment rediscutées (hormis mon -2300 pour la révolte de Quarzhasaat par rapport à la version officielle, mais là, Manu et moi sommes d'accord pour dire que l'approximation est plausible ;-).

[Mercurio] > Bah je crois que je pensais au coup des -2300 et de l'approximation des -2000 ans. Mais c'est tant mieux, il ne nous reste plus qu'à nous décider !! ...non?

[Arioch] > Oui, tu as raison, il ne nous reste qu'à décider...

...

...

C'est beau l'espoir, quand même... "il ne reste QUE à décider..." ;-)