

# HISTOIRE FRAGMENTAIRE DE LA CITÉ ELFIQUE D'ANDELIN

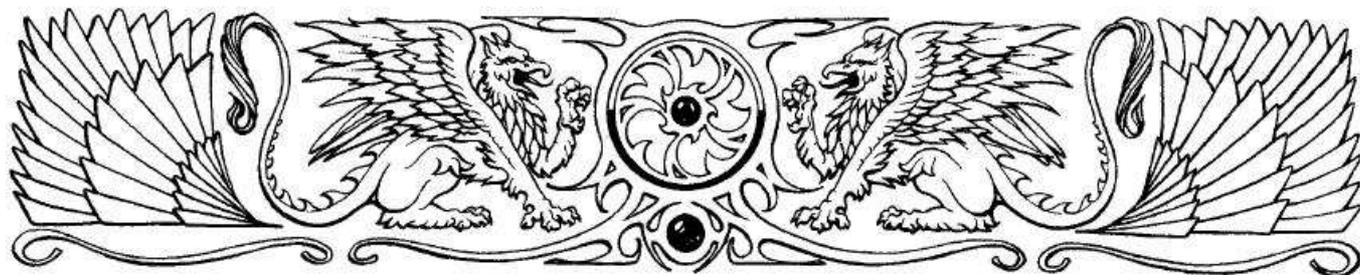
*Le récit qui suit est tiré des écrits de la célèbre troubadour elfe Shantaya, qui cartographia Barsaive après le Châtiment. Elle rechercha elle-même pendant longtemps la localisation de la citadelle d'Andelin, sans succès. Aujourd'hui encore, le mystère reste entier sur le destin de ce petit royaume elfique.*

**- Mahar, archiviste et scribe elfe, 1505 TH**

*Le présent document relève pour une large part d'une traduction depuis le Spérethiel d'un document initialement publié dans les Archives de la Bibliothèque de Throal (ED Journal #6). Les scribes de la grande bibliothèque se sont néanmoins permis de nombreuses adaptations à la lumière d'informations acquises depuis la rédaction du texte originel par Shantaya.*

**I**l y a des siècles, avant que les horreurs ne soient venues changer le visage de notre terre pour toujours, il y avait dans les bois de Barsaive, au nord de la Mer d'Aras, une magnifique cité elfique appelée Andelin. Elle avait été fondée parmi les grands arbres de la forêt, construite de la pierre blanche des falaises et des collines proches. Les bâtiments étaient gracieux et s'intégraient naturellement avec leur environnement. Même les membres de la cour du Bois de Wyrn venaient pour visiter Andelin, appréciant la beauté de la ville et l'hospitalité de Kerval, prince des terres d'Andelin.





## DES SEIGNEURS D'ANDELIN AVANT LE CHÂTIMENT

Le prince Kervala était un grand troubadour et un magicien de talent. Ses exploits étaient chantés à la Cour du Bois de Wyrn, mais l'adage disait également que personne ne les chantait aussi bien que lui... Il avait pour épouse la reine Larkspur, l'une des plus grandes sorcières de Barsaive avant le Châtiment. Ensembler, ils forgèrent de nombreux objets magiques, des pièces exceptionnelles.

Beaucoup de nobles du Bois de Wyrn, de Shosara, et de la Cité des Flèches visitaient la cour d'Andelin dans l'espoir de recevoir un artefact comme cadeau de son prince. Le talent des époux royaux pour créer des objets alliant beauté et pouvoir était sans égal lorsqu'ils unissaient leurs efforts. Au cour du Rituel du Mariage, ils échangèrent des présents qui les lieraient l'un à l'autre pour la vie : Larkspur confectionna pour son époux un collier d'éloquence d'une pure beauté, à partir des perles iridescentes de la Mer d'Aras, qui lui permettrait d'être un souverain écouté de ses sujets. Les Perles Royales de Kervala devinrent ainsi le symbole du pouvoir du Seigneur d'Andelin, un peu comme la couronne du Roi de Throal. Le seigneur Kervala, quant à lui, offrit une poupée de sorts taillée dans un bois magique, permettant à sa reine de toujours savoir ce qui se passerait au sein de leur royale demeure, de façon à pouvoir veiller sur leurs héritiers. Cette poupée particulière, nommée Poupée de Cœur, pouvait en effet s'animer toute seule, comme une créature dotée d'une vie propre.

## De la venue du Châtiment

Alors que le Châtiment approchait, la Reine Alachia ordonna son décret signifiant qu'aucune des communautés elfiques ne suivrait les rituels des Therans contre les horreurs. Comme nous le savons, beaucoup de royaumes elfiques, défiant son décret, et ont été exclus de la cour. Mais le prince Kervala resta fidèle à sa reine. Bien qu'il ait été en désaccord avec sa politique, il suivit le décret de la Reine Alachia et refusa toute aide Theranne, se fondant sur les protections magiques fournies par la Bois de Wyrn.

Andelin fut bientôt fortifiée en employant la magie vivante du bois et de la terre élémentaires, et ses protections furent achevées avant que la première des horreurs soit parvenue à entrer dans la forêt. Illusionnistes, Sorciers et Elementalistes lancèrent de nombreux sorts de protection, des sorts qui confondraient et déconcerteraient n'importe qui entrerait dans le bois. Des enchantements qui garderaient les intrus à l'écart de la citadelle. Le prince Kervala passa les dernières décennies avant le Châtiment à parcourir les terres de Barsaive en plein embrasement avec sa compagne Larkspur.

Ils découvrirent maintes Horreurs et en décimèrent des dizaines, se forgeant une légende qui survécut au Châtiment. Ils traversèrent des régions désolées, interrogèrent de puissants esprits, et s'aventurèrent même dans le royaume des Horreurs : l'espace astral. Leur légende grandissait en même temps que le

nombre des Horreurs qu'ils détruisaient, et plusieurs communautés leur doivent leur salut. C'est ainsi que les sylphelins du village de Fluterouge furent sauvés de la destruction par les époux royaux. En échange, le meilleur Eclaireur du Vent de la communauté, qui avait vu toute sa famille sauvée par le roi et la reine elfe, jura allégeance aux seigneurs d'Andelin et promit de les guider et de les accompagner dans Barsaive. C'est ainsi que ce jeune sylphelin courageux fut connu dans toute la province comme Poopik-le-Guide, car il aida maintes fois les époux royaux dans les étendues de plus en plus désolées de Barsaive, leur évitant bien des dangers et leur permettant de voyager bien plus vite qu'ils ne l'auraient pu seuls.

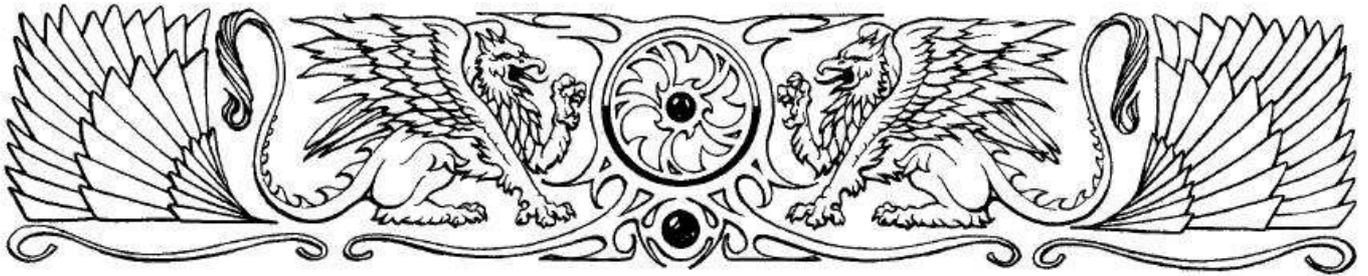
## Le retour du seigneur

Le Châtiment approchant, les trois braves héros retournèrent à Andelin. C'était alors que le désastre les frappa. Ils étaient à la lisière de la forêt, au bord d'une falaise surplombant la Mer, quand une Horreur connue sous le nom de Corrupteur des Pensées leur tendit un piège. On dit que l'horreur prit le contrôle de Larkspur, et l'utilisa pour combattre Kervala, pendant que le valeureux Poopik affrontait seul un groupe d'elfes d'Andelin corrompus, menés par un Baggis au service du Corrupteur des Pensées. Après une longue et spectaculaire bataille, au cours de laquelle le sylphelin dut réaliser nombre d'exploits pour repousser ses ennemis loin du prince et de son épouse, Kervala parvint à défaire sa compagne, mais il ne pouvait pas se résoudre à ôter la vie de sa bien-aimée. Le Corrupteur des Pensées entra alors en lui, et lui fit tourner sa rage envers son épouse. Kervala usa du pouvoir des Perles Royales, le présent de mariage de son épouse, pour forcer ses sujets corrompus, que Poopik repoussait tant bien que mal, à assassiner Larkspur. Au dernier moment, le sylphelin le supplia de les arrêter, et il réussit à faire ressurgir la personnalité de Kervala. Ainsi le seigneur d'Andelin les retint in extremis, et leur ordonna d'attaquer le Baggis qui menaçait Poopik. Cela donna alors le temps aux compagnons de prendre le corps sans connaissance de Larkspur, et de fuir vers Andelin.

De retour parmi les siens, le prince Kervala semblait une personne différente. Il resta enfermé et n'accepta plus aucun visiteur. Il a chercha des livres sur la magie et la nécromancie, convaincu que là se trouvait la possibilité de sauver son aimée de la possession de l'horreur. Les contes indiquent qu'il devint un nécromancien puissant, et il créa beaucoup de nouveaux sortilèges dans les défenses d'Andelin. On prétend aussi que Kervala a créé des armes et armures spéciales pour les guerriers et les éclaireurs qui gardaient les frontières contre les incursions des horreurs. Armes qui tuaient ou bannissaient les envahisseurs. Entre autres, pour remercier son compagnon sylphelin, il forgea pour lui une cotte de maille de la meilleure sorte qui soit, en y versant son propre sang : l'Armure du Guide.

Mais malgré ses efforts, Kervala ne parvenait pas à trouver le moyen de faire sortir le Corrupteur des Pensées de l'esprit de sa femme. Les autres elfes corrompus par l'Horreur lui servirent dans ses expérimentations magiques, et succombèrent





tous aux rituels magiques qu'il mettait en œuvre pour les libérer. Finalement, rongé de haine et de remords, il se résolut à l'idée que la seule manière de sauver sa dame fût de détruire l'Horreur qui la possédait. Un an avant que la citadelle d'Andelin ne soit scellée, le prince Kervalva quitta sa demeure une nouvelle fois. Et une nouvelle fois, il était accompagné de son ami Poopik-le-Guide, qui lui avait déjà sauvé la vie. Ils allaient trouver et tuer l'horreur qui possédait la reine. Il dit à sa cour que la Poupée-de-Cœur de Larkspur lui permettrait de passer les sceaux de protection et de trouver Andelin, même après qu'elle ait été scellée. Il laissa alors le corps sans connaissance de sa dame dans un sommeil magique profond et ils partirent pour leur dernière aventure.

## Du destin mystérieux de Kervalva

On ne sait s'ils parvinrent jamais à trouver et à vaincre le Corrupteur des Pensées, ni retourner à Andelin. Le fléau est passé et beaucoup de kaers et citadelles ont été brisés, indépendamment des protections employées. Le Bois de Wyrn est par la suite tombé, à la grande consternation de nous autres elfes, et la Reine Alachia a décrété le Rituel infâme des Epines, corrompant le bois et la cour. Maintenant, notre peuple n'a plus de cœur, aucun endroit où nous pouvons chercher conseil. Le fléau s'est achevé il y a peu de temps. L'horreur de ce qui s'est produit au Bois de Wyrn, maintenant connu sous le nom de Bois de Sang, devint bientôt notoire, au déshonneur de nos personnes.

Beaucoup de communautés ont été détruites au cours du Châtiment. Et pour l'instant, personne n'a jamais plus entendu parler d'Andelin. On ne peut savoir si la magnifique citadelle a survécu au Châtiment ou bien si elle fut détruite. Par trois fois, des expéditions ont été envoyées à la recherche de la ville perdue, et par trois fois les explorateurs sont revenus sans avoir trouvé la moindre trace du peuple de Kervalva. Cependant, l'espoir subsiste. Bien qu'aucune trace n'ait été trouvée des elfes d'Andelin, aucune trace de leur ruine non plus. On espère qu'Andelin existe toujours, inviolée et intacte, toujours protégée par la magie et les sceaux qui l'ont gardée contre les horreurs, ignorante que le Châtiment a pris fin.

## INFORMATIONS POUR LE JEU

### Du destin de Poopik et de Kervalva

Le prince Kervalva et le sylphelin Poopik ne sont jamais retournés à Andelin. Avant qu'ils ne soient parvenus à trouver le Corrupteur des pensées et à le défaire, le Châtiment avait déjà commencé, et les horreurs parcouraient le monde librement.

Quand il est devenu clair qu'ils ne pourraient pas revenir à Andelin, le prince Kervalva et son ami trouvèrent refuge dans le kaer elfique de Cardohan, dans la région aujourd'hui connue sous le nom des Mauvaises Terres, qui était alors en train d'être ravagée par des hordes d'horreurs. Ils avaient vaincu l'Horreur, mais ne pouvaient retourner chez eux.

Hélas, le prince Kervalva et le Roi Talaegiel de Cardohan étaient des ennemis intimes, qui se détestaient depuis leur première rencontre à la Cour du Bois de Wyrn, des siècles plus tôt. Le prince décida alors de se présenter sous une fausse identité, utilisant sa grande magie pour se maquiller ainsi que Poopik, sous les traits d'un troubadour et de son compagnon de voyage, perdus dans la tourmente du Châtiment. Ils ne s'intégrèrent jamais vraiment à la communauté, vivant isolés au sein de la communauté. Poopik finit par être emporté par l'âge, après quelques décennies monotones dans le kaer Cardohan.

Kervalva plongea alors dans la mélancolie, la séparation de son peuple, de sa bien-aimée, ainsi que de son meilleur ami le plongèrent dans une tristesse inouïe. La seule personne qui le remarqua fut la reine Elbaeven de Cardohan, qui se lia vite d'une amitié intense avec le seigneur Kervalva. Celui-ci lui conta alors toute son histoire. Mais l'amour qui naissait entre eux ne faisait qu'accroître sa peine, et il se considérait comme un traître envers Larkspur. Il déguisa alors sa propre mort, se plongeant dans un sommeil magique semblable à celui qu'il avait utilisé pour son épouse, prévu pour s'achever quand le niveau magique aurait chuté au niveau requis pour faire partir les horreurs de la Terre. Alors Kervalva pourrait rejoindre les siens. Naturellement, la réduction du niveau magique s'est arrêtée, et les conditions de déclenchement n'ont jamais été réunies.

La reine pleura longtemps cette séparation, et croyant Kervalva mort, elle prit pour elle les possessions de ce dernier, en se jurant de les porter à Andelin dès la fin du Châtiment. Hélas, le roi de Cardohan découvrit ces objets, et avec eux le secret de la naissance de leur fille cadette, dont il soupçonnait déjà qu'il n'était pas le père. Sa haine le poussa à échanger sa fille, ainsi que les artefacts de Kervalva, contre la protection d'une bande d'écorceurs orks qui les menaça après leur sortie du kaer, alors qu'ils erraient dans les landes calcinées des Mauvaises Terres, harcelés par des dangers sans noms.

Le seigneur Kervalva repose encore à ce jour de son sommeil magique, incapable de se réveiller de lui-même, dans une crypte au fond d'un kaer des Mauvaises Terres. Seul un puissant sortilège de dissipation de la magie pourrait réveiller le prince de sommeil, si jamais des aventuriers le trouvent un jour.

### Du destin de la citadelle d'Andelin

Les protections d'Andelin n'ont jamais été brisées par les horreurs. Les protections additionnelles et les armes magiques utilisées par ses gardes se sont avérées efficaces. Une fois que le Corrupteur des pensées fut tué, Larkspur s'est réveillée du sommeil magique et a assuré la conduite de la ville. Elle est liée par le sang au prince Kervalva et peut dire qu'il est toujours en vie. Elle croit que s'il n'est pas retourné, le Châtiment doit encore l'en empêcher. Pour cette raison, elle conserve intactes les protections magiques qui gardent Andelin des intrus. Si Kervalva s'approche à quelques kilomètres de la citadelle, Larkspur sera avertie de sa présence grâce à leur promesse de sang.

