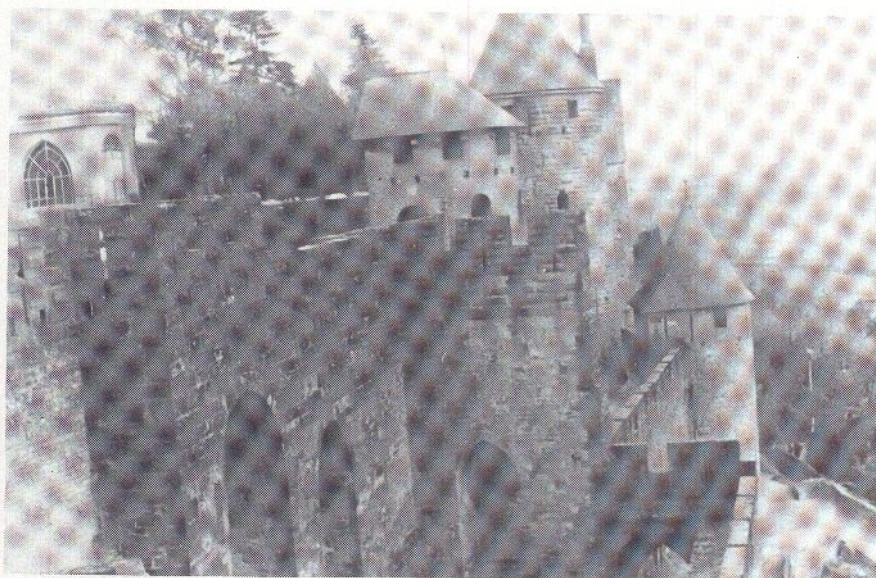


Le monde de TRÉGOR

Chroniques



CHRONIQUE POLITIQUE, DIPLOMATIQUE ET MILITAIRE

Les informations rassemblées ci-dessous sont extraites du journal mensuel qu'établit le sage Mélius à propos de l'histoire du monde dont il a connaissance. Elles ont trait pour la plupart à une période correspondant aux trois derniers mois de l'année 7678, et au tout début de l'année 7679. Certaines nouvelles relèvent même d'une période un peu plus ancienne. Il ne faut pas oublier que la transmission de ces informations dans un monde aussi vaste que celui de Trégor est extrêmement lente et aléatoire. Les nouvelles provenant de contrées aussi éloignées que le Gedden Sandar ou le district de Naradut mettent parfois plus d'un an avant de parvenir aux oreilles d'une personne habitant les provinces centrales de Fellendar. Il arrive également que l'absence totale de contact oral ou écrit avec des personnes originaires de ces régions lointaines ne permette pas de se faire une opinion précise sur le déroulement des événements.

Mélius établit son journal à partir de trois sources principales :

- les faits qu'il peut observer lui-même ou recueillir directement auprès de ses correspondants, lors de ses déplacements. Ses contacts nombreux avec le magicien Ken Sedometh à Terrast, et le voyage récent qu'il a fait dans cette ville (en décembre 7678) lui permettent par exemple de disposer de renseignements assez sérieux sur le conflit Gorgonoth-Kirkwall ...
- les missives qu'il reçoit de correspondants plus lointains. Cette source est déjà plus aléatoire. Il n'existe évidemment pas de service postal régulier (!) et les porteurs de messages sont rares. Il s'agit généralement d'apprentis effectuant de longs déplacements pour acquérir tel ou tel bien, ou tel ou tel parchemin précieux pour leur maître. Celui-ci profite alors de l'occasion pour leur confier quelque parche-

min pour un ami personnel. C'est ainsi que Mélius reçoit parfois des messages de Moganon la ville des Céterks d'Ellansdale ou de la lointaine Kerrydu. La plupart de ses relations épistolaires sont des sages, des personnes pratiquant la magie, de simples érudits, ou parfois, comme à Kerrydu, une vieille Kéari ayant renoncé à sa vie itinérante pour se consacrer à la poésie.

- les informations colportées par la rumeur publique ou les conteurs qui se déplacent de tavernes en tavernes pour gagner leur vie. Ceux-ci enjolivent ou déforment bien souvent les faits pour les rendre plus attrayants ou pour mieux passionner leur public, et les données provenant de leurs récits sont bien souvent à corriger quelques mois plus tard ...

Ces quelques points étant précisés, voici maintenant quelques éléments importants recueillis dans les trois royaumes.

CONFLIT GORGONOTH-KIRK WALL

Le plan conçu par le cerveau diabolique d'Urreighem VI semble se dérouler de façon inexorable. Les troupes débarquées dans la presqu'île de Kor poursuivent leur avance vers le Nord, depuis qu'elles ont franchi les fortifications barant la presqu'île. Les forces de l'assailant se sont divisées en deux armées avançant suivant deux axes différents. La force principale, commandée directement par Urreighem VI, avance en direction de Kirk et repousse pas à pas les troupes du Roi Endarnor. Le flanc Est de cette armée se trouve dans la plaine d'Attrayap à 150 km environ de Terrast. Les éléments les plus avancés combattent à l'est des collines boisées de Jadna près de la source de la rivière Sepull, affluent du fleuve Tellina. Les troupes du roi sont complètement désorganisées par l'emploi d'une sorcellerie redoutable,

ainsi que par le nombre de leurs adversaires. Le rapport de force semble être de 5 à 6 contre un, bien que le Roi ait à présent reçu l'appui de forces nouvelles. Le seigneur Garanek Madur, du district d'An'Akamet, l'a en effet rejoint avec deux mille hommes de troupe bien entraînés. On ne sait d'ailleurs quel sinistre marché a été conclu entre le Roi et son vassal, particulièrement vénal et corrompu, pour que celui-ci intervienne aussi vite.

(A ce point de son journal, Mélius note, dans la marge : *"quelle tristesse que le pauvre Roi soit obligé de faire appel à des crapules pareilles !"*)

Endarnor IV compte sur l'arrivée prochaine des régiments de montagnards de Naradut, signalés de passage à une centaine de kilomètres au Sud-Est de Kirk, pour bloquer le front au sud de la plaine de la cavale noire.

En ce qui concerne l'Armée attaquant vers l'Ouest, en direction de Gwilaïun, sa progression est beaucoup moins spectaculaire et il semble bien qu'elle n'ait pas avancé de plus d'une centaine de kilomètres depuis la muraille. Le seigneur Corn Affal, bien que réputé surtout pour sa sensibilité artistique, se révèle fin stratège, et impose de lourdes pertes à l'ennemi. Il a dégarni en toute hâte les postes de garnison de la frontière, organisé une mobilisation rapide de la population, et a pu ainsi réunir en un temps très bref une armée de plus de 5000 hommes très entraînés. Le seigneur Corn Affal jouit d'une excellente réputation dans sa région. Dans l'ensemble, les habitants ont la vie relativement facile. Il n'y a pas de misère dans le district de Madaras, et ceci explique peut-être la réaction unanime de défense.

Les terres conquises par Urreighem ont été placées sous le gouvernement provisoire de Méraldar, le fils renégat d'Endarnor IV. La région occupée a été rebaptisée ASSORNOTH et le prince y fait preuve d'une dureté et d'une cruauté sans précédent. Certains villageois ayant réussi à traverser les lignes ennemies et à fuir jusqu'à Terrast, racontent des histoires abominables. D'immenses bûchers sont dressés à la porte des villages et des créatures infâmes prennent un immense plaisir à brûler tous ceux qui ne veulent pas adorer les reliques infectes de leurs cultes noirs. Des milliers d'habitants ont été déportés par les nouveaux occupants, dans les mines de charbon et de fer de la presqu'île de Kor. Les conditions de vie épouvantables, les mauvais traitements, et surtout l'hiver redoutable en cours dans cette région, font mourir les nouveaux esclaves par centaines.

A LA COUR DE RHU

Le passage qui suit a été légèrement modifié, afin de tenir compte de la haine personnelle que Mélius témoigne au Duc Raffen.

Des réjouissances nombreuses continuent à se dérouler dans les palais de notre capitale. Il semble que notre cher Duc et certains membres du conseil Fellendarien n'aient absolument pas conscience du danger que représente la guerre en cours dans le Royaume du Nord. Aucune mobilisation de troupe n'a été envisagée malgré les plaintes présentées par l'intendant Savuiras de Mériandor, président du conseil de F'élérianc, concernant la multiplication des troubles dans sa province. Le vieux marchand a essayé de faire valoir que les incursions de créatures type "gobelins" ou "malhommes" (appellation générique donnée aux créatures plus ou moins humanoïdes issues de croisements épouvantables opérés par les sorciers d'Urreighem) se multipliaient à la lisière du Gorgonoth, pour obtenir quelques subsides du conseil central. Ses paroles de sagesse n'ont point été entendues. Le Duc est plus intéressé par le choix d'une princesse de sang pour le mariage de son fils aîné, les goûts pervers de cet homme l'amenant à choisir des créatures qui lui conviennent autant à lui-même qu'à ses bâtards de descendants.

Fin janvier, le Duc a reçu la visite d'une autre personnalité célèbre du pays, à savoir Molor, le tyran d'Effir. Celui-ci a demandé à être exempté une fois de plus de l'impôt et du service provincial (délégation de troupes sous le commandement du conseil de Rhû). Son ennemi héréditaire, le duc Panissar, l'agace de plus en plus à la frontière, et il veut lever de nouveaux impôts pour fortifier certains postes de montagne. Les incidents répétés qui ont lieu dans cette région commencent à avoir plus l'apparence d'une guerre larvée que de simples accrochages. Notre Duc s'est abaissé une fois de plus, et a cédé à toutes les exigences de son vassal.

LES SPLENDEURS DE MOGANON

Une activité économique intense continue à régner dans la capitale de l'Ellansdale. Le Céterk actuel, Jorg SANALUV, semble manifester un intérêt plus grand aux affaires du pays. Une réunion importante de tous les Madors (gouverneurs) et de tous les Nederks (grands intendants) s'est tenue entre les murs du palais des orfèvres à la fin du mois de Décembre. Après la célébration des fêtes traditionnelles liées au solstice d'hiver, de sérieux débats ont suivi, concernant

notamment l'unification du système monétaire utilisé entre les différentes provinces. Certaines personnes bien informées disent que deux autres problèmes ont été évoqués également : les troubles liés à la volonté manifeste d'expansion du Gorgonoth, et une sombre affaire d'espionnage à laquelle seraient associés certains conseillers personnels du Céterk. Celui-ci a été mis en cause par Guenièvre de Manterne, Mador d'Eritas, qui lui a reproché d'avoir reçu plusieurs ambassadeurs d'Urreighem VI en son palais, et de ne pas vouloir révéler le contenu de ses entretiens. La lueur mauvaise qui brillait dans les yeux de Sanaluv à la fin du discours de la jolie Comtesse, indique que celle-ci risque de payer cher son intervention courageuse. Le Céterk, extrêmement orgueilleux, ne supporte absolument pas de voir sa politique critiquée lors des conseils ...

On notait l'absence à ce conseil de personnalités du Sud (aucun représentant des cités de Nielas ou d'Odivernon). La guérilla frontalière avec les bandes de pillards dépendant plus ou moins directement du seigneur de Malleyrargue, retient toute l'attention du Mador de la province.

On dit que les sages de la forêt de Vani se penchent actuellement sur l'étude de la partie méridionale du monde connu. Certains parchemins auraient été retrouvés, datant de l'époque où existait encore le Duché de Snargon-dha. Il y est fait mention de l'existence d'autres contrées verdoyantes, loin au sud des étendues désertiques et des montagnes de l'infini. Une vieille prêtresse à laquelle les dieux auraient fait don de voyance pour la consoler de la perte de sa vue, aurait observé de nombreux présages justifiant les recherches des sages. Ses visions lui auraient montré à plusieurs reprises les royaumes du Nord submergés par le chaos, et disparaissant peu à peu dans les brumes, cependant qu'un oiseau blanc, au plumage resplendissant, d'une espèce inconnue, s'envolait vers le sud.

Le goût des elfes de Vani pour l'errance sur les routes lointaines est bien connu en ce monde, et il se pourrait que certains d'entre eux tentent à nouveau d'explorer les lointaines étendues désertiques au sud des monts Karadorn et du chaos rocheux de Snargon-dha ...



"... Il me semble qu'au cours de ces trois jours de réjouissances ininterrompues, l'expression du visage de mon père, le valeureux Roi SERRNIM, se soit peu à peu assombrie. Certes notre cousin Nurrim a pris un malin plaisir à étaler ses richesses, ainsi que le luxe de sa vie quotidienne. Même en admettant qu'il ait exagéré les plaisirs afin de mieux briller aux yeux de son cousin, il est certain que nous sommes bien loin en ce lieu, de la rude existence que nous connaissons dans nos galeries des Monts de Fer. Notre séjour touchant à sa fin, mon père a demandé à visiter le restant de la cité, et surtout les ateliers qui l'intéressent au plus haut point. Sans doute espérait-il ainsi prendre un peu sa revanche, car la haute technicité de nos propres équipements est bien connue. Les forges de nos montagnes produisent de belles et solides épées, et nos carriers peuvent rivaliser sans peine avec beaucoup d'autres dans la taille des linteaux et des chapiteaux. Là encore, nous avons été éblouis, et le silence de notre cortège témoignait de la stupeur qui était la nôtre.

Le palais de notre cousin développe ses innombrables salles et couloirs sur les trois étages de la cité, et Nurrim peut ainsi se rendre en visite sans difficulté, aussi bien dans les ateliers que dans les dortoirs des gardes ou dans les galeries exploitées dans les profondeurs. Un aven profond, entièrement aménagé, permet d'établir la liaison entre les trois niveaux. Un escalier semblant défier les lois même de l'équilibre, s'accroche aux moindres aspérités de la paroi. Lorsque celle-ci devient trop abrupte, une passerelle franchit alors le gouffre et une nouvelle volée de marches débute sur la face opposée. Lorsque l'on descend vers les étages inférieurs on entend enfin les multiples bruits qui proviennent de la cité. La plupart d'entre eux me sont familiers : choc sourd des pilons, grincement des multiples roues à aubes, fracas des tombereaux de roc que l'on déverse dans les ravins profonds... Tout ceci me rappelle notre propre royaume.

LE ROYAUME DU LABEUR

Les ateliers sont divisés en trois zones distinctes, correspondant chacune aux trois matières que travaillent les artisans. Dans les galeries hautes se trouvent les cavernes de la métallurgie. Plusieurs conduits naturels, fissures ou cheminées, permettent d'évacuer les multiples fumées provenant des hauts fournaux où se réalisent les alliages,

ainsi que celles des forges immenses où l'on met en forme les outils et les armes que la cité expédie ensuite dans les provinces voisines. D'énormes roues horizontales, entraînées par des mules, actionnent la plupart des pilons gigantesques qui martèlent les barres d'acier. L'eau est rare, dans ce monde souterrain, et une seule roue hydraulique est utilisée, de façon très ingénieuse : plusieurs axes et engrenages la relient à une poulie énorme qui permet de remonter les paniers de charbon et de minerai depuis les galeries inférieures. Une courroie énorme porte une multitude de crochets auxquels sont accrochés les récipients remplis de matière. Une équipe de nains effectue un va et vient incessant entre ce treuil astucieux et d'énormes bacs dans lesquels est stockée la marchandise.

Un bruit très différent s'élève de la zone où travaillent les tailleurs de pierre. Les blocs provenant des carrières en amont du fleuve arrivent pour la plupart déjà dégrossis suivant l'usage auquel ils sont ensuite destinés. D'habiles manoeuvres les déchargent ensuite des lourds traîneaux à l'aide desquels ils ont été remontés depuis les barges. Une sorte de chemin de halage, dans lequel ont été encastrés des rondins de bois mobiles, facilite grandement le travail des mules et de leur conducteur. Nurrim emploie plus d'une centaine de mules dans sa fabrique souterraine. De grands enclos ont été aménagés au sommet de la montagne, permettant aux bêtes de passer une partie de l'année à l'air libre et de ne pas être constamment attelées aux machines. Cette organisation se révèle excellente et la plupart des animaux paraissent en pleine forme. Une "brigade" de nains est affectée à l'entretien du corral extérieur et des écuries. Le foin et le grain sont achetés dans la plaine, ou plus généralement troqués contre de l'outillage.

Ces ateliers fournissent toute la matière dont les architectes et les intendants du roi ont besoin pour aménager les

salles nouvelles de la cité. Les sculptures ne sont pas très recherchées car la cadence de production doit être élevée pour suivre la demande des bâtisseurs.

Chose étonnante pour nous, un troisième atelier, plus petit que les autres, travaille le bois. Les artisans de Nurrim ne réalisent point d'aussi beaux objets que les humains du nord ou les Elfes menuisiers d'Eraldar. Ils fabriquent essentiellement des pièces pour les machines des autres ateliers, ou des étais pour les galeries de mine. Les quelques meubles en bois, principalement des coffres, que l'on trouve à Seitennim, proviennent des marchés extérieurs. L'essentiel du bois utilisé est acheté également dans la province. On n'utilise d'ailleurs que des arbres de faible circonférence, ce qui s'explique facilement par les difficultés de transport..."

Nous faisons grâce à nos lecteurs des multiples considérations techniques dont l'auteur émaille la suite de son récit. La visite des ateliers dure environ une journée et ceci permet d'avoir une idée de leur extension à l'époque. Les descendants actuels de Nurrim n'utilisent plus qu'un dixième environ de cette surface gigantesque...

LE SECRET DES MINES

"Le soir enfin, exténués par une longue journée de visite, nous retournons dans notre logement. Après un passage bienvenu dans la salle d'Extaz, Nurrim convie mon père et toute sa suite, à un fastueux banquet dans l'un des lieux célèbres de son palais, la salle des émeraudes. Encore une fois, l'endroit témoigne de la richesse fabuleuse de son propriétaire. Au centre de la pièce, une vaste table en cristal de roche pratiquement transparent, forme un anneau parfait autour d'une stalagmite d'un diamètre plus que respectable. Ceci serait assez banal, si la colonne de rocher n'était pas incrustée, du pied jusqu'au sommet, de fragments d'émeraudes de toutes grosseurs. L'éclat des torches accrochées



sur les murs blancs du pourtour se reflète sur les multiples facettes des pierres et l'ensemble de la pièce est sans cesse décoré par une lumière verte dansante, aux nuances subtiles.

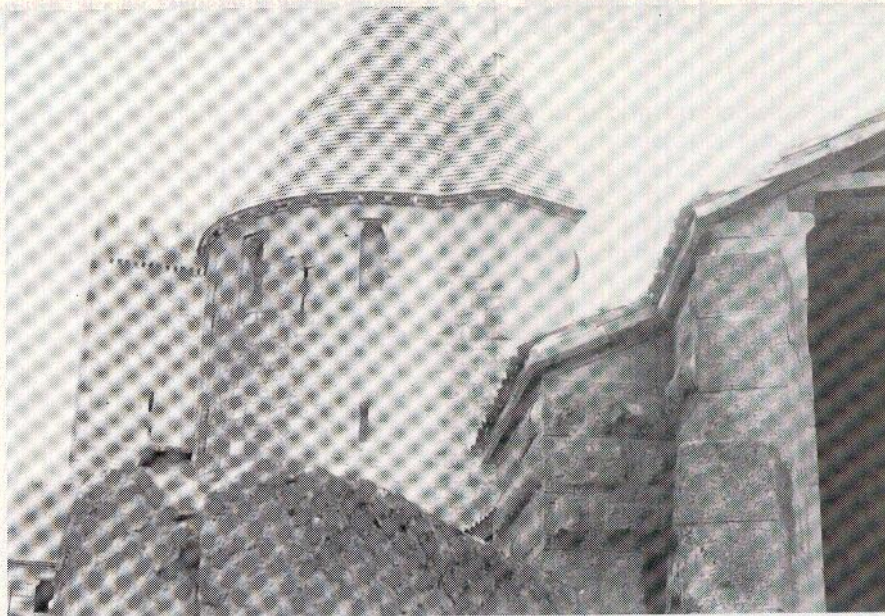
Nurrim nous explique que toutes ces émeraudes proviennent d'un gisement, malheureusement complètement épuisé, découvert jadis par son père. Je ne sais s'il faut vraiment ajouter foi à cette information. La cave du Roi paraît aussi bien approvisionnée que son trésor personnel, et je dois avouer que je n'ai jamais conservé un souvenir très clair du déroulement de cette soirée ...

Nous avons été très déçus par la visite des mines. Les quelques galeries que nous avons visitées ne se distinguaient guère des nôtres par un aménagement particulier. La zone qui nous aurait le plus intéressés a été traversée en grande hâte. Secret commercial oblige, il est bien évident que Nurrim ne voulait pas donner d'informations sur son alliage secret, l'Istark. Ses réponses concernant les qualités particulières du minerai de fer utilisé dans la composition du fameux métal ont été des plus vagues. Un certain nombre de tunnels sont surveillés par des gardes armés et il semble que seuls quelques ouvriers et quelques proches du roi puissent y pénétrer. L'exploitation de cette partie de la montagne est extrêmement dangereuse, et d'importantes précautions sont prises afin d'éviter les accidents ..."

Note : Il semble bien d'ailleurs que ce soit une explosion souterraine qui ait détruit toute une partie de la cité. A un certain stade de leur exploitation les mineurs de Nurrim ont dû tomber sur des poches de gaz trop importantes, à moins que les dieux de la montagne ne se soient vengés ...

"Le charbon que l'on trouve ici est d'excellente qualité et ne comporte que peu de déchets. Le filon est important, si l'on en juge par la cadence effrénée à laquelle les porteurs de hotte entrent et sortent des tunnels. Au centre du gisement de houille se trouve une cheminée verticale dans laquelle est installé l'énorme treuil qui permet de hisser le minerai jusqu'aux ateliers supérieurs ..."

Nous terminerons par ce passage les différents "emprunts" que nous avons fait au journal du fils de Sernim. Les cérémonies d'adieu sont longues et fastidieuses, et nous vous en ferons grâce. Les mules du Roi repartent chargées de trésors vers leurs montagnes d'origine et de nombreuses pro-



messes d'entraide ont été échangées.

LE DECLIN

A la mort de leur père, en 5280, après 147 ans de règne, les descendants vont se heurter à de multiples problèmes : difficultés économiques, retour en force de créatures plus ou moins envahissantes, querelles internes ... Deux événements viendront marquer le début du déclin rapide du royaume souterrain : une catastrophe énorme provoquée par l'explosion d'une poche de gaz au fond d'une galerie, suivie d'une épidémie d'une maladie inconnue. Quelques pierres gravées ainsi que les témoignages des marchands de Roven permettent d'avoir une idée des symptômes : les nains perdent peu à peu leurs cheveux et leur barbe (summum de la honte), leur peau s'en va en larges plaques, et enfin les forces vitales les abandonnent peu à peu. Nul clerc ne réussit à soigner cette affreuse maladie, dont les conséquences dureront près d'un demi-siècle. Aux environs de 5500, la population a diminué des trois-quarts, et les survivants ont abandonné toute la partie profonde de la cité, afin de calmer Medingathar le maudit qui manifeste sa colère depuis les entrailles de la terre. Cette décision paraît sage puisque dans les années qui suivent, la maladie régresse peu à peu, jusqu'à disparaître complètement ...

AVENTURES A SEITENNIM

Le Maître de jeu pourra utiliser l'ancienne cité du roi Nurrim comme cadre pour de multiples aventures. Les descendants du Roi sont accueillants,

et recevront sans problème des visiteurs étrangers. Les montagnes environnantes sont beaucoup moins sûres qu'à l'époque du grand roi, et de nombreuses créatures hantent les cavernes et les forêts. Certaines parties du palais et de la ville ont été détruites par l'explosion, d'autres se sont effondrées avec le temps ou ont été simplement murées. Mais il n'est pas dit qu'il n'y ait plus rien derrière tous ces éboulis ou ces parois de briques. Nurrim possédait d'importants trésors, et plus d'un commerçant de Raflain ou de Roven serait prêt à payer une fortune le secret de l'alliage merveilleux, l'Istark, trouvé par les artisans du Roi. D'étranges légendes se racontent dans les auberges de Roven et d'Aldinor, à l'occasion des marchés importants : quelques nains superstitieux disent que parfois, la nuit, on entend grincer dans les profondeurs, les grandes roues des ateliers. D'autres êtres auraient-ils investi le domaine souterrain de Nurrim ?



EN PREPARATION : **DOSSIER "TREGOR"**
LE MONDE DE TREGOR VU PAR LES JOUEURS