

ET C'EST AINSI QUE...

Bien qu'il nous faille être reconnaissants envers l'ici et le maintenant, nous ne devons pas pour autant oublier ce qui fut. Il est des événements qui ne devraient jamais pouvoir se reproduire.

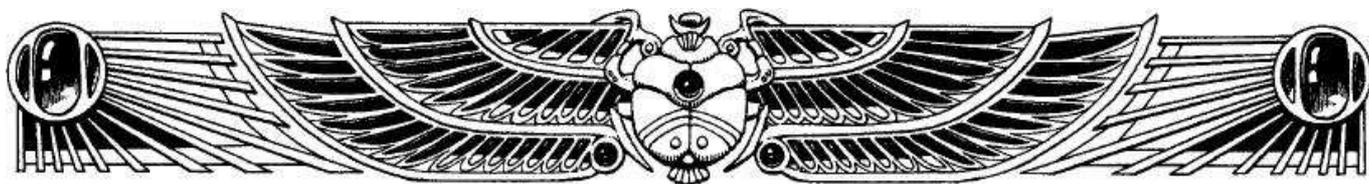
- Valurus III, roi de Throal, 1438 TR

Le texte suivant est le condensé d'une histoire du troubadour ork Jallo Barbe-Rouge, racontée en présence d'un groupe d'étudiants nains dans la grande bibliothèque de Throal, en 1505 TH.

Quoi qu'on puisse penser des Therans, l'histoire du pays que nous appelons aujourd'hui Barsaive ne serait pas complète si elle négligeait de commencer par eux. Sans les Therans, Barsaive ne serait peut-être rien de plus que les dizaines de tribus et de Cités États en guerre qui constellaient la carte mille ans auparavant. Bien qu'ils nous aient fait connaître l'oppression, la tromperie, l'esclavage et l'inhumanité, les Therans nous ont également donné la culture, la politique, le commerce et un aperçu du pouvoir que peut apporter l'unité.

Ce que nous savons de leurs origines provient de leur bouche et de leurs écrits. C'est leur histoire, leur légende, que nous restituons ici. Quelle en est la part de vérité, la part de mensonge et la part d'entre-deux, nous ne le saurons peut-être jamais tant que les halls de Thera resteront debout. Malgré cela, c'est un récit qui vaut la peine d'être raconté. C'est l'histoire de la création d'un empire.





L'ÉRUDIT MARTYR

La saga de Thera commence près d'un siècle avant la fondation du royaume nain de Throal.

L'elfe Elianar Messias, appelé à être un jour honoré ou maudit en tant que père de Thera et érudit martyr, est un adepte respecté de la Voie spirituelle elfique. De plus, il est également un conseiller important de la haute reine Failla à la cour elfique du Bois du Wyrn, foyer de la culture elfique. Messias a une controverse avec Failla au sujet de la nation elfique de Shosara, laquelle désire relâcher les liens culturels qui l'enchaînent à la cour. Messias considère que les elfes de Shosara devraient être autorisés à développer leur culture comme ils l'entendent. Failla s'y oppose: la cour est le centre de la culture elfique et toutes les nations elfiques doivent suivre son exemple. Elle n'admettra aucune exception.

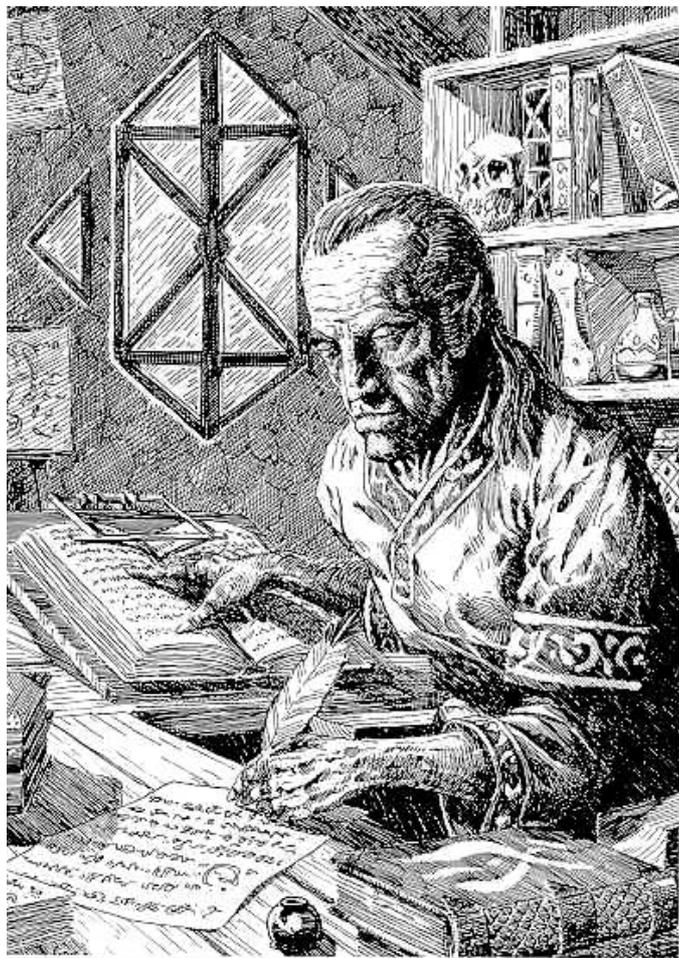
Failla met Shosara au ban de la cour elfique, un acte d'une gravité telle qu'il menace de briser cette nation. Messias se dresse farouchement contre la haute reine et sa déclaration de séparation, ce qui lui vaut d'être banni. Il doit quitter la cour pendant une période de cent ans, après laquelle il ne pourra revenir qu'à la condition d'avoir appris à tenir son rang et sa langue. Messias ne reviendra jamais.

Dans le cadre de son exil, il est envoyé dans un petit monastère édifié sur les contreforts des actuels Monts Delaris, dans le sud-est de Barsaive. Là, au milieu d'érudits consacrés à Mynbruje, Passion du savoir, Messias travaille à la restauration, la traduction et la transcription de livres et de parchemins récemment découverts dans une grotte de montagne des environs. Les érudits estiment l'âge de cette cache à plusieurs milliers d'années. Ils la font remonter à cette période reculée où l'aura magique de notre monde était encore dormante, avant de croître pour devenir l'énergie rayonnante que nous connaissons. Le peu d'éléments qu'ils sont parvenus à déchiffrer avant l'arrivée de Messias indique que ces documents traitent d'une époque encore plus lointaine, où l'aura magique était aussi forte qu'aujourd'hui.

Messias se concentre sur six ouvrages difficilement conservés par la magie et l'air ambiant de la grotte où ils étaient entreposés. Ces ouvrages forment un ensemble, homologues à la fois par le format et par le style, jusqu'à cette curieuse rune inscrite avec du sang sur leur couverture. Messias peut dire, rien qu'en les observant, qu'ils renferment des informations capitales, probablement dangereuses. Il croit également qu'ils constituent un avertissement, mais contre quoi, il l'ignore. Il décide de consacrer son existence à démêler leurs secrets. En fin de compte, ces secrets emporteront avec eux la vie qu'il a offerte.

Quelques années après, tard dans la soirée, ses compagnons découvrent son corps tordu par les derniers sursauts de l'agonie. Messias s'est arraché les yeux avant de plonger ses poings crispés sur leur macabre contenu dans le feu qui fait rage dans sa cheminée. Il laisse derrière lui un bref message, disant:

*Ce sont les Livres de Herse.
Ils contiennent notre perte et notre salut.
Tirez-en les enseignements, ou nous périrons tous.*



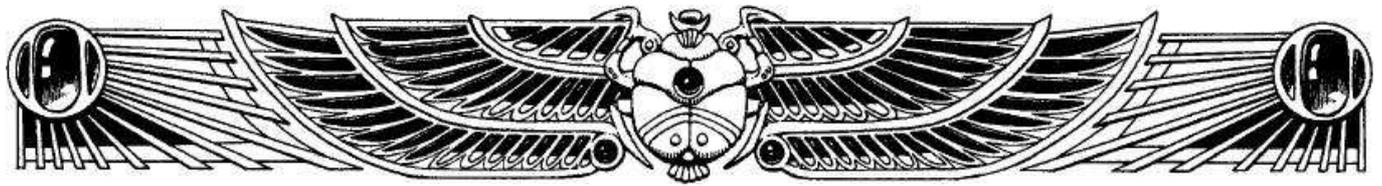
Ce soir-là, une chose terrifiante rôde dans les couloirs du monastère et six des compagnons de Messias trouvent une mort horrible. Le lendemain matin, un vieil érudit elfe du nom de Kearas Navarim prend avec lui les six Livres de Herse, trois de ses compagnons et des provisions en abondance, puis entame un long périple vers le pays de sa naissance, loin au sud et à l'ouest de Barsaive. Dans cette région où il sait pouvoir trouver asile et protection, il entend poursuivre l'oeuvre de Messias et percer les secrets des Livres de Herse. Lui et ses compagnons s'installent sur une île au milieu de la vaste Mer Sélestréem^{1.e} et fondent un lieu d'enseignement appelé Nehr'esham, ou "centre de l'esprit".

Cet endroit marque les origines de Thera, les prémices de la découverte des Horreurs et le début du grand combat de l'intelligence pour nous sauver.

LA BIBLIOTHÈQUE ÉTERNELLE

L'histoire de Nehr'esham et de son grand dessein de traduire les Livres de Herse fait rapidement le tour du monde. L'île devient bientôt un point de convergence pour magiciens, adeptes et érudits de tous types et de toutes races. L'endroit se développe très vite jusqu'à atteindre la taille d'une petite ville. Bien que Navarim en soit le chef nominatif, il s'entoure d'un cercle étroit de conseillers avisés et versés dans les arts magiques qui gèrent les besoins de la cité. Il se concentre pour sa part sur les mystères des Livres de Herse.





Comprenant que d'autres sources similaires ont dû survivre ailleurs, Navarim envoie des érudits et des adeptes hors de l'île avec mission de trouver de tels ouvrages et de les rapporter à Nehr'esham. Pour contenir ces grimoires et ces parchemins, les édiles de la ville mettent sur pied la construction de ce qu'on appellera plus tard la Bibliothèque Éternelle. Magiquement protégée et contrôlée, ce sera un lieu d'étude et de recherche où documents et lecteurs seront en parfaite sécurité.

Ironie du destin, alors que les premières pierres de la Bibliothèque Éternelle sont en train d'être posées, à des milliers de lieues vers le nord-est des mineurs nains établissent leur résidence permanente dans les mines et les cavernes géantes qui constitueront, un jour, le plus grand rival de Thera : le royaume de Throal. Le calendrier de Throal, qu'adoptera un jour Barsaive, débute à compter de ce jour.

LES PREMIÈRES HORREURS

Alors que la Bibliothèque Éternelle approche de son achèvement, cent cinquante ans après la fondation de Nehr'esham, les premiers signes de l'existence des Horreurs commencent à se manifester dans le monde. Dans la cité de Majallan, dans le royaume à dominance humaine de Landis, de ténébreuses apparitions hantent les rues, faisant basculer les hommes dans une violence fratricide. Pendant un an, entre les murs de Draoglin, dans l'ancien royaume nain de Scytha, tous les nouveau-nés se flétrissent et meurent avant d'atteindre l'âge d'un mois, leur essence dévorée par une entité invisible. Et partout à travers la région qui sera un jour Barsaive, des hordes de créatures insectoïdes abominables font leurs nids en des coins reculés des villes et des campagnes. Dans le sud de Barsaive, leur prolifération est si importante que des ennemis de toujours se retrouvent à combattre côte à côte pour anéantir ces créatures. Cette époque, connue sous le nom d'Embrassement, marque l'étape la plus proche de l'unification jamais atteinte par Barsaive avant l'arrivée des Therans. Les espoirs d'unité s'effondrent malheureusement devant la tragique famine qui s'empare de la région dans les années qui suivent.

Pour le vénérable Navarim et ceux qui l'accompagnent, les nouvelles inquiétantes qui proviennent de Majallan, de Scytha et des Cités États du sud de Barsaive portent l'annonce d'un événement terrible. Le message de ces signes redoutables devient d'une limpidité terrifiante peu de temps après, quand un brillant disciple et assistant de Navarim, le nain Jaron, franchit le barrage de la compréhension et complète la traduction du premier des six Livres de Herse. Cet ouvrage, appelé simplement le Premier Livre de Herse, annonce des jours funestes, prédit la venue des Horreurs, dont la puissance est presque invincible, et prévient de la possible destruction du monde.

Les Horreurs, explique le livre, sont de terribles esprits qui vivent dans les plus noirs tréfonds des enfers. Lorsque l'aura magique du monde atteint un certain niveau, elles sont en mesure de jeter des ponts mystiques entre ce monde et l'univers maléfique où elles séjournent. Alors elles viennent. Implacables et invulnérables, elles sont au-delà de toute raison. Elles n'aspirent qu'à satisfaire leur faim. Certaines dévorent tout ce qui est matériel : rochers, arbres, peu importe. D'autres préfèrent la chair, le sang et les êtres vivants. Les plus

puissantes se repaissent de la douleur, de la terreur et des émotions troubles que ces expériences éveillent chez leurs victimes.

Les Horreurs viendront, dit le texte, et il n'est rien qui puisse les en empêcher.

THERA

Le contenu du Premier Livre de Herse est bientôt répandu partout. La ville de Nehr'esham s'agrandit rapidement jusqu'à recouvrir la totalité de l'île. Elle est rebaptisée Thera, ce qui signifie "fondation". Avec le temps, elle devient un centre de troc et de commerce au même titre qu'un foyer du savoir et de la réflexion dans l'est de la Mer Sélestreenne.

La croissance de Thera ne se produit pas sans contrepartie, toutefois. Incapables de fournir à eux seuls l'immense main-d'œuvre requise pour faire vivre une population et un commerce en plein développement, les Therans doivent faire venir des travailleurs d'autres pays. L'esclavage theran débute avec ces hommes de peine. Les grandes maisons marchandes theranes qui organisent leur transport maintiennent en effet un "contrôle" sur les travailleurs qu'elles importent. Il faut parvenir à un accord financier avec elles avant de pouvoir employer leurs travailleurs. Bientôt, ce "contrôle" devient la norme, au fur et à mesure que les riches et les puissants arrangent la venue de main-d'œuvre étrangère spécifiquement pour des tâches domestiques et des travaux de force. Soixante-dix ans après le débarquement du premier navire de travailleurs, le contrôle est devenu propriété à part entière et l'esclavage est aussi habituel sur Thera que la brise océane.

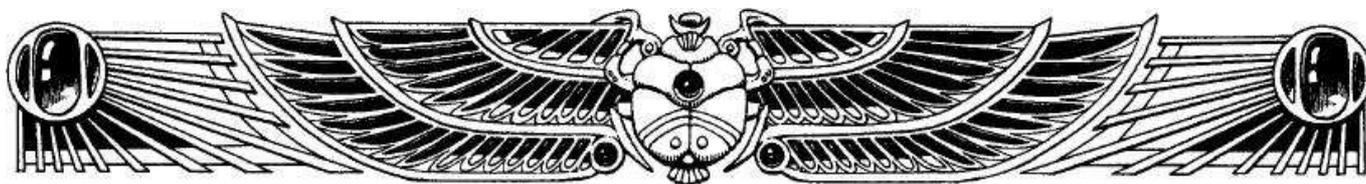
Dans l'année qui suit la traduction du Premier Livre, Navarim envoie des copies aux dirigeants de tous les pays dont il a entendu parler pour tenter de les avertir. Rares sont ceux qui l'écoutent.

Dans l'intervalle, le déchiffrement des autres Livres de Herse se poursuit dans l'espoir de découvrir un moyen de stopper les Horreurs ou de s'en protéger. Très vite, Navarim établit l'École des Ombres à la tête de ses recherches et lui donne pour mission de découvrir un moyen de vaincre les Horreurs. Des groupes d'adeptes et de magiciens issus de cette école sillonnent le monde connu pour affronter les Horreurs naissantes et apprendre ce qu'ils peuvent de ces rencontres.

Dans le même temps, l'élite dirigeante des citoyens de Thera constitue une organisation plus formelle pour gouverner l'île. Navarim, nommé ancien de Thera, préside un corps de conseillers et d'administrateurs appelés les Douze. Les Douze contrôlent et s'occupent des diverses branches de Thera et de son influence croissante. L'une de leurs premières mesures consiste à établir une force militaire pour défendre l'île contre les raids toujours plus fréquents des pillards et des pirates.

Les recherches conduites à l'École des Ombres débouchent sur des applications plus nombreuses qu'escomptées au départ. Érudits et magiciens therans parviennent à une connaissance et à une compréhension des tours et détours de la magie qui ont des effets secondaires très importants. Leurs découvertes leur permettent ainsi de travailler la magie élémentaire contenue dans les formes primordiales de l'air, de la terre, du feu, de l'eau et du bois. Grâce à ce savoir, les Therans construisent leurs incroyables cités dont aucune ne pourrait exister sans l'aide de la magie. Ils créent également leurs vaisseaux aériens,





embarcations de tous genres qui se déplacent à travers les airs. Leurs recherches leur apportent également la maîtrise magique de la défense et de la protection, de l'illusion et de la guérison, de la transformation et de la manipulation des objets matériels, ainsi qu'un aperçu des plus noirs abysses des mondes infernaux. Thera devient une île, une nation et, finalement, un empire fondé sur la magie.

LES THERANS ET BARSATIVE

Pendant que Thera se développe, le pays qui deviendra un jour Barsaïve vit dans l'ignorance. Anonyme, il abrite des tribus indépendantes et des Cités États isolées. Le commerce est mince entre les diverses forces en présence, le seul véritable contact étant occasionné par les attaques intermittentes des Cités États les plus pauvres contre la prospère Thera. Les efforts périodiques de la cour elfique du Bois du Wyrn pour placer la région sous son contrôle restent sans effet. Bien qu'étant à la tête d'un vaste empire, les elfes du Bois du Wyrn ne trouvent pas suffisamment d'intérêt à la conquête de Barsaïve pour exercer les pressions politiques et militaires qui seraient nécessaires. Leur échec laisse finalement Barsaïve vulnérable à la domination therane.

En l'an 212 TH du calendrier de Throal, les Therans arrivent enfin en Barsaïve. Leur premier contact se fait avec les humains de Landis, près de la cité de Vivane et de l'endroit où se dressera, un jour, le Quai des Nuages. À partir de là, représentants et ambassadeurs therans voyagent à travers Barsaïve pour établir des relations et des accords commerciaux avec tous les groupes qu'ils peuvent rencontrer. La région, s'aperçoivent-ils, possède en abondance les éléments et matériaux naturels et magiques que convoite l'empire. Ils font miroiter aux Cités États et aux tribus de Barsaïve la promesse d'un avenir illuminé par le commerce. Éblouis par la perspective des richesses theranes, les dirigeants locaux signent des accords sans prendre la peine de lire entre les lignes.

L'arrivée de la première flotte commerciale therane en 216 TH est une grande surprise pour les puissances locales de Barsaïve. Elles ont signé des traités et des accords avec les envoyés therans, mais sans vraiment en avoir mesuré les implications. La vue de douzaines de vaisseaux aériens glissant lentement à travers les airs au-dessus de leurs palais, de leurs châteaux ou de leurs tentes est un coup littéral et symbolique. Une nouvelle puissance vient de faire son entrée sur la scène de Barsaïve, et elle ne le cède à personne.

NAISSANCE D'UN EMPIRE

Les Therans jouissent d'un pouvoir toujours plus grand. L'île elle-même, sa citadelle centrale, la Bibliothèque Éternelle et autres grandes œuvres architecturales et culturelles sont renommées à travers le monde entier. La situation de Thera en Mer Sélestréenne, où règne un intense trafic, en fait un port d'échange et de commerce absolument idéal. Pour la pensée mystique et la puissance magique brute, Thera est sans rivale. Le potentiel de ses magiciens et la compétence de ses adeptes sont universellement enviés. Il ne lui manque pas grand chose pour asseoir définitivement sa position dans le monde. Quoi qu'il en soit, le destin lui apporte une dernière touche.

Presque quatre cents ans après la fondation de Nehr'esham, en l'an 341 TH, Kearos Navarim meurt de vieillesse. Son corps est scellé dans l'ambre et placé sur la grand place de la citadelle au cœur de Thera, à côté du cénotaphe de son ami Elianar Messias. Le bruit se répand rapidement que sa mort est survenue alors qu'il mettait la dernière main à l'aboutissement du Grand Dessen et aux recherches de l'École des Ombres. Ces rumeurs sont fondées.

Cinq ans après la mort de Navarim, son successeur à la fonction d'ancien de Thera, un homme du nom de Meach Vara Lingarn I annonce au monde que si les érudits n'ont pas trouvé pour combattre les Horreurs à venir d'autres armes qu'une bonne lame et une volonté de fer, ils ont en revanche découvert quelque chose pour s'en protéger. Lingarn dévoile au monde le couronnement de l'œuvre de Kearos Navarim, les Rites de protection et de passage.

LES RITES DE PROTECTION ET DE PASSAGE

Malgré les déclarations courageuses de Lingarn, les Rites de protection et de passage ne contiennent pas de méthode véritablement efficace pour se prémunir contre les Horreurs. Ils se contentent d'exposer les moyens théoriques d'en découvrir une. À la fin de cette œuvre en quatre volumes, Navarim conclut que l'isolation totale contre les Horreurs est la seule vraie façon de s'en protéger. En raison de leur puissance individuelle et de leur nombre écrasant, une confrontation directe serait suicidaire.

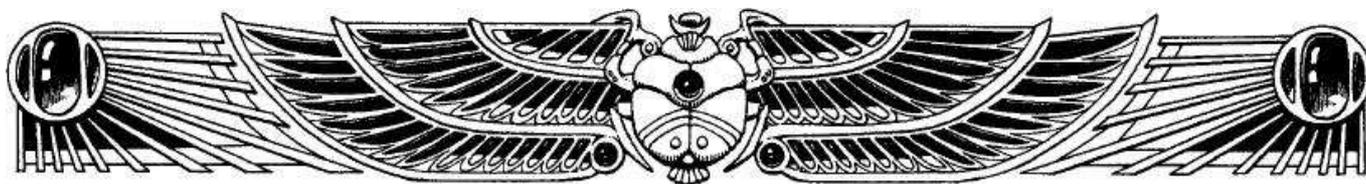
Pour se mettre à l'abri des Horreurs, Navarim propose de construire de grandes forteresses souterraines, qu'il appelle kaers. Ces refuges protégeraient leurs occupants en vertu de la théorie selon laquelle des murs suffisamment épais devraient tenir à l'écart la plus forte des Horreurs. L'obstacle naturel de la couche de terre devrait également arrêter les Horreurs qui se déplacent à travers l'espace astral ou par des moyens encore insoupçonnés. Cependant, Navarim prévient qu'une barrière de terre ne suffira peut-être pas à stopper toutes les Horreurs.

Le livre de Navarim envisage également d'autres moyens de protection. Des villes pourraient ainsi être abritées sous un dôme tissé d'air primordial. Des kaers pourraient être construits sous la mer et défendus par un écran d'eau primordiale, et ainsi de suite. Navarim estime qu'un kaer souterrain devrait offrir la meilleure sécurité, quoique sans aucune garantie.

Pour renforcer les défenses des kaers, Navarim imagine également des protections complémentaires à un niveau plus pragmatique. Il estime que les magiciens devraient pouvoir apprendre à tracer des sceaux et des runes qui attireraient les Horreurs par leur magie. L'examen de ces runes prendrait ensuite l'attention des Horreurs au piège de la toile magique et du labyrinthe mathématique de leur construction. Les Horreurs étant issues des tréfonds des enfers mystiques, elles doivent en permanence consacrer une partie de leur concentration à la simple tâche de se maintenir dans le monde physique. Une rune qui capterait leur attention briserait cette concentration et les forcerait, soit à se retirer, soit à perdre toute emprise sur ce monde et à être précipitées dans le gouffre qui les a vomies.

Malheureusement pour Thera et ses cousines continentales, ces sceaux et ces runes ne sont, pour l'instant, qu'une théorie.





Navarim pense qu'il devrait être possible de les développer. Il a d'ailleurs confié ce travail à l'École des Ombres peu avant sa mort. En attendant, il recommande que des kaers soient construits partout où cela est possible en préparation du jour où la prolifération des Horreurs deviendra telle qu'elle rendra la surface du monde inhabitable. Ce qui devrait se produire, selon ses estimations, dans à peine plus de huit cents ans.

L'École des Ombres continue à améliorer sa maîtrise des runes, avec l'intention de les communiquer à tous le jour où leur mystère sera percé. Et elle finit par réussir, mais au lieu de partager le secret des runes, Thera le conserve jalousement. Bientôt, elle l'utilise comme instrument de marchandage pour étendre sa sphère d'influence.

Sur le moment, l'œuvre de Navarim provoque des réactions mitigées. Beaucoup rejettent carrément ses conclusions, tandis que d'autres les embrassent avec une ferveur presque religieuse. Mais la plupart se refusent à prendre au sérieux une menace située à huit cents ans dans le futur. Ils parcourent le livre de Navarim et promettent de se préparer, plus tard.

LES GUERRES DE L'ORICHALQUE

Thera, cependant, n'attend pas. L'île de grandeur et de magie se doit de disposer d'une protection significative, et quelque peu extravagante, contre les Horreurs. Dans ce but, ses dirigeants commencent à réunir d'énormes quantités d'orichalque. Les Therans multiplient les échanges avantageux pour s'en procurer. Personne ne sait quel genre de défenses les Therans peuvent avoir à l'esprit qui nécessitent une telle masse de ce métal magique mais, tant qu'ils l'achètent au prix fort, personne ne s'en soucie.

Pour ceux qui l'ignorent, rappelons que l'orichalque est formé du mélange naturel de certains minéraux, qui ne fusionnent qu'en présence de terre primordiale. Bien qu'elle ne soit pas un constituant de l'orichalque, on rencontre toujours de la terre primordiale à proximité de ce minerai rare. Il est habituellement extrait dans des mines, mais il s'en rencontre à l'occasion des pépites suffisamment proches de la surface pour être récoltées à la main.

Le commerce de l'orichalque avec Thera se révèle profitable pour le reste du monde, malgré les cris et les protestations de certains magiciens locaux brusquement dépossédés. Il est même tellement qu'il devient la cible des bandits et des pirates. Soixante ans après le début des importations massives d'orichalque, les trolls des Pics du Crépuscule, surnommés les pirates du cristal, se lancent à bord de leurs vieux vaisseaux délabrés dans une incroyable expédition contre des lointains entrepôts shosarans où une cargaison attend d'être transportée vers l'empire par voie de terre. D'autres raids suivent bientôt au fur et à mesure que les pirates du cristal perfectionnent leur technique d'attaque aérienne.

Au lieu de se liguier pour se défendre contre les pirates, les seigneurs et dirigeants de différents pays prennent l'expédition comme le signal de la curée. Les provinces d'Ustrect et de Cara Fahd attaquent simultanément Landis ; Throal manque d'être balayée par des bandes de maraudeurs orks qui se donnent le nom d'écorcheurs; quant à la cour elfique du Bois du Wyrn, elle doit affronter les nains de Scythia et leurs alliés humains en une série de terribles batailles. Ces guerres durent plus de

quarante ans. Des nations changent de camp selon la direction d'où vient le vent, des tribus migratrices se transforment en hordes de mercenaires, les membres de la noblesse complotent et se trahissent à l'envie. Seuls Shosara et Throal évitent de voir leurs monarques légitimes, ne serait-ce que temporairement, déposés. Durant les trente premières années, l'orichalque et les mines sont déclarés terrain neutre en vertu d'un accord tacite; tout le monde en a besoin, et personne n'a intérêt à les voir détruits.

Le royaume ork de Cara Fahd change de main lorsque Landis reprend la région qui s'étend autour d'une plaine de lave gorgée de feu primordial. Par mesure de représailles, le chef de l'armée ork en déroute, Cathon Œil-Sombre, relâche tous les élémentaires du feu liés ou capturés présents dans la plaine. Tous les orks sont tués, l'avant-garde de l'armée de Landis est détruite et les mines sont gravement endommagées. Cette action brutale donne le ton aux ultimes années de guerre.

LA FLOTTE ET L'EMPIRE DE THERA

Aussi longtemps que le métal précieux et les autres éléments magiques s'engrangent de façon régulière, les Therans prêtent peu d'attention aux guerres de l'orichalque. Mais tandis que les combats font rage, les vaisseaux prospecteurs therans survolent Barsaive en nombre toujours plus important. Ces barges extraient l'orichalque sans se poser et récoltent l'air primordial dans les nuages environnant les pics montagneux les plus élevés. Utilisant de nouvelles techniques connues d'eux seuls, les mineurs therans connaissent un franc succès. Leur réussite en fait des cibles.

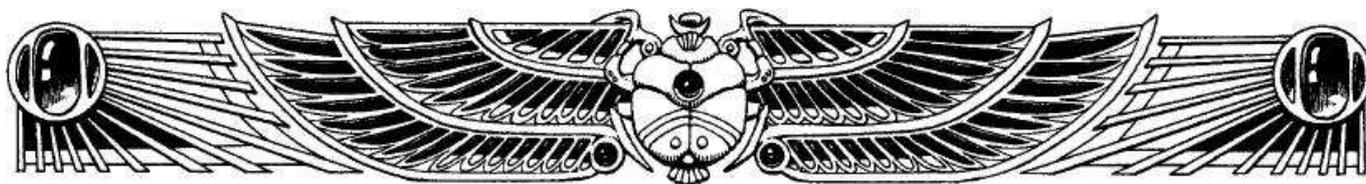
Après avoir déclenché les guerres de l'orichalque, les pirates du cristal se sont retirés dans leurs montagnes et observent en spectateurs. La fureur des combats ayant pratiquement stoppé toute exploitation minière dans la région, ils ne lancent plus que quelques raids occasionnels. Les barges aériennes theranes, par conséquent, offrent un attrait irrésistible.

Les pirates frappent vite et souvent, pillant et dépouillant les barges. Thera avertit qu'elle ne tolérera plus aucune interférence avec ses opérations d'extraction à ciel ouvert. Les barges commencent à être protégées par des vaisseaux de guerre. Les premiers ne sont que des vedettes, simples barges aériennes rallongées et renforcées pour la guerre. Les pirates se rient de cette menace; ils continuent à s'en prendre aux convois, se fiant à leurs vaisseaux plus rapides et plus maniables pour les ramener sains et saufs aux Pics du Crépuscule, avec leur butin.

Les Therans décident alors de faire escorter leurs convois par des kilas, navires fins et racés avec une coque de pierre, spécifiquement conçus pour le combat. Malgré des pertes grandissantes, les pirates ne désarment pas. La prise d'une importante flotte de barges, de vedettes et de kilas est la goutte qui fait déborder le vase. Soixante jours plus tard, les Therans révèlent leur véritable puissance.

Au petit matin, les clans des pirates du cristal s'éveillent au son des cors d'alarme partout à travers les Pics du Crépuscule. Flottant au dessus de la grande plaine au sud-est, non loin de Vivane, s'approche le vaisseau le plus vaste que personne n'a jamais imaginé et encore moins vu. Dépourvu de coque et de voilure à proprement parler, il se compose d'un énorme bloc





de pierre de près de trois cents mètres de long propulsé par magie brute, au défi des lois de la pesanteur. Les Therans appellent cette terrifiante machine de guerre un béhémoth.

Les pirates du cristal restent d'abord interdits à sa vue, mais se précipitent bientôt vers leurs vaisseaux et se placent en position d'attaque. Le chef de l'escadre therane leur dépêche un esprit messager par lequel il leur demande de se rendre, sans quoi ils seront massacrés. Fiers et présomptueux, les pirates détruisent le messager.

Quand ils passent à l'offensive, ils se heurtent à un déluge de projectiles. Des engins de siège, fixés à même le roc du vaisseau et guidés par magie, catapultent des flèches géantes de métal et de bois vers les agresseurs. Des éclairs d'énergie mystique frappent également depuis le vaisseau de pierre, lorsque les mages therans tournent leurs pouvoirs contre les pirates. Ces derniers s'éparpillent, tentent de prendre du champ et tombent en plein sous le feu des kilas dissimulés dans les nuages en altitude.

La bataille fait rage pendant des heures, jusqu'à ce que le béhémoth atteigne finalement les contreforts des Pics du Crépuscule. Là, il détourne sa terrible puissance de destruction des vaisseaux pirates restants et la dirige contre leurs foyers. Les engins de siège pilonnent les habitations des clans, la magie déchiquette les familles des pirates qui tentent de défendre les bâtiments et les grottes de surface, et des élémentaires sont lâchés pour anéantir le peu de résistance qui subsiste.

Abasourdis devant un tel carnage, les pirates capitulent. Emprisonnés à bord du vaisseau de pierre, ils sont ramenés à Thera comme esclaves, enchaînés. L'armée therane incendie leurs vaisseaux mais ne prend pas la peine d'exterminer les quelques rares survivants des Pics du Crépuscule. Avec ce qu'on appellera plus tard la bataille du Quai des Nuages, les Therans prouvent qu'ils sont une puissance de tout premier ordre. Las de traiter des accords et des affaires sujets aux caprices des potentats locaux, les Therans utilisent désormais le Quai des Nuages pour rappeler au monde le sort réservé à ceux qui ont la témérité de se mettre en travers de leur chemin.

Une centaine de jours plus tard, dans la neuf cent quarante troisième année de Throal, l'ancien de Thera, un homme appelé Thom Edro, proclame l'Empire theran. Thera déclare la région de Barsaïve province impériale et promet à ceux qui lui jureront fidélité sa protection contre les ravages des guerres de l'orichalque, ainsi que la primeur de tout nouvel enchantement découvert pour se défendre des Horreurs. Pour asseoir son autorité toute neuve, l'empire place une garnison permanente au Quai des Nuages et fonde la capitale provinciale de Parlainth à l'extrémité nord-ouest de la région. Très vite, des douzaines de Cités États et de petits royaumes se soumettent à la loi therane. Les royaumes plus puissants résistent plus longtemps, mais les visites de la flotte therane finissent par les persuader.

Un influent citoyen de Thera, un homme du nom de Kern Fallo, est nommé premier suzerain de Barsaïve. Bien que Thera contrôle de fait la province, Fallo connaît l'intérêt pratique d'une administration locale et demande aux nains du royaume de Throal de le seconder. Throal, allié de l'empire par nécessité des enchantements de protection therans, accepte.

Par cette administration, Throal se place en intermédiaire entre Barsaïve et les Therans. Les nains fournissent un tampon entre les autorités locales et leur suzerain theran, désamorçant

une bonne part des tensions qui surgissent entre eux. Par ailleurs, ils répandent et popularisent la langue naine en tant que langue des affaires dans Barsaïve. Pour la première fois depuis le début de son histoire, les différents habitants de la région sont capables de communiquer avec une relative aisance.

JARON ET LE SPHINX

Lorsque Thom Edro établit l'Empire theran, il se nomme lui-même au poste de premier gouverneur. Tout le monde sait que ce n'est qu'une question de temps avant qu'il dispose d'un soutien suffisant pour s'auto proclamer empereur.

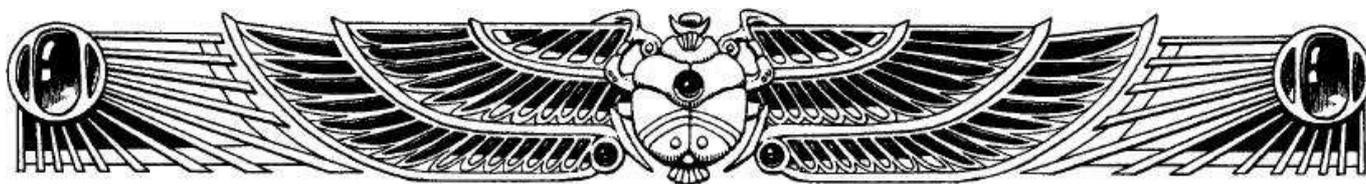
D'autres bruits déplaisants remontent aussi à la surface, des rumeurs selon lesquelles Edro aurait recours à une magie interdite pour prolonger sa vie ainsi que celle de ses fidèles, humains et orks. Naturellement, cela fait longtemps que les adeptes nains ont développé pour eux-mêmes une magie de longévité... mais ce n'est pas la même chose.

La magie a également prolongé l'existence de l'érudite magicien nain Jaron, bien qu'elle l'ait laissé moins vaillant que prévu. Jaron craint qu'Edro ne fasse de Thera une caricature dénaturée de l'enseignement d'Elianar Messias, l'érudite martyr. À chaque fois qu'il tente de formuler ses objections, un autre de ses collaborateurs disparaît. Il se rend finalement à cette évidence que, bien qu'il ait déchiffré le Premier Livre de Herse, il n'a plus beaucoup de poids dans un Empire theran en pleine expansion.

Dans la nuit qui suit la disparition de son plus proche disciple, de grands travaux débutent dans les jardins du port de la citadelle centrale de Thera. Trois grands élémentaires de terre vont arracher le roc, la pierre et la terre primordiale dans les fondations mêmes de l'île et commencent à les sculpter sous l'œil vigilant de Jaron. Les gardes et les magiciens impériaux se précipitent sur place, mais un écran infranchissable les maintient en dehors des jardins. Sous leurs yeux écarquillés d'émerveillement, un sphinx de pierre géant prend forme. Sa tête est inclinée en avant et il semble dormir. Une fois la sculpture achevée, juste avant l'aurore, Jaron s'adresse aux foules massées dans les jardins. Il leur remémore l'enseignement de l'érudite martyr et les rêves de Kearos Navarim. Il parle également des dangers du pouvoir et de la direction funeste empruntée selon lui par Thera. Il a construit le sphinx, explique-t-il, pour veiller sur l'île et sur ses gouverneurs. Le monstre ailé restera dans les jardins au titre de gardien des croyances du passé afin que les générations à venir ne les oublient jamais. Quand le silence retombe, l'écran protégeant les jardins se dissipe. Les trois élémentaires se regroupent autour de Jaron et tous les quatre se fondent dans le sphinx. La foule s'avance, et le sphinx ouvre lentement ses yeux de pierre, qui brillent de l'intérieur avec une lumière bleutée. Il relève la tête pour fixer, au-dessus du port, la citadelle centrale et le cœur de Thera. Depuis lors, il conserve cette position.

Les magiciens therans étudient la construction du sphinx, mais sa texture magique les déconcerte. Aucun d'eux ne parvient à l'appréhender suffisamment clairement pour seulement apercevoir son architrave, et moins encore pour commencer à la contrôler. Incapables de prévoir ce qu'ils





risqueraient de déclencher, ils n'osent pas tenter de la manipuler ni de la défaire.

À ce jour, le grand sphinx est toujours couché au-dessus du port de Thera, comme un rappel muet adressé aux visiteurs et aux dirigeants de l'empire. Le chef de Thera a conservé son titre de premier gouverneur. Aucun n'a jamais osé se proclamer empereur.

THERA ET LES DRAGONS

La domination therane sur les cultures du bassin sélestréen et des contrées environnantes n'est pas absolue. D'autres royaumes et individus continuent à chercher de leur côté une solution au problème des Horreurs. Leur réussite signifierait pour eux une plus grande indépendance vis-à-vis de l'influence toujours plus pesante de l'Empire theran. Ils encouragent donc des érudits enthousiastes et de hardis aventuriers à aller trouver des dragons, car ces créatures ont la réputation d'être sorties remarquablement indemnes du dernier Châtiment (comme l'invasion des Horreurs est désormais appelée). Cependant, un grand nombre de dragons n'ont aucune intention de partager leurs secrets, et ils ont tôt fait d'éclaircir les rangs des érudits enthousiastes. Certains pourtant, sensibles à l'appât du gain ou aux supplices, enseignent la méthode de création d'un antre de dragon, puisque ce serait, croit-on, ce qui les aurait protégés. Quelques-uns vont même jusqu'à contacter directement des royaumes de leur propre initiative, proposant leur aide pour leurs propres raisons draconiques.

Les dirigeants de Thera voient dans l'action des dragons une menace contre leur influence et leur position. Leur réponse mesurée allume un débat enflammé. Edro n'a aucun désir d'affronter les dragons à une époque où Thera devrait consacrer toute sa puissance à la préparation du Châtiment imminent. Mais les factions qui profitent le plus du commerce des éléments magiques font monter la pression. La flotte therane lance trois attaques contre trois dragons puissants et influents. Les deux premières réussissent à tuer les dragons visés et à détruire leur antre, même si, pour la première fois, cette action coûte aux Therans l'un de leurs gigantesques béhémoths de pierre. La troisième en revanche, dirigée contre le grand dragon Aile-de-Givre, se solde par un échec. Les Therans découvrent son nid abandonné, vidé de tout ce qui pouvait avoir de la valeur ou recéler du pouvoir.

Les ambassadeurs therans font passer le mot d'ordre discrètement : aucune interférence draconique ne sera tolérée dans les affaires internes de l'empire. Les dragons semblent battre en retraite. Les marchands et adeptes de la guilde de Thera recommencent à prospérer lorsque de nouvelles commandes leurs parviennent pour des enchantements protecteurs.

Puis un soir, au coucher du soleil, des marins et des boutiquiers du port aperçoivent un dragon posé sur la tête du sphinx. Tandis qu'ils balancent, indécis, entre l'observation et la fuite, le dragon s'envole. Le lendemain matin, douze citoyens sont retrouvés morts. Deux fournisseurs de la flotte, un forgeron de l'élément-terre, un assistant du trésorier, deux adeptes de la guilde, un usurier et cinq des principaux intermédiaires du commerce des enchantements. Chacun d'eux a soutenu ou a bénéficié de l'attaque contre les dragons. Au cours des deux semaines suivantes, les dragons frappent de

nouveau à deux reprises. Deux douzaines de Therans influents périssent. Le canal diplomatique theran fait passer un nouveau mot d'ordre : les Therans ne doivent plus se mêler, de près ou de loin, des affaires des dragons. Le message est apparemment reçu des deux côtés et les dragons cessent de partager ce qu'ils savent des Horreurs et du Châtiment à venir.

LA COURSE AUX REFUGES

Alors que le jour du Châtiment approche, les royaumes et les civilisations du monde entier se préparent à l'invasion massive des Horreurs. Certains creusent des petits villages souterrains en tissant des charmes protecteurs autour des racines des arbres qui les surplombent. Les nains de Throal évident une montagne entière, la plus vaste du royaume, pour construire leur kaer. D'autres villes se transforment en fabuleuses citadelles, chargées d'inscriptions runiques gravées à la main sur chaque élément de maçonnerie. À chaque nouvelle apparition d'une Horreur, le travail devient plus frénétique, toujours plus urgent. La peur et la panique entraînent un tel foisonnement de rumeurs qu'il devient difficile d'y démêler la vérité. Les contacts entre les villes, entre les royaumes deviennent erratiques. Certaines villes sont si craintives qu'elles se coupent du reste du monde avant même le début du véritable Châtiment.

En cette période troublée, les communications les plus sûres proviennent ou passent à travers Thera. L'Empire theran maintient la cohésion de la civilisation jusqu'à ce que la plupart de ses États clients soient préparés.

Les besoins de Thera en esclaves augmentent fortement à cette époque. La vie ne vaut plus grand-chose et la demande est satisfaite sans difficulté. Des monarques vendent parfois la population d'une ville entière en échange des runes de garde qui protégeront deux ou trois autres villes. Throal et Landis refusent de céder aux exigences theranes et travaillent d'arrache-pied pour payer leurs runes avec des matériaux bruts.

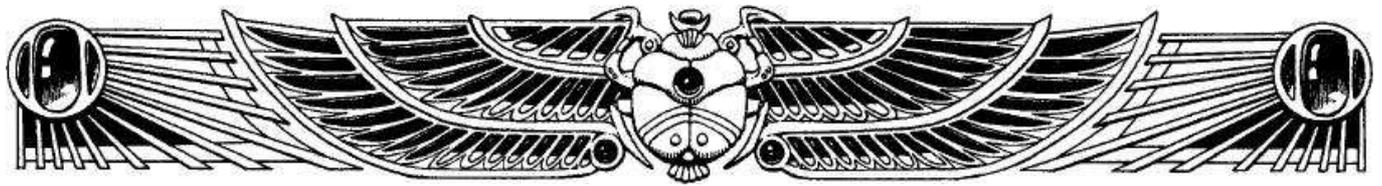
LE SCHISME ELFIQUE

Certains rejettent totalement la solution therane. La reine Alachia du Bois du Wym, haute reine de tous les elfes, n'a que mépris pour ces Therans esclavagistes et adversaires politiques de sa couronne. Elle interdit à toute nation elfique comme à tout elfe d'observer les méthodes de protections theranes. Elle présente une alternative dans laquelle les élémentalistes elfes utiliseront la magie du bois pour tisser un kaer à partir des végétaux vivants de la forêt. Les Horreurs, pense-t-elle, seront incapables de passer à travers le bois vivant.

Les érudits et magiciens elfes à l'extérieur du Bois du Wym, et, dit-on, certains à l'intérieur, accueillent cette proposition avec consternation. Ils estiment que, si elle n'est pas à toute épreuve, la méthode therane est la plus apte à procurer une protection efficace contre les Horreurs. Ils doutent qu'un kaer de bois puisse supporter les terribles ravages physiques que les Horreurs lui infligeront.

Alachia, cependant, reste sur ses positions. Elle fait savoir que tout elfe qui adoptera la méthode therane s'exclura à jamais de la culture elfique. Cette menace, loin de museler les autres nations elfiques, fait voler en éclats le grand empire culturel des elfes, probablement pour toujours.





Les premiers à faire sécession sont les elfes des lointains royaumes du nord. Étant les plus éloignés de la cour elfique du Bois du Wyrn, ce sont eux qui ressentent le moins de loyauté envers sa souveraine. Bien qu'on sache peu de chose de ces royaumes en Barsaive, leur rejet d'Alachia est un camouflet sévère à son pouvoir. Avant qu'elle ne puisse réagir, d'autres nations et Cités États elfiques lui font savoir qu'elles ne la suivront pas. Tout en lui souhaitant bonne chance, elles refusent de l'accompagner vers une mort qu'elles considèrent comme certaine.

Finalement, Alachia ne prononce pas la séparation officielle de ces nations. Leur rébellion a dépoüllé la cour de la majeure partie de son influence, faisant d'une telle déclaration un geste vide de sens. Alachia préfère attendre la fin du Châtiment. Sa survie établira aux yeux de tous la preuve de sa sagesse. Sur son ordre, les elfes du Bois du Wyrn entament la construction du kaer de bois qui provoquera leur chute.

LE CHÂTIMENT

Les savants d'aujourd'hui font remonter le commencement du Châtiment à l'an mille huit du calendrier de Throal. Les Therans compte cette date comme l'an TE 565 de leur propre calendrier. Tous utilisent le même indicateur pour le début du Châtiment: l'isolation de Thera. En tant que centre et foyer de puissance magique, Thera est assaillie par les Horreurs plus tôt et plus féroceement que les autres nations. Son ultime message à l'adresse de ses vassaux est un vœu de bonne fortune et de sécurité, ainsi qu'une affirmation de son pouvoir. Puis, le grand dôme d'air et de feu primordiaux qui encercle l'île s'embrace et coupe Thera du reste du monde.

Si certains groupes se sont déjà retranchés pour leur part depuis quelques temps, le reste du monde voit dans la fermeture de Thera le dernier signe avant-coureur du commencement du Châtiment. Les Horreurs apparaissent toujours plus nombreuses et deviennent trop dangereuses pour les milices locales comme pour les courageux aventuriers.

Au cours des vingt années qui suivent la fermeture de Thera, la marée montante des Horreurs coupe virtuellement toute communication entre les royaumes. Même l'espace astral devient trop pollué pour qu'on puisse y accéder, et les magiciens du monde entier découvrent le véritable avantage des matrices de sorts imaginées par les Therans. Des hordes stupides d'Horreurs dévastatrices battent la campagne, consumant la moindre étincelle de vie qu'elles rencontrent. D'autres Horreurs, plus méthodiques, examinent les défenses mises en place et se frayent un chemin à travers les moins solides. D'autres encore infiltrent la population et se glissent avec elle dans les kaers. Elles attendent la fermeture du refuge pour se découvrir, brutalement ou de manière plus pernicieuse.

THROAL ET PARLAINTH

En Barsaive, les grandes puissances que sont Throal et Parlainth, la capitale provinciale therane, serrent les dents devant les Horreurs et restent ouvertes et accessibles aussi longtemps que possible. Toutes deux accueillent les réfugiés jusqu'au dernier moment. Le kaer de Throal, quoique de conception therane, comporte des ajouts magiques dus au savoir-faire nain. Parlainth entend utiliser une méthode

d'isolation plutôt radicale: ses magiciens lanceront un grand sort qui l'enverra sur un plan des enfers, hors d'atteinte des Horreurs. Pour mieux protéger la ville, le sort embrassera tout Barsaive et effacera jusqu'au souvenir de Parlainth dans l'esprit de tout être vivant. Ainsi, nul ne pourra avouer aux Horreurs le secret de son existence et de sa disparition (la légende de Parlainth, qui contient à la fois une dimension épique et une dimension profondément tragique, sort du cadre de ce récit). Ironiquement, à la dernière minute, le suzerain de Barsaive perd confiance dans le plan qu'il a soutenu et s'enfuit à Throal avec sa cour. Parlainth se ferme, disparaît et quitte la mémoire de Barsaive pendant près de quatre cents ans. Théoriquement en sécurité à Throal, le suzerain et la plus grande partie de sa cour sont tués dans l'éboulement d'un quartier du kaer peu après sa fermeture.

Les nains ne sont pas restés inactifs pendant la période qui a immédiatement précédé le Châtiment. Les années passées à administrer Barsaive sous la domination therane leur ont beaucoup appris. Ils savent que, pendant la durée supposée du Châtiment, à savoir six cents ans, le tissu social et culturel risque de grandement s'effiloche dans les kaers. Le plan theran envisage tous les aspects de la survie matérielle; il veille à la croissance magique des plantes, au recyclage de l'air et des déchets, sans oublier la natalité. Cependant, les Therans ont négligé certains éléments moins tangibles.

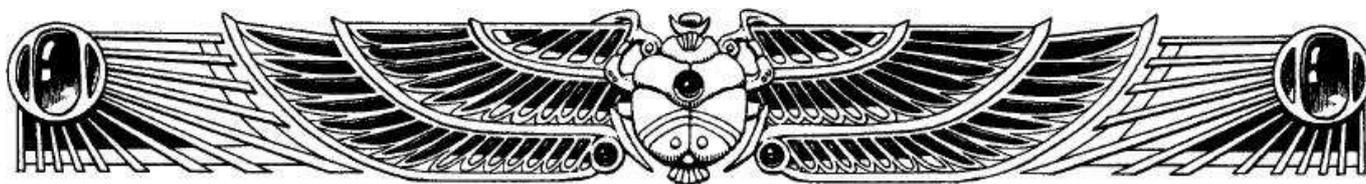
Pour palier ce manque, les nains rédigent le Livre de Demain. Dans cet ouvrage, ils couchent l'histoire de Barsaive et de Thera, les grands récits du présent et du passé. Ils fixent la grammaire naine dans son intégralité, de sorte que les enfants qui naîtront dans les kaers puissent apprendre à parler, lire et écrire une langue commune. Le livre leur explique comment rebâtir leur foyer et leur pays après le départ des Horreurs. Il leur rappelle également d'avoir à utiliser l'art et l'artisanat comme preuve constante de pureté d'esprit, car les nains ont découvert qu'une personne sous l'influence d'une Horreur ne pouvait pas créer une œuvre de finesse et de beauté. Et, plus important encore, il enseigne comment déterminer que les jours sombres du Châtiment touchent à leur fin.

Enfin, en l'an 1050 TH, Throal scelle ses portes et se prépare au pire. Ses dirigeants, quasiment sûrs que certaines Horreurs se sont introduites dans le kaer avec les réfugiés, savent qu'elles ne tarderont pas à se révéler. Bien que les détails de l'histoire se soient perdus dans les brumes du souvenir, la puissance des nains leur permet de démasquer et de vaincre une Horreur avant qu'elle puisse dévaster le kaer. Le temps du Châtiment apporte souffrances et privations, mais les habitants de Throal l'affrontent avec leur énergie et leur volonté de vivre.

Pendant cette période, d'autres changements interviennent également. Les nains, en tant que peuple, et leur amis enfermés avec eux envisagent ensemble le futur. La discussion s'entame au sujet de ce que sera le monde après le Châtiment. À la cour du roi Valurus II, le sens commun des nains s'allie à l'imagination des autres races pour dessiner une nouvelle vision du monde.

Philosophes, soldats, prêtres, hommes de science, artisans et nobles se disputent pendant des années jusqu'à ce qu'un vague consensus finisse par émerger. Pour la première fois, les droits de l'individu sont débattus et définis. Les nains les rédigent, ainsi que la logique qui les a inspirés, dans la Charte





du Conseil de 1270 TH. Ce document servira de guide à la formation de la nouvelle société naine et à celle de ses voisins dans les années qui suivront le Châtiment. En termes généraux, il définit les droits individuels, la propriété et le rôle de la loi. Voici par exemple un extrait du chapitre sur les droits individuels:

Il a été montré que le droit à la propriété est un bienfait nécessaire dans une société ordonnée. Qu'en est-il dès lors de l'esclavage, du droit de posséder une autre personne?

Un individu peut, sans aucun doute, être considéré comme une propriété. Mais qui en est le propriétaire? Notre sens commun nous répond que l'esprit né dans un corps est le possesseur de ce corps. C'est l'esprit qui contrôle ses mouvements, ses pensées, ses actions. L'esprit fait un usage actif du corps qu'il possède. Notre langage abonde dans ce sens -ne diton pas d'un esprit mauvais qui s'introduit dans un corps qu'il le "possède"? Cette possession est considérée comme contre nature. L'esprit mauvais a dérobé le corps à son propriétaire légitime.

L'esclavage ôte à l'esprit le contrôle de son corps au profit de celui qui l'achète. Ce transfert s'opère sans contrepartie aucune pour l'esprit lésé. La servitude forcée est également un détournement du corps. C'est un crime.

La Charte du Conseil énonce une suite de principes rigoureusement définis. Son objectif est de permettre le développement d'une société juste et ordonnée, propre à favoriser les échanges commerciaux. La Charte incarne le sens commun et peut servir de croyance commune à l'ensemble de la population. Pendant les années passées dans l'enceinte du kaer, elle circule parmi les nobles nains qui l'adoptent sans réserve. Ceux qui croient à la Charte décident que le monde qui suivra le Châtiment sera différent de celui qui l'a précédé, et très différent de celui qu'espèrent les Therans.

LE BOIS DE SANG

En 1262 TH, le kaer de bois de la cour elfique commence à vaciller. L'effritement des protections est lent, mais inexorable. La panique s'installe tandis que les elfes cherchent désespérément d'autres moyens de défense. Ils n'ont pas le délai nécessaire pour creuser des kaers souterrains, pas plus qu'ils ne disposent de réserves suffisantes d'air et de terre primordiaux. Le désespoir et la dépression frappent avec les premières intrusions des Horreurs. Les elfes créent des brigades volantes pour défendre les brèches, que les élémentalistes colmatent en catastrophe tout en tâchant de renforcer les sections qui menacent de céder.

Puis, les elfes du Bois font une découverte stupéfiante et finalement terrifiante. Parmi les Horreurs qui réussissent à pénétrer, les plus intelligentes, les plus pernicieuses et les plus difficiles à vaincre ignorent superbement les elfes déjà frappés de folie, ou qui éprouvent une souffrance extrême et permanente. Les conseillers de la reine Alachia sont prompts à comprendre que les Horreurs doivent infliger *en personne* la folie et la douleur pour s'en repaître. La folie et la douleur existantes ne suffisent pas à les rassasier. Un germe horrible commence à croître au cœur du Bois du Wyrn, un plan de défense si

terrible que ses conséquences seront aussi funestes que tout ce que les Horreurs elles-mêmes pourraient infliger.

Finalement, quand le kaer se trouve au bord de l'effondrement complet, les elfes déclenchent leur plan désespéré. Les élémentalistes accomplissent un affreux rituel de sang qui entraîne une transformation physique chez les derniers survivants du Bois du Wyrn. Des épines commencent à pousser à travers leur peau qu'elles déchirent et transpercent, provoquant une souffrance atroce, irrésistible et interminable. Le rituel des épines tue une grande partie des elfes du Bois du Wyrn, mais ceux qui survivent apprennent à vivre avec la douleur et même à en tirer une force. Les Horreurs n'ont plus rien à attendre du Bois du Wyrn. Certaines des plus bestiales continuent leurs attaques et leurs tentatives de pénétration, mais les plus diaboliques, qui se repaissent de la douleur et de la souffrance, partent chercher ailleurs leur nourriture. Les elfes-épines de ce qui est devenu le Bois de Sang ont découvert une issue vers la survie, mais à quel prix!

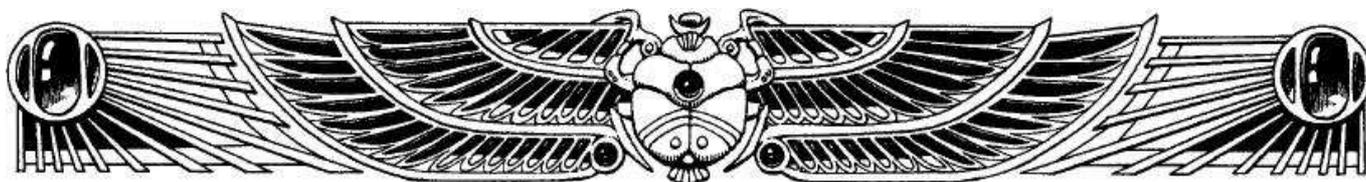
LE TEMPS DU SECRET

Passent les siècles, tandis que les populations craintives retranchées dans les kaers et les citadelles apprennent graduellement à s'entendre, sans jamais cesser de regretter la caresse du soleil et le parfum du grand air. Beaucoup d'occupants des kaers ne verront plus jamais le soleil de leur vivant. Les Horreurs, par la violence ou par la ruse, forcent l'entrée de plus de kaers que personne ne l'avait jamais envisagé dans ses pires cauchemars. Des cités entières tombent sous leurs griffes, des sociétés et des civilisations disparaissent à jamais.

En Barsaive, la plus grande perte est peut-être la cité de Parlainth, même si personne ne se souviendra de sa grandeur avant plusieurs années après la fin du Châtiment. Nous savons que, à un certain moment durant le Châtiment, des Horreurs sont parvenues à s'introduire dans Parlainth. Mais les seules certitudes que nous ayons proviennent du récit de J'role, l'honorable voleur, et de ses compagnons. Le temps pour eux de découvrir l'Anneau Ardent, d'apprendre ses secrets et de l'utiliser pour faire revenir Parlainth dans notre monde, tous les occupants de la ville oubliée sont morts ou disparus. Les premiers explorateurs découvrent peu de cadavres; des Horreurs inconnues ont vidé la cité. Au cours des années qui suivent le Châtiment, Parlainth devient un lieu d'aventures et de dangers, où des âmes courageuses venues des quatre coins de Barsaive viennent en quête de trésors perdus et de noirs secrets. Mais même alors, de terribles choses hantent les rues de Parlainth et se dissimulent dans ses recoins les plus sombres, et la majeure partie de ses mystères nous demeure encore cachée.

Les kaers qui possèdent un exemplaire du Livre de Demain connaissent le rituel magique qui leur indiquera à quel moment ils pourront s'ouvrir à nouveau sans risque sur le monde. Les autres doivent essayer de deviner en espérant ne pas se tromper. La magie en elle-même est assez simple: il s'agit d'enchanter une boule de terre primordiale et de la placer au-dessus d'une vasque d'eau primordiale. L'effet du rituel maintient la boule en suspension au-dessus de l'eau. Au fur et à mesure que l'aura magique du monde s'affaiblit, forçant les Horreurs à regagner les enfers, la boule de terre primordiale





descend jusqu'à finalement toucher l'eau. Les deux éléments fusionnent alors et se neutralisent.

Partout à travers Barsaïve, les occupants des kaers suivent la descente de la boule. Lentement, si lentement, elle se rapproche de l'eau. Enfin, en l'an 1450 du calendrier de Throal, la boule s'arrête, suspendue à un pouce au-dessus de la surface. Stupéfaits, savants et magiciens observent le phénomène avec terreur et fascination. Il s'en faut de plusieurs centaines d'années que le Châtiment ne soit terminé. Et pourquoi cet arrêt? Personne ne connaît la réponse alors, et à ce jour personne ne l'a trouvée. Nous savons simplement que, pour une raison inconnue, l'aura magique du monde se stabilise ce jour-là et demeure constante depuis.

Quelques années s'écoulent, et les habitants des kaers commencent à croire que la boule ne descendra pas davantage. Les portes des premiers kaers s'ouvrent prudemment sur un monde lumineux, baigné de soleil et dévasté par le Châtiment. La plupart des Horreurs, mais pas toutes, sont parties.

L'ÉMERGENCE

Throal effectue une première tentative de retour dans le monde extérieur juste avant l'arrêt de la chute de la boule. Les savants et les magiciens estiment, en effet, que l'aura magique du monde a probablement déchu suffisamment pour que la plupart des Horreurs les plus puissantes aient déjà commencé à s'enfuir. Ils mettent en doute la justesse des calculs therans concernant la durée du Châtiment, soupçonnant les Therans de s'être délibérément trompés pour être les premiers à faire leur rentrée dans le monde et mieux pouvoir le dominer.

En 1409 TH, une première expédition de reconnaissance envoyée hors des murs de Throal est anéantie en quelques heures. Par la suite, Throal envoie chaque année une nouvelle expédition, sans plus de succès. Mais en 1412 TH, le groupe d'exploration mené par la trollesse Vaare-aux-Dents-Longues regagne le kaer sain et sauf. Il rapporte que les Horreurs sont toujours présentes, mais moins actives et en nombre plus restreint. Les dirigeants de Throal décident de lancer une mission de plus grande envergure afin de déterminer l'étendue des ravages causés. Ils font armer un vaisseau aérien troll, le dotent de protections magiques et d'un équipage d'élite, et en confient le commandement à Vaare-aux-Dents-Longues.

LE MESSAGEUR DE L'AUBE

En 1416 TH, immédiatement après la stabilisation apparente de l'aura magique du monde, l'expédition prend le départ à bord du vaisseau, baptisé le Messageur de l'aube. Sa mission dure près d'un an, après quoi le vaisseau bardé de cicatrices regagne Throal avec un équipage à bout de forces mais surexcité. Vaare a reconnu la majeure partie de Barsaïve et l'a trouvée largement libérée des Horreurs. Celles qui restent se sont retirées dans des poches de magie plus élevée, où il leur est plus facile de se maintenir. Peu vivent à découvert. Un Throal jubilant se prépare à refaire surface.

En 1418 TH, Vaare reprend le commandement du Messageur de l'aube pour aller trouver les autres nations de Barsaïve et leur annoncer que le pire est passé. Cette mission s'accomplit lentement, car les occupants des kaers et des citadelles prennent la trollesse et son équipage pour un piège

des Horreurs. Après un an, seuls deux kaers sur les vingt-et-un visités ont ouvert leurs portes. Le roi Valurus III modifie les instructions de Vaare et ordonne à l'expédition de contacter les royaumes les plus importants en premiers.

Le vaisseau s'envole pour Landis, mais il n'arrive jamais à destination. Des Horreurs l'attaquent et s'en emparent en chemin, et l'équipage disparaît. L'épave hantée du Messageur de l'aube continue à sillonner le ciel de Barsaïve, mais s'évanouit habituellement peu de temps après avoir été aperçue.

THROAL OUVRE SES PORTES

Malgré cette perte, Valurus III ordonne l'ouverture des portes de Throal au cours de l'été 1420 TH. Les patrouilles et la surveillance magique demeurent très actives pour défendre le kaer contre d'éventuelles Horreurs. Pendant près de seize mois, personne ne quitte Throal. Puis Valurus III annonce qu'il accordera des terres à ceux qui les cultiveront, les mineront, les reboiseront ou les exploiteront d'une manière ou d'une autre. Le filet d'individus courageux se change en une marée d'opportunistes. Malgré des déconvenues et des heurts avec quelques Horreurs qui subsistent, la réoccupation de la Chaîne de Throal s'engage.

Au cours des années suivantes, les marchands organisent des expéditions pour rouvrir les routes commerciales avec les communautés avoisinantes. Certains des kaers qu'ils découvrent refusent d'abaisser leurs défenses; ils dressent alors un petit campement de tentes à proximité pour attendre patiemment leur ouverture. D'autres kaers et citadelles ont manifestement été visités par les Horreurs; les marchands les signalent comme des endroits dangereux, qu'il convient d'éviter. Mais beaucoup s'ouvrent à l'extérieur; les marchands leur remettent un exemplaire de la Charte du Conseil et leur demandent de rejoindre le monde nouveau envisagé par Throal. Au fur et à mesure que les contacts se multiplient, les marchands s'enfoncent plus profondément dans Barsaïve et dans les régions tenues exclusivement par des hommes, des trolls, des t'skrang, des orks et autres.

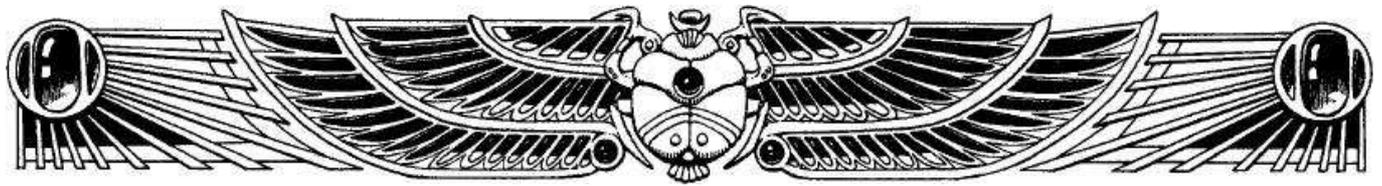
Ils procèdent en hâte, conscients que les Therans reviendront dès que possible.

LE CONFLIT DES DESTINÉES

Thera n'agit pas aussi rapidement qu'on ne le redoute dans la province. On sait peu de choses concernant la situation de l'île ou ses ressources immédiates, mais son absence inattendue amène bon nombre de personnes à penser qu'elle n'a pas traversé le Châtiment aussi indemne que ses dirigeants l'espéraient. Les premiers vaisseaux therans ne débouchent pas en Barsaïve avant 1449 TH, cinquante ans après la réouverture présumée de l'île.

Les émissaires therans sont accueillis fraîchement. Le temps du Châtiment et les années qui ont suivi ont donné aux peuples de Barsaïve l'opportunité de vivre libérés du joug theran et de goûter les avantages de l'indépendance. Les Therans, qui ne s'attendaient à rencontrer que respect et coopération, menacent de recourir à la violence. Pour toute réponse, les Barsaïviens locaux incendient les trois vedettes theranes ancrées au Quai des Nuages et passent leur équipage au fil de l'épée.





Le premier gouverneur de Thera, Nikodus, nomme Fallan Pavelis au poste de nouveau suzerain de Barsaive. Il lui donne pour instructions de rétablir la suprématie therane sur la région, qu'il considère toujours comme une province de l'empire.

Pavelis adopte la manière forte de préférence à la négociation. Des vedettes theranes lancent des expéditions de ramassage d'esclaves contre des villages isolés. Des troupes transportées par vaisseaux aériens attaquent les villes côtières et saisissent le "tribut oublié". Des pillards orks à la solde de Thera conduisent des raids contre les royaumes qui s'opposent à l'empire. Des chefs tribaux sont assassinés et remplacés par des hommes plus conciliants.

Aux abois, les peuples de Barsaive se tournent vers Throal pour lui réclamer assistance. Le royaume nain est pratiquement l'instigateur de la rébellion avec sa Charte du Conseil; il ne peut manquer de contrer les Therans et de mettre fin à la domination impériale.

Mais en Throal, si chacun s'accorde à reconnaître que les Therans doivent être stoppés, les nains mesurent amèrement l'ampleur de leur impuissance. Pas plus que n'importe quelle nation de Barsaive, Throal n'a les moyens de vaincre une force combinée de troupes aériennes et de troupes au sol. Unis, pourtant, les peuples de Barsaive auraient une chance de l'emporter.

Le roi Valurus III envoie messagers et émissaires à tous les dirigeants de Barsaive. C'est ensemble, dit-il, qu'ils doivent se dresser contre l'oppression ou tomber en esclavage. Mais si ses paroles font mouche, le spectacle des vaisseaux therans attaquant et pillant à leur gré paralyse toute velléité d'action.

C'est un geste des Therans eux-mêmes qui finit par emporter la décision. Le premier gouverneur a pris connaissance de la Charte du Conseil, dont Pavelis lui a fait parvenir un exemplaire. Enragé par son contenu, Nikodus envoie une missive incendiaire au suzerain de Barsaive. La conception naine du commerce et de la propriété t'elle qu'elle apparaît à la lecture de la Charte, dit-il à Pavelis, implique clairement que chaque homme, femme et enfant de Barsaive est redevable de sa survie à Thera et au premier gouverneur. Cette dette de sang fait de tous les peuples de Barsaive les esclaves personnels du premier gouverneur, qui à ce titre peut en disposer à sa guise. Il ordonne à Pavelis de débiter l'éradication systématique de toutes les villes de Barsaive qui ne sont pas d'un intérêt vital pour le commerce. Son premier objectif sera Throal.

Pendant que le premier gouverneur envoie des troupes en Barsaive et que Pavelis en fait la plus grande armada therane jamais formée, des loyalistes barsaiviens infiltrés au palais du suzerain au Quai des Nuages se procurent une copie de la missive. Ils la reproduisent et la font circuler à travers tout le pays. Le contenu provoque une flambée de colère suffisante pour bannir toute peur; les peuples de Barsaive savent désormais qu'ils doivent combattre et qu'ils ne se déroberont pas.

Une fois son armée réunie, Pavelis marche sur Throal. Si le royaume nain n'est pas préparé à livrer le genre de bataille que pratiquent les Therans, il en va autrement du reste de Barsaive.

Conduite par des héros de légende tels que l'homme J'role et le t'skrang Ouestclave, Barsaive se porte au secours de Throal. Les écumeurs du ciel reproduisent les exploits de leurs ancêtres des guerres de l'orichalque et se jettent sur les vaisseaux therans. Les bateaux à aubes t'skrang établissent des blocus et interceptent l'approvisionnement. Les cavaliers orks et les archers elfes attaquent les convois de fournitures et les camps de base, puis s'évanouissent dans la nuit. Des voleurs sylphelins infiltrent les vaisseaux et les tentes de commandement therans et recueillent de précieuses informations, laissant derrière eux de mauvaises surprises magiques.

Harcelé, continuellement assailli de toutes parts, Pavelis tente un dernier pari désespéré avant que la patience de Nikodus ne s'épuise. Il masse ses forces pour un assaut frontal contre Throal, mais les combattants imprévisibles et insaisissables de Barsaive massacrent la moitié de son armada et détruisent son ravitaillement. À deux doigts du désastre, l'armada se débande et les Therans battent en retraite au Quai des Nuages.

UN MONDE NOUVEAU

Le monde qui suit le Châtiment est radicalement nouveau, par des aspects que les sages et les érudits n'ont pas su prévoir. Son aura magique n'a pas continué à décroître, contrairement aux prévisions, mais demeure forte au contraire. Nous voyons là une preuve de notre réussite; le monde s'engage sur une voie stable vers le futur.

Les nations de Throal et de Thera combattent pour leur survie. Dans le sud de Barsaive, les pirates du cristal construisent des vaisseaux en vue d'attaques futures contre les basses terres. Les écorcheurs orks sillonnent le pays sur leurs fiers destriers, toujours en quête de danger et d'aventure. Les elfes du Bois de Sang ayant survécu aux Horreurs à leur terrible façon, en payent le prix par leur mise au ban de la société elfique. Les sylphelins se multiplient aux endroits où la nature côtoie la civilisation. Les t'skrang peuplent les berges du grand fleuve Serpent, s'adonnant au commerce et à la piraterie et lançant à l'occasion quelques attaques à l'intérieur des terres. Les obsidiens parcourent Barsaive, combattants massifs et résistants réclamés partout où menacent la guerre et le danger.

Et le danger rôde juste au-delà des routes commerciales, avec l'appât des trésors amassés et dissimulés par des peuples aujourd'hui oubliés. Les Horreurs sont reparties pour la plupart, mais certaines continuent à s'accrocher dans les endroits les plus sombres de notre monde. Quelques-unes attendent leur heure dans les entrailles des citadelles conquises, lovées sur les richesses arrachées aux vaincus. D'autres parcourent le monde, leur magie affaiblie, mais encore suffisamment puissantes pour semer le carnage et la dévastation sur leur chemin.

En cette année 1506 du calendrier de Throal, le monde est très différent de celui que voyaient ses fondateurs quand ils tournaient leurs regards vers le sud à travers la plaine. Seuls les aventuriers courageux osent partir à sa découverte. Seuls les héros peuvent en construire le futur sur les ruines du passé.

