

LE MONDE DE CRYSTAL

Découvrez l'univers du GN Prisme 2009

INTRODUCTION AU MONDE

Le monde de Crystal est un univers médiéval fantastique pouvant être assimilé au moyen âge de l'Europe occidentale, en y ajoutant la présence permanente de magie et de féerie. Cette introduction a pour vocation de présenter succinctement les spécificités de cet univers et de sa philosophie. Afin d'en saisir tous les détails, il sera nécessaire de se plonger dans les chapitres suivants.

Crystal... en un mot tout est dit ! Il est l'essence créatrice de ce monde. Est-ce un dieu, une énergie, des sentiments... il est tout. Architecte, scénariste, peintre et musicien, Crystal de sa toute puissance a réalisé son chef d'œuvre il y a fort longtemps. Entouré de ses sept fils, les esprits de Crystal, il a donné la vie et à accordé une partie de son immortalité à chacune des créatures vivantes qu'il en jugeait digne.

Ainsi dans cet univers, les peuples «civilisés» (en opposition avec les animaux ou autres créatures dénuées d'intelligence) possèdent à la place du cœur un prisme que l'on appelle éclat cristallin.

Il est source de magie et d'une certaine immortalité. En effet, ce prisme, qui comporte généralement quatre facettes, a le pouvoir de prolonger la vie si un accident survient. Lorsqu'un être reçoit une blessure mortelle, la magie de l'éclat cristallin opère. Quelques instants après l'inconscience, une facette s'éteint, donnant en échange suffisamment d'énergie pour réparer les blessures et empêcher un départ définitif vers les puits des âmes.

Cette spécificité du monde de Crystal influe sur le comportement de ces habitants. Les combats et les prises de risque sont facilités. Les actions épiques et l'héroïsme sont cœur de nombreuses fables et histoires de taverne. On y entend que beaucoup se permettent de jouer avec leur vie. Mais à ne pas respecter ce don, il est aisé de perdre brusquement pieds et lorsque les quatre facettes sont éteinte, la route vers Crystal est rarement évitable.

Les différents peuples sont généralement forts reconnaissants envers Crystal, d'autant plus que ce don n'est pas le seul que le créateur a offert à ses enfants. Il existe aussi de nombreuses magies, aussi puissantes que difficiles à maîtriser. Tout ce qui existe est une partie de l'essence de Crystal, les possibilités sont donc immenses !

Au cours du temps, un culte est né.

Crystal est vénéré dans son ensemble ou à travers ses sept esprits. Ils sont les sentiments du tout puissant et sont le résultat de la décomposition de la lumière passant en Crystal.

Chaque esprit est lié à une couleur de l'arc-en-ciel : le **Rubis de Sang** est rouge, la **Topaze de Feu** est orange, l'**Opale des Sens** est jaune, l'**Émeraude Végétale** est verte, le **Saphir Céleste** est bleu, l'**Améthyste de Raison** est Indigo et le **Grenat Abyssal** est violet.



Nous sommes dans une ère que l'on nomme le **Nouveau Monde** ou Cycle des Hommes. Elle fait suite à la Grande Eclypse, un cataclysme qui brisa le chaos de l'Ancien Monde ou Cycle des Wahaliss.

Le peuple humain est aujourd'hui prédominant. Il est à l'origine de la première cité du Nouveau Monde et de la majorité des royaumes : **Garde Lune**, berceau du culte de Crystal, l'empire de **Fornalande** et sa grande et puissante armée, le noble royaume d'**Orlandelle**, **Eliandir**, contrées marchandes possédant le monopole des mines des **larmes d'écumes** (la monnaie du Nouveau Monde), Huroë, terres sauvages où règne en maître le sinistre Klansh , et enfin le mystérieux **Archipel de Talaan**...



L'homme a aussi fondé de nombreuses guildes : mages, mercenaires, explorateurs, chaque corps de métiers possède sa confrérie.

Mais le peuple des hommes n'est pas le seul à fouler les terres du Nouveau Monde.

Les wahaliss sont encore très présents. Il y a les **wahaliss clairs** qui se sont mêlés aux humains, mais aussi leurs cousins ennemis, les **wahaliss sombres** qui se terrent et sèment la terreur à la moindre occasion. Ces derniers sont parfois alliés aux sauvages et primitifs **Kargs**, grands singes blancs à la force démesurée.

Au plus profond des forêts, on peut rencontrer les **Aonys**, petits êtres en harmonie avec la nature, pour qui le métal est tabou.

Encore plus renfermé, le peuple **Néphéide** préserve ses arts et ne se dévoile que rarement. Il reste les fameux **Ildahins**... peuple dont on se sait rien. Même leur apparence est un mystère !

Le monde de Crystal, c'est aussi sa faune et sa flore. Des animaux communs (tel le cheval, le chien, l'ours, l'aigle ou le tigre) cohabitent avec le lougrin, la chèvrebique, la nauséabonde ragougne, la tendre chifloune ou l'inexpliquable chagouin... Certaines créatures merveilleuses peuplent aussi le Nouveau Monde : dragons, liongre, licorne sont des exemples de possibles rencontres mythiques.

Au delà de végétaux ordinaires, des plantes aux vertus extraordinaires peuvent être cueillies et préparées par des mains expertes. De la **celliquée** au **colys**, les herboristes ont le choix pour leur baumes ou philtres.

Le monde de Crystal ne s'arrête pas à tous ces éléments que l'on pourrait qualifier de physiques ou palpables. Il existe un "univers" parallèle connu de tous : le **monde des éclipses**. Il est quelque sorte le chemin vers les puits des âmes. Lorsqu'un être perd sa dernière facette, il pénètre dans le monde des éclipses. Il devient lui-même une éclipse et commence son voyage vers Crystal.

Une éclipse ne peut être vue. Certains mages ont le pouvoir de les apercevoir et de dialoguer avec elles, d'autres ont même la possibilité de se transformer temporairement en éclipse, se rendant ainsi invisible et pouvant voyager quelques instants dans ce monde immatériel.

Au delà du monde des éclipses, existe les puits de âmes, le royaume des **Ecrylles**. Le puits des âmes est la destination finale de celui qui perd toute l'énergie contenue dans son éclat cristallin. Du statut d'éclipse, il passe à celui d'Ecrylle, flammèche d'énergie spirituelle pure. Désormais il ne lui reste plus qu'à attendre le jugement de Crystal, et cela peut durer une éternité...

Ainsi est le monde de Crystal ! Il est magie et féerie mais aussi ténébres et dangers.

LES RACES

Les habitants du monde de Crystal ont tous un point commun : leur lien avec le créateur. Cependant, chaque peuple a développé sa propre culture et ses propres croyances.

Certains ont disparu pendant la grande éclipse, d'autres ont réussi à survivre et enfin les derniers sont nés avec le Nouveau Monde.

LES HUMAINS

Apparus après la Grande Eclipe, les Humains sont pourtant aujourd'hui la race dominante du Nouveau Monde qu'ils ont colonisé entièrement, à de rares régions près. Ils n'ont pas de domaines de prédilection et c'est ce qui fait leur plus grande force. Capable de briller dans tous les domaines, ils ont cependant beaucoup de mal à égaler les Ombres et les Kargs au combat ou les Wahaliss Clairs dans l'art de la magie. Ils compensent cependant largement ces inégalités par une supériorité numérique. La nation humaine est un prisme de valeurs morales,

un terreau sur lequel poussent les idées les plus nobles comme les desseins les plus sordides.

« Deux icônes prouvent la diversité des Humains, totalement opposées : Ziëla, Grande Prêtresse de l'Ordre de Crystal et du Diamant de Lune, fervente protectrice de la Justice et de la Tolérance d'un côté, et de l'autre Klansh le Sanguinaire, dictateur d'Huroë, prônant la loi du plus fort et la violence comme seule dialogue ».

Tomass Tark, Sage Humaniste

LES WAHALISS

Il est admis communément que cette race vivait avant la Grande Eclipe. Nul ne sait à quoi elle ressemblait. Cependant, nombreuses sont les légendes la présentant comme la race la plus chérie de Crystal, celle qui aurait reçu tous les dons et tous les espoirs du Créateur.

On pense aussi que sa disparition fut à l'origine de la naissance de deux autres races : les Wahaliss Sombres et les Wahaliss Clairs.

« Malgré la perfection de la race Wahaliss, un événement dont nous ignorons tout a déclenché son déclin et son clivage. Au point d'orgue de cette déchéance, Crystal provoqua la Grande Eclipe sur l'Ancien Monde afin d'en balayer tous vestiges. C'est pourquoi aujourd'hui, il est

extrêmement difficile de trouver une trace de son existence. Cette version est communément admise. Il est un fait que nous prenons pour acquis cependant : ils avaient rejetés l'Esprit du Diamant de Lune et de l'Obsidienne Damnée. C'est pourquoi nous pensons que c'est l'ire de ces deux Humeurs qui balaya le monde en provoquant la Grande Eclipe, et non Crystal ».

Prêtresse Namaëlle, ecclésiaste dissidente.

LES WAHALISS CLAIRS

Ils ont, eux, hérité des caractères intellectuels des Wahaliss ainsi que de leur côté paisible et réfléchi. Physiquement, cette race a la peau blanche comme la neige et possède des cheveux blancs, argentés ou bleus clairs.

D'apparence plus gracieuse que leurs cousins les Wahaliss sombres, ils ont aussi la démarche plus souple et légère. Naturellement doués pour la magie, on leur doit l'utilisation de la magie des Esprits telle que nous la pratiquons aujourd'hui. Leurs connaissances accrues leur ont permis en outre de développer les premiers langages écrits. Grâce à leur pacifisme et leur diplomatie, ils ont réussi au cours des générations qui suivirent la Grande Eclipe, à créer des liens avec les hommes.

« Les Wahaliss Clairs, plus que toute autre race, ont la magie qui coule dans leur sang. Ils en maîtrisent tous les aspects comme leurs sombres cousins maîtrisent l'art du combat. On prétend même qu'ils naissent avec le don de lier leur essence entre eux. Ce que pourrait apporté un tel lien, nul ne le sait. Ce que le monde n'ignore pas en revanche, c'est la qualité inégalable des enchantements que cette race est capable de faire. Contrairement aux idées reçues, ils ne haïssent pas les Ombres et déplorent de ne pas pouvoir s'entendre avec eux en bonne intelligence. Tout espoir n'est pas perdu puisqu'il est déjà arrivé qu'une Ombre œuvre aux côtés d'un Wahaliss Clair dans le respect et l'amitié. »

Rapport de Salien de Ferangue, pour la Cité des Sages.

LES WAHALISS SOMBRES

Ils ont hérité des caractères physiques des Wahaliss ainsi que de leur côté impétueux et belliqueux. Ces créatures ont la peau d'un noir profond, des yeux ténébreux et des cheveux allant du blond au brun foncé parsemés de mèches rouges.

Etant très entraînés à la guerre, leur corpulence et leur musculature sont particulièrement

développées. Ce sont les ennemis jurés de leurs cousins les Wahaliss clairs jugés trop pacifiques. Seules la rage et l'agressivité des Wahaliss sombres ont permis à ce peuple de survivre à la Grande Eclipe. Leur connaissance dans la métallurgie et l'art de la guerre sont leurs principales armes pour lutter contre les armées humaines chargées de « purifier » le nouveau monde...



De part la couleur de leur peau et leur tournure d'esprit, ils furent surnommés par les hommes : les ombres.

Bien que présents en nombre sur le territoire d'Huroë et dans son armée, leurs seuls véritables alliés dans la lutte contre la domination humaine reste les Kargs.

« Il semble que la mort tragique du Chevalier de Crystal Guernal d'Ombre-Lune ne fut pas le seul drame que provoqua la décision contestable d'envoyer l'armée de Garde-Lune dans la Forêt d'Argent en 1203. Pour une raison inconnue, les Wahaliss Sombres se sont rassemblés sous une seule et même bannière suite à l'apparition d'un chef de guerre décrit comme particulièrement agressif que les Ombres désignent sous le nom de Warthalak. Tous ou presque ont répondu à son appel et ont convergé vers la forêt des Morts. Si nous pouvons nous réjouir de les voir désertier les rangs d'Huroë, on ne peut que s'inquiéter d'un tel comportement. Le peuple des Ombres ainsi uni compose une armée conséquente en nombre et bien supérieure en force à ce que possède chaque royaume individuellement. Au service de qui cette armée va-t-elle œuvrer ? »

Karbald de Lonnivant, Chevalier de Crystal Au Conseil des Frontières, 1204.

LES AONYS

Plutôt aimable et insouciant, cette race peuple les forêts et vénère la nature dans son ensemble. Ils ont la morphologie humaine, bien que de petite constitution. Ils ont pour habitude de se décorer les cheveux avec ce qu'offrent les bois : fruits secs, tresses de fougères ou de liane. Ils portent aussi des peintures tribales dans les tons émeraude.

Bien que pacifique, ils sont bons combattants, très à l'aise dans les milieux boisés et démontrent leur habileté à quiconque ne les respecte pas. Leur plus grande particularité est l'absence totale du métal dans leur société. Véritable tabou, ils n'en utilisent jamais et préfèrent se défendre avec des arcs, bâtons ou gourdins qu'ils manient avec dextérité. En guise d'armure, ils portent la plupart du temps des vêtements légers mais savent confectionner de très bons cuirs et des plaques de bois dont la résistance peut être stupéfiante, plaques qu'ils fixent aux épaules ou aux bras.



« Non m'ssire. C'était bien une poignée d'aonys qui nous barrait l'orée de la forêt. Z'ont pas aimé qu'on souille leur sanctuaire avec nos armures. Ils nous sont tombés d'ssus comme la gale sur un cul-d'jatte. On a pas eu le temps de se préparer qu'le Noir et Gloriole étaient déjà au sol. Z'avez déjà combattu en cotte de maille dans un sous-bois ? On a battu en retraite jusqu'à un espace dégagé et là,

on a taillé dans le lard. C'est là que cette horreur a débarqué. Je me suis douté que c'était pas un aony quand j'ai senti l'odeur d'humus dès qu'il est arrivé. Mais ce qui m'a définitivement convaincu, c'est la flèche qu'il a pris dans la gorge. C'est de la sève qui a coulé ! Un Antocamys, que j'crois qu'ça s'appelle. Au lieu de le clouer au sol, ça l'a rendu fou furieux et il nous a chargé à lui tout seul. Le heaume du Lard a été coupé en deux, sa tête avec et le bouclier du Taureau a explosé sous l'impact. Merde, deux hommes en un coup ! J'ai couru mais ils m'ont plus suivi dès que j'ai quitté le bois. Sûrement parce que j'avais pas eu le temps de voler la pierre. Alors contrat ou pas contrat, votre relique, m'ssire, vous irez vous la prendre vous-même ».

**Mercenaire Argan dit le Preux
au Messire de Kalabesh.**

LES KARGS

Il est dit que les Kargs furent la toute première race humanoïde créée par Crystal. Leur aspect repoussant, leur intelligence limitée et leur force colossale n'en faisaient que des êtres sauvages guidés par leurs instincts naturels.

Ces créatures sont de grande taille, ont un corps puissant, musclé et recouvert de poils blancs. Certains atteignent près de trois mètres mais la plupart ont une taille humaine.

Leur comportement peut se comparer à celui des loups. En effet ils se déplacent en meute et leur chef se distingue par sa puissance physique et par la crainte qu'il inspire au sein du groupe. Ils en étaient encore au stade du feu et de la massue lorsque Crystal, déçu par les Kargs, décida de créer les Wahaliss.

De toutes les races existantes à cette époque, ce sont certainement eux qui ont su le mieux résister au cataclysme.

Par la suite, les confrontations avec les hommes ont été nombreuses et beaucoup d'entre eux ont été réduits en esclavage. Les Kargs sont souvent utilisés pour les travaux de forces. Néanmoins, quelques tribus ont réussi à survivre et à s'installer dans des territoires reculés.

Il est encore fréquent que des villages soient attaqués par des hordes de Kargs déchaînés et affamés ...

Dans les guerres contre les hommes, leurs seuls alliés restent les Wahaliss sombres.



« La difficulté avec la question Karg est de statuer sur son appartenance au règne des animaux ou à celui des races supérieures. Certes, ils sont dotés d'un cœur organique mais ils possèdent aussi un éclat cristallin, n'en déplaît à certains.

Ils sont capables de communiquer, voir d'apprendre notre langue et quelques spécimens maîtrisent même mieux la magie que la plupart d'entre nous. Peut-être serait-il temps de voir cette race comme cousine de la notre, et non comme un animal que l'on peut asservir.

Si les Kargs venaient à se rassembler comme les Wahaliss Sombres sont en train de le faire, nous aurions une menace plus que sérieuse sur les épaules.

Et nous l'aurions amplement mérité».

**Sylh Meïtoden, 1054,
Haut Prêtre de
l'Améthyste de Raison.**

LES NEPHEIDES

Cette race a été découverte après la Grande Eclipse. Ces êtres ont la peau dorée aux cheveux d'or ou d'argent. Certains représentants possèdent des vestiges d'écaïlle sur le visage, alimentant en cela la très tenace légende racontant qu'ils seraient capables de se transformer en dragon.

Très discrète et mystérieuse, cette espèce a toujours été présente pour conseiller les Royaumes dans leurs heures les plus sombres. Maniant avec virtuosité aussi bien l'acier que l'essence de Crystal, ils font d'excellents guerriers mages.

Ils possèdent en outre une longévité exceptionnelle. Rares sont ceux qui ont pu voir un Néphéïde de leurs propres yeux. Il est d'ailleurs traditionnellement admis qu'un tel évènement est signe d'un excellent présage pour celui qui le croise.

« [...] Pour toutes ces raisons, les Néphéïdes sont connus comme étant justes, droits, incorruptibles, insensibles au chantage : des juges parfaits. Ils sont écoutés et respectés dans la plupart des royaumes et lorsque, poussés à bout, ils sont obligés de se défendre voir d'attaquer, ceux qui peuvent encore témoigner de leur puissance en viennent à remercier Crystal de ne pas avoir donné à cette race une ambition démesurée. »

Noméclase le Hardi
extrait de « **la Vie et ses méandres** ».

LES ILDAHINS

Il n'existe aucune preuve de leur présence. Véritables légendes, nul ne sait si ils ont survécu à la Grande Éclipse. A en croire les anciens, leur puissance était incommensurable.

« Je vous le dis une bonne fois pour toute : la légende prétendant qu'une race supérieure contrôle la moindre de nos décisions est non seulement fausse mais qui plus est dangereuse. Les Hommes sont seuls maîtres de leur destin : nous le forgeons dans l'acier et nous

le trempons dans le sang. Notre ordre est libre dans ses choix. Soutenir le contraire sera désormais considéré comme acte de trahison.»

Seigneur Lorkynn au Triarche Jörgen
Grande Messe du Grenat, 657.

Ainsi est la diversité du monde de Crystal. Même si l'ancien monde a disparu avec ses secrets, engloutissant ou éparpillant les vestiges d'un passé autant glorieux que maudit, il est encore très présent dans toutes les mémoires, des plus jeunes comme des plus anciens, rappelant à tous que la vie est un don qu'il faut respecter au même titre que le Créateur.

Il n'est cependant pas impossible pour l'aventurier courageux de découvrir une relique de cette époque révolue au hasard d'un voyage, au creux d'une source, dans la mousse d'une forêt séculaire ou dans les ténèbres d'une grotte. Quant à la sagesse de vouloir posséder un tel objet ou bien de le laisser reposer pour l'éternité, c'est une question bien épineuse, et dont la réponse a déjà modelé maintes et maintes fois l'Histoire de ce monde...

«En rien de temps, point de fait.»
Noméclase le Hardi

LES ROYAUMES

Le monde de Crystal actuel a été en grande partie structuré par les humains. Ils ont créé un système monétaire commun qui a engendré de nombreux échanges commerciaux entre les différents royaumes dont vous trouverez la description dans le chapitre suivant.



ELIANDIR

Symbole: trois larmes d'écumes blanches

Couleurs: vert et noir

Capitale : Rhéon

Dirigeant : La famille Aldoness

Type de gouvernement : Oligarchie

Religion principale : Pas de religion officielle bien

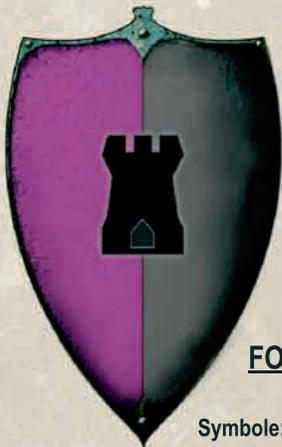
qu'il existe quelques temples du Culte de Crystal

Guildes officielles : Guilde de la Roue et Guilde de la Perle et de l'Épée

Influence : Celle-ci est purement économique car c'est le royaume d'Eliandir qui produit les larmes d'écumes. Elle est donc considérable...

Description : Situé au sud-ouest du nouveau monde, Eliandir est un royaume vivant et haut en couleur. Ces terres sont réputées pour renfermer de nombreuses ressources, faisant le bonheur de nobles familles qui y prospèrent.

En Eliandir, plus de la moitié des habitants sont des commerçants. Si les autres royaumes estiment que leurs façons de penser et d'agir sont régies par la leur des larmes d'écumes, personne ne peut leur enlever la richesse culturelle tant sont nombreux et différents les peuples qui se sont installés dans cette contrée. Pilier économique du monde de Crystal, Eliandir, malgré cette énorme responsabilité, est un symbole de tolérance et de joie de vivre.



FORNALANDE

Symbole: une tour noire
Couleurs: mauve et gris

Capitale : Syxtrian

Dirigeant : L'empereur Yndallior
Type de gouvernement : Empire

Religion principale : le culte de Crystal
Gilde officielle : pas de restrictions, cependant une est totalement en guerre avec l'empire : la Guilde de la Griffe.

Influence : Primordiale car elle représente la plus grande force militaire et Fornalande possède de plus un commerce florissant. L'empire étant limitrophe avec presque tous les autres royaumes, il représente une artère vitale pour le nouveau monde.

Description : A l'origine, Fornalande était composée de plusieurs provinces où de grandes familles de l'est s'étaient établies. De ces quelques fiefs est né un vaste empire. Aujourd'hui, Yndallior dirige un empire colossal composé de 3 royaumes et 29 fiefs. Les terres y sont fertiles et les plus grandes cités sont d'énormes forteresses. Fornalande est un roc ancré dans un indéfectible système féodal. Toujours prêt à lutter contre ce qui pourrait être un danger pour l'équilibre du Nouveau Monde, l'empire n'hésite jamais à utiliser la force de son armée. Mais ce dont l'empereur est le plus fier est un ordre de guerriers d'élite directement rattachés son service : les Chevaliers Terenis.

GARDE-LUNE

Symbole: un cristal gris ou argent
Couleurs: bleu ciel et blanc

Capitale : Ziéla

Dirigeant : La grande prêtresse Ziéla
Type de gouvernement : Théocratie

Religion principale : Le culte de Crystal
Guildes officielles : La guilde de la Balance, la guilde de Myriale



Influence : Cette nation, étant le berceau de la croyance en Crystal, exerce une influence essentiellement religieuse. Elle a su très tôt développer son commerce grâce à sa renommée.

Description : Ziéla, une femme d'une beauté et d'une intelligence exceptionnelle, est à l'origine de la création de Garde-Lune. Grâce à son influence et son savoir, la région est une des plus civilisée, dépassant de loin les autres régions du continent. Protecteur du peuple wahaliss clair de «La Forêt d'Argent», Garde-Lune est un royaume aussi avenant envers ses alliés que radical et sans pitié envers ses ennemis.

Les combats contre les « forces du mal » ont laissé de nombreux stigmates dans le royaume. Les guerres, le dôme d'Onyx, l'enfermement de la grande prêtresse ont tout autant marqué les terres que ses habitants.

La libération de Ziéla a été l'aube d'un jour nouveau pour le peuple de Garde-Lune qui a commencé à panser ses plaies et réchauffer ses cœurs.



HUROË

Symbole: un crâne blanc
Couleurs: rouge et noir

Capitale : Ryod

Dirigeant :
Klansh «le sanguinaire»
Type de gouvernement :
Dictature

Religions principales :
l'Eglise Abyssale, les vénération obscures, notamment l'Ordre de l'Obsidienne Damnée, également la religion Antique.
Gilde officielle : La Guilde du Souffre

Influence : Néfaste. En effet, cette nation vit en autarcie car son peuple est très belliqueux. De plus, c'est le seul qui considère les Kargs et les Wahaliss Sombres comme leurs égaux.

Description : Le sang et la guerre caractérisent ce pays sauvage où le plus fort domine et dicte ses lois. Et, le plus fort depuis longtemps, c'est Klansh. Le seigneur d'Huroë a su marquer de son empreinte ces terres arides. Aussi nommé «le Tyran» ou «le Sanguinaire», il possède l'épée sanglante et abuse sans contrainte



de son pouvoir pour exercer son autorité sur Huroë. On y trouve d'excellents guerriers et mercenaires.

En toute logique, la hiérarchie militaire se fait en fonction de la puissance des combattants. Huroë est divisé en cantons gérés par des officiers de l'armée d'Huroë.

La situation politique d'Huroë est très ambiguë. Son peuple vit en quasi autarcie, ayant même refusé le système monétaire de Larmes d'Ecumes.

De plus, le fait que certains généraux de l'armée de Klansh soient parti aux côtés des armées ténébreuses lors des guerres récentes complique les relations avec les autres royaumes...

Pourtant, ces derniers ont trouvé un point bénéfique à Huroë : être une barrière naturelle aux abominations de Malguéon.

ORLANDELLE

Symbole: une couronne
Couleurs: bleu roi et jaune or

Capitale : Ystra

Dirigeant : Le roi Exorian III de la famille d'Eronn

Type de gouvernement :
Féodalité formée de 5 territoires, Almod, Pharan, Olnir, Tarill et Exorian

Religion principale : Le culte de Crystal et l'éclat d'Eronn,

Guilde officielle : Seules les guildes ouvertes sont autorisées. Toute autre organisation non déclarée est pourchassée par les autorités.

Influence : Orlandelle est un pays respecté et craint. Il est le foyer d'un grand nombre de chevaliers, fougueux et passionnés, ils ont la réputation d'être inarrêtables. Ce pays a vu naître la religion de l'éclat d'Eronn.

Description : Depuis toujours, le royaume d'Orlandelle s'est développé pour devenir ce qu'il est aujourd'hui, une grande et juste nation composée de chevaliers prônant l'honneur et la justice, ainsi qu'une société conciliante au noble cœur. Marqué par les attaques de Morgaruith, le courage de ce peuple n'a jamais failli et il a démontré son immense force. Et cet état d'esprit ne concerne pas



que leurs propres intérêts. En effet, le roi n'a pas hésité une seule seconde à intervenir dans le conflit contre l'armée de l'esprit du Grenat Abyssal. Garde-Lune avait besoin d'aide et malgré les risques encourus, passer à l'action était indispensable pour la survie du Nouveau Monde et l'honneur du pays. Son action fut aussi intensive dans la lutte contre l'Onyx et le sera face à tout autre danger à venir.

ARCHIPEL DE TALAAN

Symbole: un soleil (oxirius)
Couleurs: pourpre et blanc

Capitale : Togor

Dirigeant : Seigneur Maître Thorn II

Type de gouvernement : Féodalité. Maître Thorn est épaulé par le conseil des 3 seigneurs

Religion principale : le Culte de Crystal
Guilde officielle : aucune

Influence : Avant l'intervention pendant la guerre de Garde-Lune (an 1195), l'Archipel n'avait pour ainsi dire aucun contact avec le continent qu'il dédaignait totalement. Maître Thorn II affirme peu à peu son envie de



s'ouvrir au Nouveau Monde.

Description : Cet archipel est constitué de sept îles importantes, la plus grande étant la «Terre de Feu» nommée ainsi en référence à son gigantesque volcan.

L'archipel de Talaan est gouverné par le Conseil des 3 Seigneurs. Ce dernier a pour vocation d'administrer les plus grandes îles en s'appuyant ce que les Talaanéens nomment le «nouvel ordre», fondé sur la croyance en Crystal. En Talaan, seul l'Homme prédomine. Ici, il appartient à la race des seigneurs, tant au niveau physique qu'au niveau intellectuel et ce grâce à l'environnement particulier qu'offre la Terre de Feu.

Les forces de Talaan sont composées en majeure partie par des unités d'élite. Leurs guerriers sont peu nombreux mais aidés de leurs sorciers, ils deviennent quasi invulnérables. A plusieurs reprises, les généraux de



Talaan ont été vu montant des dragons . Les gens de Talaan, tous issus de grandes familles nobles, sont orgueilleux et ne veulent avoir que des liens très éloignés avec le Nouveau Monde. Cependant, ils sont bel et bien intervenus lors du siège de Ziéla et n'ont pas déserté la réunion de 1196 où ils ont acquis un port en Fornalande : Galéan.

Depuis peu, la nation de Maître Thorn semble être concernée par les problèmes et les difficultés que rencontrent le continent. Après le Dôme d'Onyx et la disparition de l'esprit de l'Emeraude, les mauvaises langues pourraient chuchoter qu'il était temps...

LA CITE DES SAGES

Symbole: un cygne
Couleurs: gris et marron

Capitale : aucune, la cité des sages est une ville

Dirigeant : Méliatant, le haut bibliothécaire
Type de gouvernement : aucun. Il s'agit plutôt d'une organisation identique à celle d'un immense monastère.

Religion principale : le Culte de Crystal
Guildes officielles : La guilde de Myriale et l'ordre de la plume d'argent
Influence : Cette cité est très respectée. Les dirigeants des différents royaumes s'y réunissent

parfois et utilisent l'inépuisable source d'information qu'elle représente.

Description : Située au centre du continent, cette splendide réalisation architecturale dispose des plus grandes bibliothèques. Seuls les érudits y vivant connaissent l'étendue des écrits présents dans les murs de cette ville. Tout semble signifier que la cité des sages soit la première grande ville humaine.

PRINCIPAUTE D'ARENYS

Symbole: un croissant de lune (Myriale)
Couleurs: blanc et vert

Capitale : Arénis

Dirigeant : le Prince Harium d'Arenys
Type de gouvernement : Féodalité.

Religion principale : le Culte de Crystal
Guilde officielle : aucune

Influence : aucune sur le Nouveau Monde, dérangeante en Fornalande.

Description : Ce petit territoire s'est détaché de l'empire de Fornalande au cours du temps. Il est aujourd'hui complètement indépendant et fier de l'être. C'est l'impétueux Prince Harium qui dirige Arenys. Il se plaît à narguer les rois d'Arthalys et de Krysalan encore sous l'influence de Fornalande. Il semble que cette principauté souhaite prendre de l'importance et montre beaucoup de volonté dans la lutte contre les forces maléfiques.

MALGUEON

Symbole: un cristal noir
Couleurs: noir et or

Dirigeant : Inconnu
Type de gouvernement : Inconnu

Religion principale : les vénérationes obscures.
Guilde officielle : aucune

Influence : Malguéon est un véritable mystère pour les habitants du Nouveau Monde. Cette nation provoque tout autant la curiosité que la terreur.

Description : Aussi appelé pays du Crystal Noir, ce territoire est constamment balayé par des tempêtes. Il semblerait que la Grande Eclipse continue son oeuvre sur cette partie du monde. Cette région est mystérieuse, par contre il est certain que c'est le siège de créatures maléfiques. Rien n'est vraiment certain concernant Malguéon. Certains explorateurs tentent de prouver qu'il existe une poignée d'humains réfugiés dans les ruines d'une ancestrale cité: Ikan.

Il existe encore une multitude de lieux et peuples fascinants sur le monde de Crystal, mais les informations à leur sujet sont si floues qu'il est impossible de les décrire clairement. Nous pouvons citer à titre d'exemples :

- les **Terres Calhadraïs** qui hébergent ceux que l'on nomme aussi les Barbares des Glaces
- **L'empire Daëlinnh** poussé à l'exode par les forces de l'obsidienne
- **Al Kasha**, le mystérieux archipel au sud d'Eliandir
- **La Forêt d'Argent** peuplée par les plus anciens wahaliss clairs
- **Les Forêts des Ombres et des Morts** refuges des dangereuses tribus wahaliss sombres.

*- Erik ! Erik !
- Oui Maître Intendant Jalor, je suis à mes écritures.
- Alors Eric ! Notre seigneur le Sanguinaire souhaite connaître la liste des présents généreusement envoyés par les royaumes voisins en cette nouvelle année. Où en est-on ?
- Alors ici, nous avons des tapis de Rhéon enluminés à la poudre de larme d'écume.
- Comment osent-ils nous narguer avec leurs Larmes d'écume ? Arg ! Leur bassesse n'a d'égale que leur richesse corrompue.
- Là vous pouvez admirer une superbe fontaine faite en albâtre et d'émail bleu azur surmontée d'une statue fabuleusement exaltée. Selon le diplomate de Garde-Lune, elle représente la foi en Crystal.
- Mesurez vos propos jeune Eric ! Regardez cette laideur : une humaine aux formes généreuses rehaussée d'un drapé tenant la main d'un wahaliss clair, très certainement de la forêt d'argent. Du plus mauvais goût en effet !
- Ce n'est pas tout, nous avons reçu comme chaque année 517 bouteilles de vin, appellation Terres Isolées. Sa cognie et son retour sont très renommés paraît-il !
- Yndallior n'a pas perdu son sens de l'humour. Bon vin, il est vrai... mais pour mieux nous rappeler notre défaite depuis déjà 500 ans... le cuistre !
- Ystra nous envoie cinq étalons, venant des cinq territoires du royaume. De jeunes destriers forts puissants dans la plus pure lignée de ceux utilisés par leur chevalerie.
- Eux, je ne les comprendrai jamais... parfait ! Ces canassons feront de bons reproducteurs.
- Admirez Maître Intendant, tout le savoir faire des joailliers de Togor au travers de ce splendide pendentif orné de perle irisées en forme d'œil reptilien.
- J'ordonne des analyses magiques sur cette breloque. Méfions nous de Talaan... Ces vicieux sont capables de nous prendre en traite par le plus petit trou de souris.
Des tapis, du vin, une statue, un collier, des rosses faméliques... Quelle ingratitude ! Ils pensent que c'est avec ça que l'on va contenir les hordes de monstres errants le long de nos frontières. C'est tout ce que ces royaumes peuvent offrir pour leur protection face à la menace de Malguéon. Bref ! Préparez-moi tous ça pour les présenter à notre Seigneur.
- Ce sera fait comme il se doit, Maître Jalor !
- Encore une chose jeune Eric, mettez-moi de côté le vin on dira qu'ils n'ont toujours rien envoyé.
- C'est déjà fait Maître !
- Tiens ? Quelle est cette boule de verre d'une pureté cristalline ?
- Un présent des terres Calhadraïs...
- Et ?
- Hormis à caler des livres, je ne puis vous dire à quoi ça sert...*

CULTES ET RELIGIONS

Dans le nouveau monde, plusieurs religions ont appris à coexister au cours de l'avènement de l'homme. Certes, si chaque être vivant est conscient des nombreuses formes de foi, les différences entre certaines croyances ont pourtant entraîné quelques débordements de plus ou moins grande échelle (les années obscures, par exemple ...).

CRYSTAL LE CREATEUR

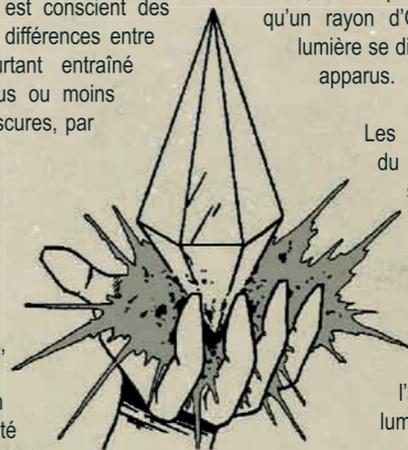
Que cela soit clair pour tous, Crystal est !
Il n'est pas un dieu auquel on croit, Il existe. Crystal est l'entité créatrice du monde sur lequel chaque peuple est né, a grandi, souffert ou disparu. Chaque être vivant doté d'un éclat cristallin ressent la présence de Crystal :

On ne peut pas ne pas croire en Crystal.

Ceci dit, croire et pratiquer sont deux choses très différentes. Libre à ceux qui le désirent de devenir adepte, de prier le créateur et de respecter des rituels spécifiques.

LES ESPRITS DE CRYSTAL

On ne peut évoquer Crystal sans aborder ses enfants, les esprits. Les légendes rapportent qu'un rayon d'Oxyrius traversa Crystal. La lumière se diffracta et les esprits sont ainsi apparus.



Les Esprits sont les fils directs du tout puissant Crystal. Ils sont ses représentants et ses sentiments. Ils sont l'équilibre du monde et veillent sur la création de leur père. Ils conseillent, ils ajustent, ils insufflent... Chacun n'est rien sans l'autre. Ensemble, ils sont lumière, parfois ténèbres.

Chaque esprit a sa façon de penser et d'agir. Il serait impossible de les cerner totalement. Pourtant, les érudits se sont entendus sur des mots-clés qui les décrivent. Au travers des couleurs de l'arc-en-ciel, découvrons les sept esprits qui veillent

sur le Nouveau Monde :

- ♦ le **rouge** pour le **Rubis de Sang**
Thèmes associés : Combat, Protection, Brutalité
- ♦ l'**orange** pour la **Topaze de Feu**
Thèmes associés : Passion, Courage, Impulsivité
- ♦ le **jaune** pour l'**Opale des Sens**
Thèmes associés : Empathie, Intuition, Empirisme
- ♦ le **vert** pour l'**Emeraude Végétale**
Thèmes associés : Nature, Vitalité, Sauvagerie
- ♦ le **bleu** pour le **Saphir Céleste**
Thèmes associés : Magie, Mystère, Curiosité
- ♦ l'**indigo** pour l'**Améthyste de Raison**
Thèmes associés : Savoir, Réflexion, Encyclopédie
- ♦ le **violet** pour le **Grenat Abyssal**
Thèmes : Manipulation, Négociation, Opportunisme

Deux autres esprits viennent s'ajouter aux sept esprits primordiaux Ils ont chacun une histoire et un statut qui leur est propre. Beaucoup de secrets tournent autour d'eux et de leur rôle respectif :

- ♦ le **blanc** pour le **Diamant de Lune**
Thèmes associés : Bonté, Ordre, Extrémisme
- ♦ le **noir** pour l'**Obsidienne Damnée**
Thèmes associés : Haine, Mouvement, Extrémisme

Beaucoup de questions restent sans réponse à leur sujet mais les mystères qui règnent autour de ces deux autres esprits sont nettement plus

passionnants. Il s'agit donc bel et bien d'entités. Pour être précis, il faudrait dire s'agissait... En effet, avant le cycle des hommes, l'Obsidienne Damnée et le Diamant de Lune étaient des esprits de Crystal à part entière.

Hélas, leurs penchants extrémistes les ont menés à semer le désordre auprès des habitants du monde. Leur perpétuelle guerre déclenchait catastrophe sur catastrophe. Crystal ne retenait plus sa colère. Ils furent alors, au cours de la Grande Eclipse, dissous dans les autres esprits. Ainsi, des neuf esprits il n'en resta que sept, qui comprenaient chacun une partie de l'Obsidienne et du Diamant.

Actuellement, ces deux entités n'existent plus mais leur essence est encore présente au sein des sept autres esprits. Certains théologues pensent ainsi que chaque esprit possède un côté ombre et un côté lumière...

Enfin, reste le **Dixième Esprit**. Il n'a pas de nom spécifique. Il est le « Dixième ». Et, hormis le fait qu'il soit le gardien du puits des âmes, rares sont ceux qui en connaissent long sur cette entité. On lui associe les thèmes : Mort, Jugement, Impartialité, mais aucune couleur.

LE CULTE DE CRYSTAL

Il s'agit de la religion dominante dans le nouveau monde. La plupart des humains et des wahaliss clairs (les ombres étant un peu moins au fait) connaissent les préceptes et les informations donnés ci-dessous. Des personnes plus savantes ont des notions bien plus avancées de l'histoire et de l'organisation du culte.

Le berceau de cette religion fut la région de «Garde Lune», lieu privilégié du nouveau monde dont la civilisation avancée brille encore dans les royaumes. Ce culte fut fondé lors de la première apparition des esprits de Crystal, depuis la Grande Eclipse.

Les esprits apportèrent aux hommes la connaissance du créateur. On se mit alors à vénérer son essence et ses créations.

Le credo des fidèles adorateurs de ce culte est résumé en une seule et même phrase:

**« Tout ce qui a été,
tout ce qui est
et tout ce qui sera
est l'œuvre de Crystal »**

Cette phrase ainsi que l'ensemble des préceptes du culte de Crystal sont réunis dans un recueil gardé précieusement dans le grand temple de Ziéla. Cette «bible» est appelée **Gaïna Rimalaé**, ce qui signifie livre sacré en wahaliss clair.



Au cours du temps les hommes ont édifié de nombreux temples. Cette religion devenait la plus pratiquée et ceci dans toutes les sphères de la société du nouveau monde. Tous ces édifices religieux honoraient bien évidemment Crystal mais il est apparu que beaucoup de prêtres et d'adeptes montraient une certaine sensibilité envers un ou deux esprits en particulier.

Ainsi, des lieux consacrés à chaque esprit devenaient de plus en plus courants. Quelques incidents diplomatiques commencèrent à éclater principalement à cause de ces différences.

Les dernières lanternes viennent d'être éteintes par le Grand Intendant de l'Ecole Supérieure des Scribes de la Cité des Sages. Comme tous les soirs, le vieil homme repasse une dernière fois dans les longs couloirs afin de vérifier qu'aucune braise ne peut raviver les flammes.

Tout est en ordre, il va se coucher.

Tout est en ordre, il n'y a aucun bruit.

Tout est ordre ? Pas tout à fait...

Deux ombres silencieuses sortent du dortoir principal. Galand et Siléon, deux étudiants en Théologie, se fauillent tels deux rôleurs dans la grande bibliothèque dont l'accès est normalement interdit après le crépuscule.

« Tu es sur que cette fois-ci, il s'agira du bon parchemin ?

- Sil', fais-moi confiance ! J'ai espionné le doyen Horl lors du dernier inventaire.

- Confiance ? Cela fait six cycles que nous cherchons l'Enigme des Arbres. Grâce à toi, je ne compte plus les réprimandes et les punitions. Comment veux-tu que je te fasse confiance !!!

- On ne fait pas de purotte sans broyer de pataterres, cher ami. Approche la bougie au lieu de pester.

- Pffff... Et ce vieux fou de Horl, il est trop souvent imbibé... j'ai le sentiment que...

- J'ai ! Il est là ! Je l'ai ! »

Les deux jeunes hommes s'installent sur un pupitre et déroulent avec soin un rouleau de parchemin. Les yeux écarquillés, ils dévorent les premières lignes du texte :

« L'ENIGME DES ARBRES DE CRYSTAL »

Il y a fort longtemps, avant même la Grande Eclipse, dans les entrailles de l'Ancien Monde, le créateur a réuni ses dix enfants afin de leur lancer un défi. Personne ne saura jamais quel fut son dessein, mais l'épreuve devait être passée par chacun des esprits excepté le 10ème.

Crystal fit apparaître 9 arbres. Chacun étincelait de mille feux.

A leur sommet, une clef de cristal apparut.

« Mes enfants, vous n'avez aucune limite de temps. Aucune contrainte, aucune obligation.

Je ne suis pas pressé, mais allez chercher les clefs et rapportez-les-moi.

Serez-vous capable de réussir cette épreuve ? »

[A suivre...]

Avec l'apparition des forces obscures menées par Malvoort, un prêtre de Crystal perverti par l'esprit de l'Obsidienne Damnée, tous les prêtres des différentes sensibilités se sont unis pour combattre et vaincre ce mal qui s'abattait sur le nouveau monde. Cette union miraculeuse ne se réalisa que grâce aux efforts de Ziéla «l'éternelle», grande prêtresse du culte et unique représentante de Crystal sur le nouveau monde. Depuis ces années obscures, elle tira une leçon de ces événements et mit en place une nouvelle organisation au sein du culte afin de prendre en compte les différences de chacun et de permettre une plus grande unité.

A l'heure actuelle, Ziéla est toujours en vie, dirige d'une main de fer le Culte de Crystal et occupe aussi le poste de régente du royaume de Garde-Lune.

LES TEMPLES DE CRYSTAL

Avant de décrire les sensibilités de chaque esprit, il est indispensable de comprendre qu'avant d'être un adepte de tel ou tel esprit on est adepte de Crystal. Un prêtre de la Topaze de Feu est avant tout un prêtre de Crystal et chaque temple édifié est un honneur au grand créateur Crystal.

Ainsi, à l'entrée de chaque temple on pourra toujours lire un épigraphe comme celui-ci :

**« Si pour la première fois tu entres ici
Sache que ce lieu sacré est à jamais lié
Au créateur Crystal celui qui donne la vie
Respect et Amour sont nos lois à jamais
N'hésite plus fais donc un pas, mon frère
L'esprit de l'Emeraude attend tes prières »**

Venons-en maintenant à la description des différentes sensibilités au sein du culte.

♦ Le Temple du Rubis de Sang

Couleur de l'esprit : rouge

Nom du haut prêtre : Karl de Mihérica

Lieu du haut temple : Syxtrian, capitale de Fornalande

A travers le Rubis de Sang, les adeptes vénèrent la guerre et le combat. Il ne s'agit pas de massacre et de destruction, car ce n'est pas la mort qui est encensée. Certes si cette sensibilité est un peu brutale et a tendance à prôner l'action plutôt que la négociation, ses représentants sont très loin d'être des bêtes assoiffées de sang.

♦ Le Temple de la Topaze de Feu

Couleur de l'esprit : orange

Nom du haut prêtre : Féliste de Percevent

Lieu du haut temple : Ystra, capitale d'Orlandelle

Courage et passion sont les maîtres mots de ceux se retrouvent dans l'esprit de la Topaze. Les valeurs transmises sont la persévérance et l'entraide. Un fervent croyant en la Topaze ne baissera jamais les bras devant la difficulté. Cela signifie pas qu'il s'enfermera dans ses problèmes et ne demandera pas de soutien à ses proches. Les messes dédiées à la Topaze comprennent régulièrement de grands et beaux sentiments.

♦ Le Temple de l'Opale des Sens

Couleur de l'esprit : jaune

Nom du haut prêtre : Jaran Lys de Lénérande

Lieu du haut temple : Rhéon, Capitale d'Eliandir

Comme son nom l'indique, l'Opale est liée à la perception de ce qui nous entoure et de l'intuition. Etre à l'écoute, prévoir les événements sont les principaux soucis des prêtres qui ont choisis de vénérer Crystal au travers de cet esprit. Cependant, ce ne sont pas des illuminés qui cherchent à ouvrir leurs shakras cosmiques...

♦ Le Temple de l'Emeraude Végétale

Couleur de l'esprit : vert

Nom du haut prêtre : Hélène d'Alnéa

Lieu du haut temple : Belgérine, cité fortifié de Garde Lune, au sud de la forêt d'Argent

Ces adeptes ont choisi de s'attacher à la nature et à ses bienfaits. La plupart des adeptes de l'Emeraude sont des seigneurs avertis au service de tous. Les temples construits en l'honneur de l'Emeraude sont généralement dénués de fioritures coûteuses.

♦ Le Temple du Saphir Céleste

Couleur de l'esprit : bleu roi

Nom du haut prêtre : Lin Léotorn

Lieu du haut temple : Ziéla, capitale de Garde Lune
La magie est l'essence même de cet esprit. Tous les prêtres de cette sensibilité pensent que l'homme ne pourra évoluer que par et pour les arts magiques. C'est pour cela qu'ils passent la plupart de leur

temps à apprendre de nouveaux enchantements et à trouver de nouvelles composantes.

♦ Le Temple de l'Améthyste de Raison

Couleur de l'esprit : indigo, bleu violacé

Nom du haut prêtre : Sylh Meïtoden (c'est un wahaliss clair)

Lieu du haut temple : Melyr, ville de Garde Lune, à l'est de la cité des sages

Sagesse et savoir sont les maîtres mots des préceptes de l'Améthyste. Pour tous les adeptes, il est indispensable de réfléchir avant d'agir. Beaucoup d'érudits ont choisi la voie de l'Améthyste pour vénérer Crystal.

♦ Le Temple du Grenat Abyssal

Couleur de l'esprit : violet

Nom du haut prêtre : Franys de Gonn

Lieu du haut temple : Ryod, capitale d'Huroë (sous l'emprise de l'Eglise Abyssale)

Les adeptes du Grenat ont choisi des moyens discrets et pernicieux pour faire régner la puissance de Crystal sur le Nouveau Monde. Corruption, perversion et oppression sont les armes favorites de cet esprit. Cette sensibilité, généralement peu appréciée par l'ensemble des croyants, a subi dans le passé un grand bouleversement : son grand prêtre Kéom s'est détaché du culte et a créé l'Eglise Abyssale (cf. « vénération obscur »). Seuls quelques fidèles ont continué à penser que le Grenat n'était pas un ennemi de Ziéla et qu'il faisait partie du

culte de Crystal à part entière. Aujourd'hui, le grand prêtre Franys de Gonn vit en Garde-Lune. Le temple situé en Huroë est investi par l'Eglise Abyssale. Le titre de grand prêtre du Grenat est transmis par un testament, il n'y a plus d'élection.



HIERARCHIE DANS LE CULTE

Certains adeptes ont de grandes responsabilités au sein des temples de Crystal. Certains s'occupent exclusivement des affaires religieuses alors que d'autres sont impliqués dans les relations politiques avec les différents gouvernements, tant le Culte de Crystal est présent sur le Nouveau Monde.

♦ **la grande prêtresse Ziéla**. Elle guide les adeptes depuis près de 500 ans. Touchée par la grâce de Crystal, cette femme resplendissante vit dans le grand temple de la capitale de Garde Lune. Elle se charge de la cohésion de l'ordre et officie pour les grandes occasions en Garde Lune.

♦ **les hauts prêtres de Crystal**. Ils sont normalement au nombre de 7, mais de nos jours seulement 6 sont en fonction (Cf. temple du Grenat Abyssal). Il existe un haut prêtre par esprit de Crystal. Ce sont des représentants élus par tous les temples de leur sensibilité. Ils sont le plus souvent auprès de Ziéla à Garde Lune mais ont tout de même à charge un haut temple et la coordination des temples de leur juridiction. Ils tiennent en quelques sortes le rôle actif de ministres du culte.

♦ **les diacres de lumière**. Il s'agit des dirigeants de temples ou de monastères. Ils ont à charge la gestion d'une communauté religieuse plus ou moins importante. Ils sont garants des préceptes de leur temple et de la paix qui y règne.

♦ **les clercs de l'aurore**. Un clerc est un homme ou une femme qui vit dans une communauté religieuse. Il s'engage en priorité dans la croyance. Il participe au bon fonctionnement de son temple. Les voyageurs de l'aurore sont des clercs chargés de prêcher la parole de Crystal sur les routes du nouveau monde (à ne pas confondre avec les vagabonds de l'aube qui sont des explorateurs).

♦ **les légats de Crystal**. Il peut arriver que Ziéla désigne un légat pour la représenter. Celui-ci acquiert un statut très important puisqu'il dépasse celui des hauts prêtres. Seuls les membres du clergé connaissent le symbole qui permet de reconnaître un légat de Crystal.

L'ORDRE DU DIAMANT DE LUNE

Cet ordre représente le bras armé du culte de Crystal. Il s'agit aussi des officiers militaires de Garde Lune. Leur mission principale est de faire régner l'ordre dans le pays et au sein des adeptes de Crystal. Ils se sont aussi engagés à lutter contre toute force qui troublerait la vie du nouveau monde et de ses habitants. Les membres de cet ordre se veulent les fiers représentants des forces du bien et des grandes valeurs humaines.

L'ordre de Diamant de Lune est composé de :



♦ **la grande prêtresse Ziéla**. On retrouve une nouvelle fois la figure emblématique du culte et de la nation de Garde Lune. En ce qui concerne cet ordre, elle occupe en quelque sorte la place de général suprême des armées. Les années ont prouvé son

aptitude dans l'art de la guerre et la coordination des différents contingents éparpillés à travers le monde.

♦ **les seigneurs de Crystal**. Au nombre de six, ils sont les conseillers militaires, politiques et économiques de la grande prêtresse. Chacun a à charge la gestion d'une contrée de Garde-Lune. Les seigneurs de Crystal sont de chevaliers surpuissants maîtrisant de solides rudiments de magie.

♦ **les templiers (ou walkyries) de lumière**. Chevaliers d'élites de l'ordre, la plupart compose les gardes personnelles des dirigeants du culte ou sont à la tête d'un contingent. Tout templier est

vassal d'un seigneur de Crystal. Il est rare de voir périr un(e) guerrier(ère) de cette trempe en combat singulier.

♦ **les combattant(e)s de l'aurore**. Trié(e)s sur le volet, les combattant(e)s de l'aurore acquièrent leur statut par un fait d'arme remarquable. Après une longue initiation et un entraînement complémentaire, ils ou elles prennent enfin place dans le fonctionnement de l'ordre. Ils deviennent ainsi grands officiers de l'armée de Garde Lune ou se voient confier des missions de la plus haute importance.

« L'ENIGME DES ARBRES DE CRYSTAL » [La suite...]

Dés que son père eut fini son discours, l'esprit de la Topaze de Feu se rua vers l'arbre le plus proche. Au pied de celui-ci, il posa les mains sur son visage, murmura quelques mots et escalada les branches à une vitesse folle pour s'emparer de la clef.

Son frère, le Rubis, fit apparaître une énorme hache qu'il saisit fermement à deux mains. D'un geste puissant et précis, il trancha le tronc de l'arbre à sa base et prit la clef une fois que la cime avait touché le sol.

Dans son coin, l'Opale observait calmement.

Le Grenat Abyssal s'approcha de la Topaze et commença à négocier. Devant un refus auquel il s'attendait, le Grenat remplaça les arguments par des railleries et finit par défier la Topaze en la targuant de ne pas être capable de récupérer une seconde clef aussi rapidement que la première. Touchée au vif, la Topaze releva une nouvelle fois l'exploit et remit la clef au Grenat.

Avec l'Opale, deux autres esprits n'agissaient pas. L'Améthyste semblait dépitée devant la situation et le Saphir se demandait à quoi pouvait bien servir cette clef. L'Émeraude avait pris place auprès d'un arbre et se colla à celui-ci. Quelques

chuchotements plus tard, les branches se mirent à danser et, après un superbe bal, déposèrent la clef dans la main de l'Émeraude.

Le Diamant avait décidé de se servir d'une échelle pour aller chercher la clef. Et le plus simplement du monde, il commença à s'approcher de la clef. La chose aurait pu être aisée si l'Obsidienne n'avait pas eu la même idée. Mais plutôt que d'en utiliser une autre, elle décida de se servir de l'échelle du Diamant. La dispute fut tout aussi longue qu'à l'accoutumée... Mais l'un et l'autre finirent par récupérer une clef. L'Opale se mit en action et essaya chaque méthode.

Pendant que l'Améthyste réfléchissait encore, le Saphir créa un sort afin de faire descendre la clef.

Nul ne sait combien de temps il fut nécessaire à tous les esprits pour récupérer les clefs. Qu'importe, lorsque tout fut fini, Crystal réapparut devant ses enfants et ils lui remirent fièrement les clefs.

Crystal les lâcha au sol. Une larme coula sur sa joue, il venait de comprendre...

Filien d'Osronde
Conteur des Plumes de Myriale

LA PRIÈRE UNIVERSELLE

Il existe une multitude de prières dédiées à Crystal. Elles se différencient par l'esprit préféré ou la situation pour laquelle elles sont utilisées (mariage, funérailles, ..). Pourtant, une est universelle à toutes les sensibilités ou occasions. Ce psaume constitue une prière mais peut aussi introduire et conclure une longue cérémonie :

*« Crystal, Ô Crystal, je suis ton enfant,
Les sept esprits, tes joies et tes colères
vivent dans mon sang
Que ta splendeur illumine mon âme
Que mon cœur reste à jamais
brûlant comme une flamme
Pour te retrouver au fil du temps
Crystal, Ô Crystal,
comme seul et unique puissant.»*

LES FÊTES DU CULTE

Vous trouverez ci dessous les dates et les significations des grandes fêtes religieuses :

♦ **l'Osanëna** («nouveau an» en Wahalïss) marque le premier jour de l'année, c'est-à-dire le premier jour du Cycle de l'Émeraude. C'est la plus populaire des fêtes religieuses et de loin la plus pratiquée puisque tous les excès y sont permis... Après une grande cérémonie réalisée à l'aube, la tradition veut que



l'Osanëna consite à trois jours de festivités : foire, bal, tournoi. Les jours qui suivent cette fête sont appelés "les jours de paille" en raison du nombre d'heures de récupération passées sur celle-ci.

♦ **Le Jour Pur** (11^{ème} Ameth du Cycle du Feu) a été nommée jour de fête après la défaite de Malvoort. Il marque la victoire du culte de Crystal sur les forces maléfiques et la fin des années obscures. Le jeûne doit être maintenu pendant une journée. Il n'est possible de boire que de l'eau claire.

♦ **La Damnation** (Dahma, 29^{ème} jour du Cycle de l'Ombre) est un jour de recueillement et de souvenir. On y vénère les morts et exorcise le mauvais sort. De nombreux et violents débordements surviennent lors de la nuit du Dahma.

L'ECLAT D'ERONN

Après la Grande Eclipse, alors que le monde était plongé dans la confusion la plus totale, les hommes s'étaient rassemblés en tribus. Pendant des siècles, l'humanité se développa lentement et les affrontements entre clans devenaient de plus en plus réguliers. Au nord du Nouveau Monde, bien loin de la première ville en construction, les hostilités devenaient insoutenables.

Un homme se désigna comme le chef de toutes les tribus de la région. Usant aussi bien de bravoure au combat que de belles paroles en négociation, il réussit à fonder ce que nous pourrions considérer comme l'une des premières nations humaines.

Cet homme se nommait Eronn et à sa mort, son royaume prit le nom de sa femme Orlandelle. Quelques années plus tard Pharan, un de ses fils, instaura la religion d'Eronn pour définitivement mettre fin aux perpétuelles guerres fratricide et instaurer une paix durable.

Le culte de l'éclat d'Eronn n'est pas une religion à part entière, il vient plutôt en complément du culte de Crystal dans le royaume d'Orlandelle.

L'éclat cristallin d'Eronn étant le plus connu à ce jour, il sert et sert encore de symbole à cette croyance. Celle-ci prône la justice, l'honneur et la parole. Aujourd'hui l'éclat d'Eronn se trouverait dans

le sanctuaire d’Ystra reconnu par les fidèles toujours plus nombreux comme étant le plus haut lieu sacré du culte.

La hiérarchie de cette religion se décompose de la façon suivante :

- ♦ **Le Descendant d’Eronn, roi d’Orlandelle**
- ♦ **Les quatre Seigneurs Chevaliers**
- ♦ **Les prêtres d’Eronn**
- ♦ **Les chevaliers célestes**
- ♦ **Les chevaliers de la brume**
- ♦ **Les chevaliers du sang**

Les nombreux prêtres sont très respectés et ont le pouvoir de donner des ordres à n’importe quel chevalier digne d’Eronn.

LES FÊTES DU CULTE

Les adeptes vénèrent toutes les fêtes du culte de Crystal. Il n’existe qu’une seule fête spécifique à l’Eclat d’Eronn :

- ♦ **L’Epée de Pharan** (1^{er} Rhû du Cycle du Rubis) fête la construction du premier temple du culte construit par Pharan. Une cérémonie ouvre les festivités exclusivement composées de tournois de chevalerie, de concours d’archers, de courses de chevaux et de combats à mains nues contre des animaux sauvages. Cette fête est placée sous les hospices de la bravoure.

L’EGLISE ABYSSALE

Un grand prêtre du culte de Crystal qui se nommait Kéorn a fondé voilà maintenant huit cent ans l’Eglise Abyssale, en regroupant autour de lui les fidèles qui adoraient l’Esprit du Grenat Abyssal. Son but était de créer une nouvelle église se démarquant nettement du culte de Crystal mais aussi de l’extrémisme affiché de l’Ordre de l’Obsidienne Damnée. L’Esprit du Grenat prônait la perversion, non le mal, et c’est ce message que devait porter la nouvelle église. Cet homme fut appelé par ses disciples, dont le premier se nommait Lorkhynn, le Grand Précurseur.

Kéorn avait en effet trouvé une pierre de Grenat, aux pouvoirs immenses. Il entendait se servir de cette relique pour fonder un ordre religieux original, coupé des autres croyances du Nouveau Monde. Reposant sur la dévotion des fidèles pour le Grenat Abyssal, et sur leur foi ardente à défendre leurs convictions par les armes, le culte du Grenat devait être hiérarchisé selon un modèle que Kéorn avait imaginé. D’après les adeptes du culte, il fut l’objet de la haine des forces de la grande prêtresse Ziéla, qui, confondant Obsidienne et Grenat dans un aveuglement destructeur, s’emparèrent de sa personne après une longue traque appelée la Grande Dispersion, et le firent disparaître. Sa tâche n’avait été qu’à peine esquissée, et tout aurait pu sombrer dans l’oubli sans l’action de son premier disciple Lorkhynn. Reprenant les préceptes du Grand Précurseur, il

instaura en 442 les règles de l’Eglise Abyssale, règles qui demeurent aujourd’hui les mêmes, tout au plus ont-elles été complétées. Il alla même plus loin que son glorieux prédécesseur, en dissociant l’Eglise Abyssale de l’Armée Abyssale. Lui-même prit le commandement de l’Armée, laissant l’Eglise à l’un de ses fidèles compagnons, qui prit le titre de Grand Dôme.

La hiérarchie de l’Eglise Abyssale se décompose de la façon suivante :

- ♦ **Le Grand Dôme**
- ♦ **Les Hauts Triarches**
- ♦ **Les Triarches**
- ♦ **Les Primecclésiastes**

En ce qui concerne l’Armée Abyssale, une organisation classique avec 6 puissants généraux dirigés par le Maître du Grenat, qui se trouve être l’illustre Lorkhynn, compte aujourd’hui de plus en plus d’adeptes et commence à s’organiser sur tout le continent. Cette force est composée en majorité de guerriers humains fanatiques, ainsi que de sans-éclipses (morts-vivants créés grâce à un sort du Grenat Abyssal) menés au combat par de puissants sorciers.

La plupart des prêtres de Crystal vénérant le Grenat Abyssal ont rejoint les adeptes de l’Eglise. Actuellement, il existe un Haut Prêtre du Grenat en Garde-Lune qui n’est bien sûr pas reconnu par cet ordre religieux. D’ailleurs, sa tête est régulièrement mise à prix.

LA RELIGION ANTIQUE

Celle-ci est fondée sur le fait de croire en la puissance de toute chose qui nous entoure : Oxyrius (le soleil), Myriale (la lune), le feu, les vents, la mer… en un mot comme en dix : la Nature.

Cette croyance n’a pour certain aucun fondement et est souvent considérée comme étant une religion primitive ou un détournement du culte de Crystal. Celle-ci est très répandue parmi les tribus barbares du Nord.

Il existe une deuxième vision de cette religion, celle que se font certains hommes solitaires ayant refusé la société : on les appelle les druides.

Cette religion n’a aucune hiérarchie bien définie mais il existerait, soi-disant, une organisation, menée par quelques druides et chasseurs, qui aurait pour but d’observer le monde…



L’ORDRE DE L’OBSIDIENNE DAMNÉE

Il s’agit de la plus connue des vénération obscures. En 736, le prêtre de Crystal Malvoort, qui résidait à Ziéla, vit apparaître devant ses yeux les sept esprits de Crystal lors de la cérémonie rendant hommage à Crystal. Seulement ce jour-là la pénombre était totale, Oxirius étant caché par Myriale, et les sept esprits en se joignant ne formèrent pas une lumière blanche comme on aurait pu s’y attendre, mais une aura ténébreuse qui corrompit l’âme de Malvoort. Celui-ci quitta alors ses fonctions de prêtre et fonda secrètement l’ordre de l’Obsidienne Damnée. Ce nouvel ordre est par ses principes totalement opposé à l’ordre du Diamant de Lune et à la vision que tout le monde se fait de Crystal. Pour les adeptes de l’Obsidienne, le créateur peut très bien être aussi le destructeur.

Malvoort regroupa de nombreux fidèles et en moins de deux ans plongea Garde-Lune dans le désordre le plus complet, durant de longues années, grâce à de nombreuses tractations maléfiques. Ces années obscures ne s’arrêtèrent qu’à la mort de Malvoort mais l’ordre ne fut jamais entièrement démantelé et se cache dans l’ombre en attendant sa prochaine heure de gloire.

Il y a une vingtaine d’années, un sorcier nommé Morgaruih réveilla l’ordre de l’obsidienne et, grâce à ces célèbres golems de sang et son démon Kyar-Hasslom, causa de grands troubles au sein

d’Orlandelle et de Garde-Lune. On lui a attribué l’emprisonnement de Ziéla dans un sarcophage de cristal noir. Sa façon d’agir est très similaire à celle de Malvoort. Tout laisse penser que ces deux hommes n’en font qu’un…

LA CONSPIRATION TÉNÉBREUSE

On ne sait que très peu de choses sur cette religion très fermée, puisqu’elle semble réservée exclusivement aux wahaliss sombres. Ils l’appellent eux même le « WARTHALAK ».

L’origine de cette vénération ténébreuse est encore un mystère. Seuls certains veilleurs (shamans wahaliss sombres) pourraient peut-être avoir connaissance de cet ancestral secret …

Certains d’entre eux, entretenant des relations avec quelques marchands, leur révélèrent l’existence de cette organisation.

Les membres de la secte vénèrent ce que les hommes ont traduit comme étant les anciens esprits maléfiques.

Toutes les actions de cette conspiration aux cours des âges n’ont été que d’habiles manipulations, machinations et destructions. Elles sont oubliées dans la plupart des esprits car aucun homme, ayant eu connaissance de ce groupe et n’en faisant pas partie, n’est resté en vie assez longtemps pour le dénoncer.

LES GUILDES

Les royaumes et les cultes ne sont pas les seules structures sociales développées. Les hommes se sont unis pour des raisons autres que religieuses ou militaires.

C'est le cas des guildes qui parviennent parfois à obtenir de considérables pouvoirs aussi bien politiques qu'économiques. Le chapitre suivant vous présente les plus connues.



LA GUILDE DE LA ROUE

Siège : Rhéon
Dirigeant : Sylphir, grand maître joaillier

Symbole : une roue de chariot

Influence : quasiment indispensable dans tout le Nouveau Monde puisqu'elle participe à la majorité des actions commerciales.

Description : Descendant de la dynastie des «Irdiel», Sylphir a hérité des plus grandes mines de larmes d'écumes situées non loin de la Baie des Larmes. Grâce à cet immense atout économique, cette famille fonda la plus grande guilde de marchands du Nouveau Monde : La Guilde de la Roue. Sylphir a donc aussi hérité de la direction de la guilde. Il est aidé dans cette tâche par le Conseil des Larmes, composé des sept marchands les plus influents.

Commandements :

- ♦ toujours rester honnête
- ♦ aider les gens dans le besoin
- ♦ toujours donner une bonne image de marque de la guilde
- ♦ favoriser le commerce en restant le plus ouvert possible

Ennemis : aucun ennemi particulier

LA GUILDE DE LA JAÏS

Siège : inconnu
Dirigeant : inconnu

Symbole : inconnu

Influence : le seul nom de la guilde fait froid dans le dos. Son impact peut être gigantesque si elle frappe...

Description : La guilde de la Jaïs est un cartel des plus grands assassins, prêts à pénétrer dans le monde des éclipses pour détruire définitivement leur victime. Sa date de création est inconnue mais de part son infiltration dans les hautes sphères du Nouveau monde elle semble exister depuis fort longtemps. Si quelqu'un vous gêne, les membres de la guilde peuvent sans aucun doute vous être utiles, mais leurs services ont un prix élevé ! Des exploits aussi incroyables que terrifiants sont prêtés aux membres de cette confrérie. La légende dirait même que le maître de l'ordre aurait le pouvoir de détruire un éclat cristallin d'un seul regard...

Commandements :

- ♦ tuer avec l'art et la manière
- ♦ ne pas laisser de traces, le monde des éclipses étant inclus dans cette clause.

Ennemis : ceux dont les noms figurent sur leurs contrats ainsi que tous les représentants de la loi et les templiers du crépuscule.

LA GUILDE DU SOUFRE

Siège : Ryod, en Huroë
Dirigeant : inconnu

Symbole : un soleil rouge ou un volcan

Influence : néfaste. Les membres de la guilde sont individualistes. Leur aide est rarement demandée.

Description : C'est un ancien membre de la guilde de Myriale (rejeté pour ses méthodes) qui a fait naître cette organisation en 729. Rapidement de nombreux sorciers l'ont rejoint afin de progresser le plus rapidement dans l'art de la magie. Pour la guilde du soufre, tous les moyens sont bons pour acquérir puissance et gloire.

Commandements :

- ♦ étudier le maximum d'enchantelements
- ♦ devenir un grand mage
- ♦ être prêt à tout

Ennemis : la guilde de Myriale

LA GUILDE DE MYRIALE

Siège : Ziéla, en Garde-Lune
Dirigeant : "le grand Archimage"

Symboles : une lune et un sablier

Influence : beaucoup de membres de la guilde sont présents auprès de nobles en tant que conseillers et prophètes. Leur avis est très écouté.

Description : Ce regroupement de mages et d'érudits n'a pour seul but que d'avancer dans les secrets magiques que Crystal a accordé aux humains. Leur objectif principal est de permettre à l'humanité d'évoluer dans l'harmonie la plus complète.

Commandements :

- ♦ étudier les phénomènes magiques
- ♦ évoluer dans son art
- ♦ résister aux forces obscures

Ennemis : la guilde du Soufre

LA PERLE ET L'ÉPÉE

Siège : Rhéon, en Eliandir
Dirigeant : Solahiar, le juste

Symbole : une épée

Influence : leur réputation n'est plus à faire et leur bonne foi en fait des personnes de confiance.

Description : Cette guilde a été créée en Eliandir en 980. C'est un regroupement de mercenaires qui se font payer pour diverses tâches. Ils sont loyaux envers leurs employeurs et ne briseront jamais un contrat en cours. La Guilde de La Perle et L'Épée bénéficie d'un immense réseau au sein du Nouveau Monde.

Commandements :

- ♦ servir son employeur
- ♦ un contrat est un contrat
- ♦ ne pas prendre deux engagements contradictoires

Ennemis : aucun

Ne vous fourvoyez plus votre Majesté... vous devez ménager tous les acteurs de la problématique. D'un côté, confiez à votre Cour que vous n'avez rien perdu de votre superbe et de l'autre dictez à votre humble serviteur les accords que je négocierai, pour vous, auprès d'elles. Pensez bien qu'elles mettent en valeur celles et ceux qui ne peuvent accéder aux pouvoirs politiques des puissants que vous représentez. Ces derniers sont pétris par un désir d'adhérer à une communauté puissante et reconnue, en cohérence avec un savoir, un idéal... Elles aspirent à des objectifs impossibles à accomplir individuellement et leurs buts sont guidés par des règles conduisant le plus souvent à des privilèges précis. Je vous le répète, en vérité, Majesté ne vous fourvoyez plus.... N'en faites pas des ennemis et encore moins des martyrs, elles seront de bien meilleurs alliés : prenez-les en considération. Depuis le projet Liongre, leur position est renforcée. Bien avisé sera le seigneur qui les acceptera à sa table. Elles sont partout et refléussent comme jamais. En vérité, je vous le dis : peu importe leur nom, les guildes sont un formidable contre-pouvoir.

LA GUILDE DE LA BALANCE

Siège : Mélasann, en Orlandelle

Dirigeant : Sire Ylégar d'Ornelame, maître chevalier de la guilde

Symbole : une balance à deux plateaux

Influence : la guilde évite la politique mais est reconnue et très respectée de tous

Description : Cette guilde, créée en 794, a décidé de faire régner l'ordre et la justice. Les chevaliers qui la représentent sont de véritables dangers pour les troupes de brigands.

Commandements :

- ♦ Traquer ceux qui causent le trouble dans le Nouveau Monde
- ♦ Démanteler les organisations de malfaiteurs
- ♦ Protéger ceux qui sont dans le besoin ou ceux qui en font la demande

Ennemis : tous les voleurs, brigands, bandits de grands chemins et la guilde de la Jaïs.



D'autres organisations sont plus récentes mais voient leur influence s'accroître rapidement sur tous le Nouveau Monde :

♦ **La Guilde de Jade**, apparue en 1204 après l'annonce de la disparition de l'Esprit de l'Emeraude Végétale, elle s'occupe exclusivement de soins.

♦ **La Guilde de Kassem** : guilde oeuvrant surtout en Eliandir. Elle s'occupe de créance en prêtant de l'argent aux particuliers, mais aussi aux organisations en tout genre. Sa réputation laisse penser que ses membres sont intraitables sur les échéances des contrats.

♦ **La Guilde d'Eliamine** : guilde raffinée proposant à ses clients tous les plaisirs charnels. Elle est réputée pour la compétence de ses filles de joies et de ses hommes de plaisirs, mais aussi pour leur discrétion et leur hygiène.

♦ **L'Académie de l'Éternelle** : jeune guilde apparue en 1200 au cœur de la lutte contre l'onyx. Elle est composée presque exclusivement de conjurateurs. Cette guilde est encore méconnue et reste très mystérieuse. Néanmoins, elle aurait reçu le soutien de Ziéla en personne

♦ **La Guilde de l'Aube** : guilde mystérieuse à la réputation peu engageante. Ses motivations sont peu connues, mais il semble que ses membres travailleraient sur le corps humain et sur sa transformation.



« Par quel dette, de quel droit, de quelle loi, les royaumes peuvent opprimer aujourd'hui les guildes et leurs membres ? C'est renier l'histoire ! Depuis le début de l'ère des hommes, les guildes ont toujours servi le peuple, elles représentent l'une des pierres angulaires de la vie en société et elles ont bien souvent permis aux différentes nations de sortir de situations périlleuses. Les grands dirigeants du monde se sont servis des guildes, ils les ont utilisées pour leurs fins propres, usant de leurs réseaux, de leur savoir-faire et de leur force de travail. C'est un véritable pillage qui a eu lieu pendant des centaines d'années ... »

An 1206. Déclaration de Sylphir, Maître de la Guilde de la Roue

LES ORDRES ET CONFRÉRIES

Si les guildes sont majoritairement des regroupements de talents ou d'idéologies liés à un corps de métiers spécifique, les ordres et les confréries vont rassembler pour des raisons plutôt religieuses, militaires ou élitistes.

LES VAGABONDS DE L'AUBE

Siège : aucun - **Dirigeant** : aucun

Symbole : inconnu

Influence : provoque un peu de curiosité

Description : Le Nouveau Monde n'a pas encore dévoilé tous ses secrets. Ceci expliquerait la volonté d'envoyer certains détachements à la découverte de ce vaste territoire. Voyageant en groupe à travers les steppes inconnues, ils se font appeler les Vagabonds de l'aube. On ne sait rien de plus...

Commandements :

- ♦ découvrir les terres inconnues
- ♦ marcher, marcher, marcher ...

Ennemis : aucun

LES TEMPLIERS DU CRÉPUSCULE

Siège : inconnu

Dirigeant : inconnu

Symbole : inconnu, ils se présentent comme tel

Influence : un véritable mystère règne autour de cet ordre. Les habitants du Nouveau Monde ont tendance à avoir peur de ces chevaliers.

Description : Les membres de cet ordre sont tous des chevaliers à l'éthique particulière. Leur but est de faire régner le calme dans le monde des éclipses. Ils ne supportent pas que l'on joue avec les décisions de Crystal.

A leurs yeux, pénétrer dans le monde des éclipses, alors que l'on est encore en vie, est un sacrilège passible paraît-il de la peine capitale ! Il en est de même au sujet de l'exécution, si celle-ci n'a pas été ordonnée par une instance juridique. Nul n'a le droit, à part eux bien sûr, de briser le destin façonné par Crystal... Personne ne sait où ces chevaliers surpuissants sont formés. Leurs origines et leur maître sont depuis toujours une grande énigme...

Commandements :

- ♦ Faire régner le calme dans le monde des éclipses
- ♦ Punir ceux qui décident du destin d'autrui à la place du Créateur

Ennemis : tous ceux qui utilisent le portail des éclipses, les nécromanciens et les assassins.

LES CHEVALIERS TERENIS

Siège : Syxtrian

Dirigeant : Yndallior, Empereur de Fornalande

Symbole : Le signe distinctif des Terenis est un trait et une larve noire sous un œil.

Influence : les Terenis inspire le respect à leurs alliés et la crainte à leurs ennemis

Description : Il y a une centaine d'années, l'empire de Fornalande a vu naître un petit groupe de guerriers d'élite : les **Chevaliers Terenis**. Ils sont directement rattachés à l'empereur formant une sorte de troupe impériale. Ils ne reçoivent d'ordres que d'Yndallior en personne ou des notables mandatés par ce dernier.

Ces duellistes hors pair sont libres de toute action, mais leur honnêteté et leur droiture d'esprit font que jamais rien ne peut leur être reproché...

A leur création, les Terenis étaient les gardes du corps de l'empereur. L'ordre s'est agrandi et s'est étendu peu après mais en ayant gardé les principes de chevalerie. Jamais un Terenis n'ira contre les lois, mais il pourra tuer (pas exécuter) quelqu'un sans que personne ne puisse lui dire quelque chose. Les chevaliers combattent sans armure de métal et utilisent toujours deux armes pour se battre.

Commandements :

- ◆ Protéger son seigneur
- ◆ La loyauté et la générosité d'âme seront professions de foi
- ◆ Savoir se battre avec courage et avoir le sens du sacrifice
- ◆ Ne jamais craindre la mort

Ennemis : aucun en particulier, si l'on excepte tous les ennemis de l'Empereur (exemple : les membres de la guilde de la Griffes).

L'ordre des Chevaliers Terenis inspire un tel respect qu'ils sont au coeur des jeux des enfants et nombreux sont ceux qui connaissent leur devise :

***Si j'avance, Suivez-moi !
Si je recule, Tuez-moi !
Si je meurs, Vengez-moi !***



De nombreuses autres organisations se sont installées dans les différentes sociétés du Nouveau Monde. Ils seraient difficile d'en faire une description précise. Par contre, le nom de certaines d'entre elles figurent régulièrement parmi les rumeurs des auberges :

- ◆ **Les Immortels**
- ◆ **L'Ordre de Sarde**
- ◆ **Le cercle de l'Autre Monde.**

HISTOIRE DU MONDE

LES TEMPS ANCIENS

Bien avant le cycle des hommes, il existait une ère sombre : le cycle des Wahaliss, ou Ancien Monde. A cette époque, le monde de Crystal était désolé et anarchique. De nombreuses créatures s'entre-tuaient dans une lutte sans merci.

La race prédominante était celle des Wahaliss clairs. Ils vivaient au fin fond des forêts et furent les premiers à inventer la métallurgie et l'écriture. Malgré leur nature pacifique, ils entraient constamment en guerre avec leurs cousins, les Wahaliss sombres. Cette race guerrière était de forte corpulence et entraînée au combat. Les Wahaliss sombres étaient belliqueux et désorganisés. Ils s'alliaient fréquemment avec des tribus de Kargs. Cette dernière race, de loin la moins civilisée, ne vivait que pour ses instincts naturels. Il existait bien d'autres races mais leur importance ne fut que légère et elles sont maintenant oubliées ; cependant parmi celles-ci, il en demeurait une supérieurement civilisée mais peu féconde : les Ildahins.

Un énorme cataclysme, appelé la Grande Eclipse, marqua la fin du cycle des Wahaliss.

LA GRANDE ECLIPSE

Plus le temps passait et plus la décadence s'installait. Arrivés au point de non retour, les Ildahins n'arrivaient plus à rétablir l'équilibre : ce monde fut en proie au jugement de Crystal.

Il provoqua un énorme cataclysme baptisé communément par les Wahaliss clairs «la Grande Eclipse».

Oxirius se ternit et le monde fut plongé dans l'obscurité la plus totale. En ces périodes de ténèbres, les eaux montèrent et pénétrèrent les terres ravageant monts et forêts, collines et vallées. De nombreuses créatures périrent sous les flots, englouties à jamais dans les entrailles de la terre.

A la fin de cette époque de destruction et de terreur, de violents ouragans soufflèrent balayant les derniers vestiges de l'ancien monde, de puissants séismes remodelèrent les continents et créèrent de nouvelles chaînes de montagnes.

Ce n'est que des générations plus tard qu'une étincelle rejaillit d'Oxyrius, faisant resplendir le feu

ardent de cette étoile.

La lumière fit renaître le monde de ses cendres, un autre cycle commença, un monde nouveau : le Nouveau Monde où une race nouvelle et prometteuse apparut : l'Homme.



LA NOUVELLE ERE

L'homme est devenu la race dominante et règne maintenant en maître incontesté. Au cours de cette ère, les Kargs se réfugièrent dans les montagnes et les profondes forêts. Les Wahaliss sombres survivants, appelés par les hommes «les ombres», furent pourchassés par les armées humaines. Il en reste cependant un petit nombre, le plus souvent

cachés au coeur de grandes forêts et dans leurs anciens souterrains. Les Wahaliss clairs encore présents sur le nouveau monde conclurent un pacte de paix avec les humains et ces derniers les laissèrent vivre tranquillement.

Les Wahaliss clairs, étant pacifiques, ont été acceptés par les hommes.

Deux nouvelles races ont été découvertes à l'aube du Nouveau Monde : les Aonys et les Néphéïdes. On ne sait que peu de choses sur ces derniers mise à part qu'ils sont ont tous la peau dorée et qu'ils produisent d'excellents guerriers-mages.

LA FIN DU 12EME SIECLE

Le 12ème siècle a été une ère de grands changements. L'épilogue de ces cents années fut une véritable apothéose. Découvrez-en les détails ci dessous.

En l'an 1194, la baronne Idrælle de Vauban, sorcière de son état, avait réussi à extraire l'esprit du Grenat Abyssal de Crystal grâce à des puissantes tablettes d'invocation. Celle-ci ne contrôlant qu'en partie l'esprit fit le choix d'établir une sorte de pacte et ensemble, ils prirent la décision d'attaquer la capitale de Garde-Lune.

Epaulé par toutes les vénération obscures, l'esprit du Grenat déclencha, en 1195, une terrible guerre où tous les pays du Nouveau Monde furent impliqués. Son armée est menée par le célèbre Lorkhyrn, secondé par un mystérieux karg noir.



La victoire sur le Grenat fut couronnée par l'apparition de l'esprit du Rubis de Sang et de l'Émeraude Végétale qui ramenèrent de force l'esprit du Grenat Abyssal au sein de Crystal.

En 1196, une grande réunion politique s'est tenue en Fornalande. Ce royaume, qui venait de perdre son roi, était chargé de permettre aux participants de ce congrès de régler tous les détails de paix et de réorganisation économique nécessaires après la guerre. L'archipel de Talaan s'est vu remettre en récompense le port de Galéan, un fief de Fornalande.

Aussi, un grand vent de panique est venu perturber les négociations. En effet, les membres d'une sombre guilde, la guilde de l'aube, a bel et bien failli réussir à transformer toutes les personnes présentes en kargs !

En 1197, le Duché de Dalcyan, en Orlandelle, qui était la proie d'une interminable guerre civile, a vu le retour sorcier Morgaruith, accompagné de ses cinq Golems de sang et du démon Kyar-Hasslom. Après avoir ravagé la contrée, le démon fut vaincu par l'incarnation du Diamant de Lune.

Plus tard, Morgaruith, téléporté à Ziéla, fut tué ainsi que trois de ses Golems par le Golem de Crystal, garde du corps de la grande prêtresse. Les deux Golems de Sang survivants se battirent alors entre eux, et le survivant disparut. Quant à la grande prêtresse Ziéla, vaincue par la magie du sorcier, elle s'est retrouvée enfermée dans un sarcophage de crystal noir.

En 1198, l'armée abyssale, menée par Lorkhynn, assiégeait Ziéla. Ce dernier comptait bien profiter de la situation pour prendre enfin la Ville. C'était compter sans la lutte acharnée des défenseurs de la Cité, qui donnèrent du fil à retordre aux généraux abyssaux. En même temps, un synode de l'Église abyssale avait lieu, puisque l'armée avait retrouvé la trace du Grand Précurseur, le fondateur de la religion abyssale.

Sur ces faits, le Nouveau Monde a vu l'apparition d'une nouvelle puissance, l'Onyx, incarnation du Mal absolu. Garde-Lune et l'armée abyssale ont dû conclure une alliance afin de combattre cette force ténébreuse. Lorkhynn et quelques vestiges de son armée ont réussi à franchir in extremis le dôme généré par l'Onyx. Ce dôme infranchissable et indestructible s'étendait tout près de la ville de Ziéla.

En 1199, le peuple de Garde-Lune n'a pu que constater l'inexorable avancée du dôme d'Onyx. Jour après jour, mètre après mètre, le royaume de Ziéla se faisait dévorer par les forces du néant. Toutes les garnisons, venues du monde entier, qui tentaient de pénétrer ou d'attaquer le dôme étaient réduites en cendres. Et l'Onyx grandissait de plus en plus vite se nourrissant de la vie de chaque victime.

D'autre part, de nombreuses tribus wahaliss sombres voyaient en l'Onyx un nouvel élan à leur religion. Enfin, ils avaient trouvé une forme concrète au grand Warthalak. Les massacres engendrés par les ombres grossirent encore la longue liste des victimes de l'Onyx.

Pourtant, une lueur d'espoir est apparue aux opposants des

forces obscures. Pendant le cycle de la Lumière, en 1199, l'esprit d'un wahaliss clair a été libéré d'une fontaine. Cet homme vivait avant la Grande Éclipse. Les circonstances de son apparition sont encore vagues mais il est certain que cet être puissant s'est incarné dans un wahaliss clair. Il s'est directement rendu à Ziéla et se mit au travail. Il suggéra de créer un pare-feu autour du dôme afin de limiter sa progression.

Les maisons et les arbres furent ainsi brûlés. Il était préférable que tout soit détruit plutôt que l'Onyx en profite.

L'action du wahaliss ne s'arrêta pas. Il s'acharna à libérer Ziéla de son sarcophage. Il réussit même à fendre la prison de cristal noir. Les rumeurs ont rapporté qu'il avait réussi à parler à la grande prêtresse. Et il disparut. Personne ne sait où le sauveur de Garde-Lune a pu se rendre.

Le dôme d'Onyx semblait ne plus progresser. Au lieu de gagner plusieurs mètres par jour, il était passé à quelques centimètres. Cela ne dura qu'un temps.

Des hordes, au service du golem, prirent les routes et s'empressèrent de récupérer le maximum de forces vitales en guise de nourriture pour leur maître. Des convois entiers d'arbres et d'esclaves étaient apportés dans le dôme. Et celui-ci augmentait sa vitesse de progression.

Jour et nuit les forces de l'Onyx capturaient les

hommes et les femmes qui avaient le malheur de ne pas s'enfuir. Toutes les forêts alentours ont été défrichées. Chaque branche, chaque feuille nourrissait le pouvoir de l'Onyx. Pour montrer sa puissance et la soumission de ses opposants, le golem fit installer les esclaves capturés en périphérie du dôme. Il pouvait montrer ainsi en spectacle le massacre de ces pauvres victimes à chaque avancée du dôme.

En 1200, une solution fut trouvée. L'Onyx fût anéanti par une nuée d'ecrylles envoyées par un grand nombre de conjurateurs.

LES EVENEMENTS RECENTS

En 1203, une légion de Garde-Lune s'est profondément enfoncée dans la forêt d'Argent afin d'y quérir de l'aide selon une ancienne alliance, le pays ayant très durement souffert des Guerres de l'Onyx. Nul ne sait véritablement ce qu'il s'est passé, mais nombre de soldats sont ressortis des bois à moitié délirants. Une fraction de l'armée commandée par le Seigneur de Crystal Guernial d'Ombrelune s'était retrouvée bloquée dans le refuge wahaliss clair. Les témoignages sur les événements survenus alors sont peu fiables et contradictoires, mais il apparaît que le seigneur a été assassiné, qu'un sanctuaire wahaliss clair a été profané, et qu'un étrange pouvoir

a été libéré, matérialisé sous la forme d'un tambour qui attire à lui toutes les Ombres qui l'entendent.

Dès lors, Huroë a connu des heures noires pendant lesquels les Hommes et les Wahaliss Sombres se déchirèrent, les seconds quittant en masse le pays pour se réfugier dans la Forêt des Ombres, où nul ne sait ce qui se tramait réellement.

Huroë n'était pas au bout de ses peines : venus des Monts Kargs, des armées de Barbares des Glaces, unies sous la bannière d'un nouveau chef qui se faisait appeler le Fils du Lougrain, ont déferlé sur le nord du pays, conquérant toutes ses terres septentrionales. Même Ryod fut un moment menacé. D'aucun rapporte que les barbares entre eux ne s'entendent pas et qu'une guerre civile fait rage dans ces terres inhospitalières.

Mais ces événements furent presque oubliés quand se répandit en 1205 une nouvelle stupéfiante : les prêtres de l'Émeraude Végétale avaient perdu tous leurs pouvoirs ! Il sembla que l'Esprit ait tout bonnement disparu, sans que les érudits ne puissent l'expliquer. Les rumeurs les plus folles commencèrent à courir : on raconta que la Grande Éclipse était de retour, que les autres Esprits avaient assassiné leur sœur, que l'Émeraude avait décidé de punir les habitants du Nouveau monde pour leurs péchés. Les gouvernements se montrèrent vite incapables de gérer la situation, qui empirait

de jour en jour, les plus pauvres subissant de plein fouet la disparition de tout soin magique. Les herboristes furent constamment harcelés, et les charlatans se multiplièrent. Les agitateurs de tout poil haranguèrent la foule contre les dirigeants, accusés d'être à l'origine du désastre.

Finalement, les anciennes guildes furent interdites, dont l'influence et le pouvoir pouvaient remettre en cause les fondements mêmes des royaumes du Nouveau Monde. D'autres corporations furent créées sous l'égide des souverains, qui eurent pour tâche de pallier le manque de soins inhérent à la disparition de l'Émeraude Végétale. Du chaos initial surgit un nouvel ordre social, plus dur et plus inégal, les riches et les privilégiés ayant raffermi leur emprise sur les pauvres et les démunis.

Et puis, cinq plus tard, aussi brutalement qu'elle avait disparu, l'Émeraude Végétale est réapparue. Nul n'a jamais vraiment su ce qui s'était passé, les rumeurs et les légendes s'emparant de toute l'histoire au détriment de l'indiscernable vérité. Un nom revenait pourtant de façon un peu trop régulière : Anthénopée. Mais personne n'avait le même avis sur son identité, s'il avait jamais existé un tel être. Une seule chose est sûre : elle n'avait donc pas été détruite, et sa magie était de nouveau présente sur le Nouveau Monde. Les prêtres récupérèrent leurs pouvoirs et s'attelèrent à regagner la confiance de leurs ouailles, qu'ils ont recommencé à soigner

et à soulager de leurs maux. Mais les guildes de soigneurs n'ont pas été dissoutes pour autant, et concurrencent désormais auprès du peuple le clergé de Crystal.

À la fin de la même année, on apprenait la mort du roi d'Orlandelle, Andaril IV. Sa succession fut entachée de scandale, du fait des conditions mystérieuses de sa disparition. La consternation d'avoir perdu un grand roi et la suspicion que sa mort n'était pas naturelle pesèrent sur les débuts du règne du jeune Exorian III. Qui plus est, ce dernier négligea de se faire couronner durant l'année 1211. Certains disent que cette décision est un aveu de faiblesse face aux prétentions d'une mystérieuse jeune femme, proclamée reine sous le nom d'Orlandelle II aux confins orientaux du royaume. Une partie du clergé de l'Ordre de l'Éclat d'Eronn l'a rejointe, ainsi qu'une foule de personnes, qui ont, selon les témoins, assisté à un miracle devant le tombeau d'Orlandelle, la femme d'Eronn, morte il y a des siècles de cela.

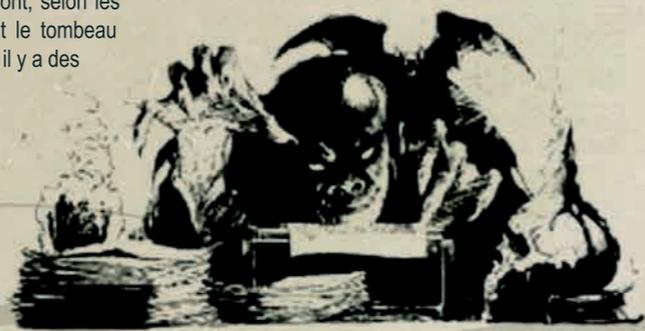
Le jeune roi aurait pu facilement rétablir l'ordre par la force si Orlandelle II n'avait reçu l'aide d'un peuple énigmatique, les Daëlinnh. Ils auraient traversé les immensités désertiques qui bordent les montagnes du Bord

du Monde depuis leurs terres inconnues situées loin à l'est, fuyant devant une menace mortelle qui apparaît pour beaucoup comme étant l'œuvre de l'Obsidienne Damnée.

Certains prétendent même que Ziéla en personne, inquiète, s'est penchée sur la question. D'autant plus que le bruit est désormais confirmé : les Wahaliss Sombres recommencent à quitter leurs forêts et à arpenter le Nouveau Monde...

Nous sommes en 1212, le cycle de la Terre s'est achevé il y a peu. Les habitants apprécient les rayons d'Oxyrius qui reprend ses droits à partir du cycle de la Topaze.

Un peu de calme... avant la tempête ?



US ET COUTUMES

L est temps maintenant de vous initier à l'art de vivre dans le monde de Crystal. Lire les pages qui suivent vous éviteront une mauvaise posture en public ou par exemple auprès d'un médecin.

Nourrissez-vous des petits détails, vous pourrez ainsi comprendre et vivre au mieux l'ambiance du Monde de Crystal.

LA VIE ET LA MORT

Les habitants du monde de Crystal ont la particularité de posséder un éclat cristallin à la place d'un cœur organique.

Cette pierre remplit toutes les fonctions vitales, comme la circulation du sang, mais procure aussi une certaine immortalité grâce à la magie que contient ses facettes.

Mais cette immortalité n'est pas durable. Au fur et à mesure que les années passent, un éclat cristallin s'épuise. La magie s'en échappe et cela a pour conséquence de voir s'éteindre petit à petit les facettes. Si un vieillard, à cause de son âge, ne possède que plus deux facettes, les deux autres

ne pourront être ravivées même par le biais de puissants sortilèges.

Lorsqu'un être meurt, son corps disparaît. Seuls ses effets personnels restent, à l'endroit où il a cessé de vivre. Alors, pendant sept jours, il erre sous une forme éthérée, en tant qu'éclipse, sur le chemin qui le mène jusqu'au Puits des Ames. Sous cette forme, il peut encore être rappelé à la vie, au cours d'une incantation magique d'une extrême puissance. Encore faut-il que l'éclipse désire la résurrection : il arrive parfois qu'une âme en peine préfère s'en retourner vers son créateur.

Une fois arrivée dans le puits des âmes, l'éclipse va se transformer en énergie spirituelle pure. Son état ressemble désormais à une petite flamme bleutée haute de trente centimètres, nommée Ecrylle.

Par la suite, le malheureux défunt (actuellement en Ecrylle) peut :

- ♦ soit devenir une étoile, si son éclat cristallin était d'une grande pureté, c'est-à-dire qu'il était extrêmement proche d'un des esprits de Crystal.
- ♦ soit revenir sur le Nouveau Monde sous forme de pierre précieuse ou de banal caillou.

L'avenir d'une Ecrylle est incertain puisqu'il est possible qu'elle attende des dizaines d'années avant d'aboutir à son état final : étoile, pierre précieuse ou caillou ...?

Ainsi, la mort n'est ni un drame, ni une crainte car tous les habitants du Nouveau Monde savent que

Crystal, leur créateur, leur a accordé plusieurs vies, matérialisées par un nombre variable d'éclats cristallin.

Les guerriers n'ont pas peur d'aller au combat, les héros n'ont pas peur de prendre des risques inconsidérés, les courageux n'ont pas peur de se tuer au travail...

Chacun sait qu'il survivra, mais chacun sait aussi qu'il peut perdre ses éclats cristallins (achever, égorger, absorption, pendaison, noyade). Les créatures de Crystal flirtent avec l'immortalité sans jamais l'atteindre.



Oter un éclat cristallin n'a donc pas pour but de tuer, mais une importante valeur symbolique (dont il ne faut pas trop abuser) de vengeance ou de divergence de point de vue... Exécuter est un acte d'une dimension nettement supérieure : c'est un meurtre !

En résumé, chacun gère son «stock» d'éclats cristallins comme bon lui semble, mais que ce soit clair entre Crystal et vous : il est très difficile de revenir du royaume des morts une fois qu'on en a franchi le seuil ...

BLESSURES ET CICATRICES

L'éclat cristallin est une source de magie merveilleuse et de miracles réguliers. Lorsqu'une facette s'éteint un processus de protection puis de reconstruction du corps s'enclenche. Quelles que soient vos blessures, votre corps sera intégralement régénéré. Pas de séquelles, pas de cicatrices. Cela est valable uniquement si une victime meurt, autrement dit seulement quand une facette est perdue.

Heureusement, les pertes de facettes ne sont pas une fatalité. Et il arrive parfois de survivre à de graves blessures qui ont été soignées par un médecin. Dans ce cas là, le corps va garder les cicatrices de ses blessures à moins qu'une facette soit perdue moins d'une semaine après ces

blessures. Il faut sept jours à un éclat cristallin pour mémoriser une modification d'un corps.

Ce détail est très important, ainsi un homme qui perd la vue pendant un combat et qui n'a pas la possibilité de se soigner a le choix de se tuer, en perdant une facette, afin de régénérer le corps qu'il possédait avant sa mutilation.

Et inversement, une fille de joie qui se fait faire un superbe tatouage dans le creux des reins doit tout faire pour ne pas perdre de facette pendant sept jours afin que son éclat cristallin « enregistre » la modification de son corps.

RETRIBUTION DES SOINS

Dans le Nouveau Monde, la tradition veut que toute personne recevant les soins d'un quelconque médecin offre à ce dernier une compensation financière. Celle-ci est à la hauteur des moyens du patient et, bien évidemment, proportionnelle aux soins prodigués. Pourtant aucun médecin ne fera valoir cet usage car l'initiative en revient au patient.

A titre de récompense, ce dernier donnera toujours à son sauveur au moins une larme d'écume, quel qu'en soit la valeur.

LES FUNERAILLES

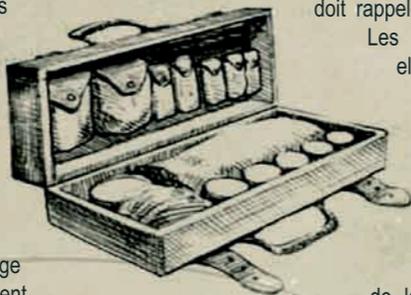
Les cérémonies funéraires dans le monde de Crystal sont particulières puisqu'il n'y a pas de corps : le mort est devenu une éclipse.

Quand une personne disparaît, ses proches attendent sept jours avant de procéder à ses funérailles. Une messe est donnée en sa mémoire, et tous prient pour que Crystal, dans son infinie sagesse, accorde à cette nouvelle éclipse le repos éternel. Puis une procession, formée de la famille et des proches du défunt, accompagne les objets personnels du défunt (à défaut de cadavre), transportés sur un bouclier. Ensuite, ces effets sont déposés dans un trou, puis brûlés. Finalement, afin de marquer l'emplacement de la sépulture, la coutume veut que l'on plante un bâton d'environ un mètre, surmonté d'un joyau, qui doit rappeler l'éclat cristallin du défunt.

Les tombes de fortunes sont, elles, pour d'évidentes raisons financières, réalisées avec un vulgaire caillou.

Dans certaines régions, les habitants ont pris l'habitude, pour honorer la mémoire d'un défunt particulièrement regretté, de déposer à chacun de leurs passages auprès de la

t o m b e une pierre. Ce rite, au cours des siècles, est à l'origine de l'élévation de tertres monumentaux, que l'on peut découvrir au détour des chemins..



LE MARIAGE

Les us et coutumes en matière de mariage diffèrent parfois selon les régions. Cependant, le rite le plus courant consiste en l'échange de rubans de couleurs entre les époux lors d'une cérémonie. En effet, chaque époux s'entretient avec un prêtre, puis choisit à quel esprit de Crystal son caractère s'accorde le mieux. Ensuite, la future épouse tresse un ruban de la couleur choisie (dans le cas de l'homme, c'est sa mère qui élabore le ruban).

Les fiancés ne doivent surtout pas connaître la couleur du ruban de leur compagnon, couleur qu'ils découvrent seulement le jour de la cérémonie, au moment de l'échange. Le prêtre lie alors les mains des futurs conjoints avec ces rubans, et récitent les paroles rituelles, ainsi que la bénédiction seyant à un tel événement. Les jeunes gens sont considérés comme mariés devant leur créateur, Crystal, et ce pour toute leur existence.

Il est de coutume de considérer comme un heureux présage de voir se nouer deux rubans de la même couleur autour des poignets des promis.

Chez les rois et les reines il est d'usage que les futurs mariés s'échangent, à la place de rubans, des bijoux taillés dans une pierre précieuse représentant l'esprit dont ils se rapprochent.

LE CALENDRIER HUMAIN

Le calendrier humain a été créé par les anciens de la cité des sages et généralisé à l'ensemble du Nouveau Monde en 174. Il est fondé principalement sur les cycles de Myriale, qui est à son apogée tous les 28 jours.

L'année humaine comprend 365 jours répartis en 13 mois appelés «cycles», 12 de 28 jours et 1 de 29 jours. Chaque cycle est composé de 4 semaines de 7 jours. L'année commence à l'équinoxe de printemps.

Les 13 cycles sont :

- Cycle de l'Émeraude (printemps)
- Cycle de la Lumière (printemps)
- Cycle de l'Opale (printemps)
- Cycle de la Terre (printemps)
- Cycle de la Topaze (été)
- Cycle du Feu (été)
- Cycle du Rubis (été)
- Cycle de l'Ombre (automne) - 29 jours
- Cycle du Grenat (automne)
- Cycle de l'Eau (automne)
- Cycle de l'Améthyste (hiver)
- Cycle de l'Air (hiver)
- Cycle du Saphir (hiver)

Les 7 jours sont appelés : Emeth, Opha, Tolh, Rhû, Grelh, Ameth, Sapha. Le 29ème jour du Cycle de l'Ombre est nommé Dahma.

Une date se note ainsi :

An 1172, Cycle du Feu, Illème Emeth

C'est-à-dire nous sommes le 1er jour de la troisième semaine du cycle du feu de l'année 1172.

Il existe un calendrier wahaliss aujourd'hui désuet.

EXPRESSIONS COURANTES

«*Par Crystal, tu sens la ragougne !*»

se dit en présence d'une personne malodorante.

«*T'es aussi fûté que le karg qui a inventé la pêche à la massue !*» sans commentaire ...

«*Fini ta soupe, sinon j'appelle Morgaruth*».

«*Alors, on se pignolle ?*»

se dit lorsque les personnes auxquelles on s'adresse sont en train de glander grave ...

«*C'est vieux comme le cul de Ziéla*».

«*Tu reviens de Malguéon, ou quoi ?*»

se dit d'une personne qui ne comprend rien à ce qu'on lui dit.

«*Prendre une tumade*»

se faire éclater la tête par un kargs que l'on essaye d'esquiver

«*Avoir le courage d'un Chagouin*», se dit d'un pleutre.

«*B'soir...*», terme de séduction employé dans les auberges réservées aux guerriers éreintés et dégoulinants de sueur masculine.

«*On ne peut pas faire de purotte sans broyer de pataterres !*», parfois il faut prévoir quelques dommages collatéraux...

SUPERSTITIONS

Vous trouverez ci dessous, une série de manies et autres peurs, fondées ou non. Elles sont plus ou moins répandues et différentes suivant les royaumes.

♦ Apercevoir une éclipse au crépuscule est un mauvais présage. Variante : apercevoir une éclipse à l'aube est un bon présage.

♦ A la naissance d'un enfant, il faut recueillir ses premières larmes sur une pierre, qu'il portera en talisman toute sa vie.

♦ Pour éviter que le malheur ne s'abatte sur un édifice, on place une larme d'écume dans ou sous la première pierre.

♦ Avant de porter le premier toast lors d'un mariage, la mariée doit briser un verre ou une poterie : le nombre de tessons ou d'éclats indique le nombre d'années que durera l'union.

♦ Jeter une larme d'écume dans un puits assure qu'il ne se tarira jamais.

♦ Se trouver dans l'ombre d'un pendu quand son corps finit par disparaître attire sur soi un grand malheur.

♦ Une licorne apprivoisée est sensée mourir de tristesse, encore faut il l'attraper).

♦ Porter sur soi des os humains, en plus d'être un sacrilège effroyable, est sensé rendre fou.

♦ Après un décès dans une pièce, un prêtre doit purifier le lieu avec le rituel adéquat, afin d'en chasser les esprits, sinon l'éclipse du défunt ne parviendra pas à trouver le chemin du Puits des Âmes et restera une âme errante à jamais.

♦ Il est de très mauvais goût de jeter des cailloux, même pour passer le temps. Si ça se trouve, c'est Mémé que tu jettes aux orties (d'où l'expression).

♦ Depuis 1197, les enfants nés au crépuscule sont considérés comme maudits. Ce sont «les Calamiteux» et leur génitrice «les Mères Souffrance» à cause des douleurs cumulées de l'accouchement et de la perte de facette.

SYSTEME MONETAIRE

Si le troc est encore en vigueur dans de rares régions, l'immense majorité des habitants du Nouveau Monde utilise les **larmes d'écumes**.

Ces pierres translucides, circulaires et légèrement bombées sont devenues la monnaie officielle depuis déjà quelques siècles. Elles sont légions sur les marchés des capitales du Nouveau Monde. Toutes les affaires, les services, les achats, les contrats sont réglés en larmes d'écumes.

Chaque couleur, en fonction de sa rareté, équivaut à une certaine valeur. Les larmes d'écumes bleues sont l'unité de base servant de référence au système :

- ♦ **Larme bleue** : 1
- ♦ **Larme verte** : 5
- ♦ **Larme rouge** : 25
- ♦ **Larme blanche** : 100

Il existe deux tailles de larmes. Habituellement, le diamètre d'une larme d'écume ne dépasse pas deux centimètres. Le second gabarit de larmes est beaucoup plus imposant, environ le double ou le triple. On les



nomme « Grandes Larmes » et valent dix fois la valeur normale :

- ♦ **Grande larme bleue** : 10
- ♦ **Grande larme verte** : 50
- ♦ **Grande larme rouge** : 250
- ♦ **Grande larme blanche** : 1000

Notons que les couleurs des larmes d'écumes n'ont aucun lien avec celles des esprits.

Evidemment, si vous écoutez un adepte éméché du Rubis de Sang, il prouvera grâce aux larmes d'écumes que son esprit est cinq fois plus fort de l'Émeraude Végétale...

Depuis peu, une guilde, la Confédération des Encres, propose ses services pour la garde et le déplacement d'importantes sommes en larmes d'écumes. C'est efficace mais fort onéreux.

PIERRES PRECIEUSES, GEMMES ET JOYAUX

Les larmes d'écumes ne sont pas les seuls objets pouvant servir à des transactions commerciales. La grande valeur de certaines gemmes attire de nombreux marchands. Cependant, il est primordial d'apporter quelques précisions sur la nature des gemmes, mais surtout des pierres précieuses et des bijoux.

♦ **Les gemmes**, à l'instar des larmes d'écumes, sont des minerais rares. Elles peuvent arborer de multiples couleurs. Les plus prisées sont : le spinelle, la tourmaline, la citrine, la turquoise,

l'agate, le lapis-lazuli et l'aigue-marine. La majorité des parures et des bijoux est fabriquée à partir de gemmes minérales.

♦ **Les pierres précieuses** sont très connues : rubis, topaze, opale, émeraude, saphir, améthyste, grenat, obsidienne et diamant. Bien que leur beauté et leur éclat soient inégalables, rares sont ceux qui porteront un tel atout car il s'agit bel et bien d'anciens éclats cristallins. Se pavaner avec les restes d'un défunt est du plus mauvais goût dans le Nouveau Monde.

Les pierres précieuses ont eu une apparence si particulière qu'on ne peut les confondre avec des

gemmes. Elles sont reconnaissables par le commun des mortels.

Il existe une dernière pierre précieuse bien plus rare que celles-ci citées ci-dessus : le cristal. Il est totalement translucide et d'une pureté absolue. Attention à ne pas confondre avec un diamant, qui dans le monde de Crystal, est plutôt d'un blanc laiteux.

♦ **Les bijoux** sont le résultat du travail d'un artisan à partir de gemmes ou de pierres précieuses. Ces dernières perdent d'ailleurs une partie de leurs capacités magiques lorsqu'elles sont taillées. Mais qui oserait un tel sacrilège ?

PRIX DES SERVICES ET MARCHANDISES (en larmes d'écumes)

Armes et Armures

Dague	190
Glaive	500
Épée longue	850
Épée à deux mains	1 450
Grande Hache	1 100
Masse d'armes	380
Arc long	900
Bouclier moyen	630
Armure de Cuir	450
Armure cloutée	850
Chemise de maille	1 400
Haubert de maille	2 250
Plaque partielle	3 900
Harnois de tournoi	9 000

Repas et hébergement

Verre de vin, bière	4
Bouteille de vin	15
Miche de pain	2
Portion de fromage	3
Repas simple	10
Festin par personne	150
Nuit en auberge	25
Nuit en suite luxueuse	200

Vêtements

Tenue de paysan	50
Habit de voyage	100
Habit de noble	1 800
Toilette princière	6 000

Services

Simple ouvrier / jour	45
Homme d'arme / jour	100
Employé qualifié / jour	150
Messenger / lieue	2

Denrées et matériaux

1 livre (0,5 Kg) de bleb	5
1 livre de tabac ou fer	25
1 livre de sel	125
1 livre d'épices	150
1 mètre carré de lin	400
1 livre d'or	450
1 mètre carré de soie	1 500
1 livre de cristallite	25 000

LA FAUNE ET LA FLORE

LA FAUNE

Il est possible de rencontrer une multitude d'animaux sur le Nouveau Monde. Mais il ne s'agit pas de présenter tous les animaux communs, tels que les chiens, les ours, les loups, les aigles, etc... La découverte des animaux spécifiques au Nouveau Monde est plus intéressante. Toutes ces informations sont issues d'un traité de zoologie écrit par Yrdas Thaal.

♦ La Chifloune

Animal à fourrure, la chifloune adulte ne pèse pas plus de quelques grammes. Sa petite taille et son camouflage efficace en font un animal difficile à débusquer. Un des grands attraits de la chifloune, et qui fait que cet animal provoque une curiosité jamais assouvie, réside dans son mode de nutrition. La chifloune se nourrit exclusivement de cailloux, pierres et autres minéraux. La manière dont elle arrive à se nourrir de cette façon reste un mystère insoluble.

La particularité de la chifloune tient à ses deux

spécificités : une chifloune rassasiée a une très grande tendance à déclencher une réaction biologique en chaîne entraînant l'explosion de l'animal et enfin, sa bave possède de grandes propriétés curatives.

♦ Le Chagouin

S'il est un animal étrange vivant à la surface du Nouveau Monde, le chagouin est cet animal. On ne sait que très peu de choses sur lui, tellement il est difficile de l'approcher. Peu de gens peuvent en effet s'enorgueillir d'avoir un jour aperçu, ne serait-ce que de loin, cet animal farouche. Nul ne sait d'où il vient, peut-être a-t-il survécu à la Grande Eclipse. Cette explication aurait l'avantage d'expliquer les caractéristiques pour le moins bizarres de cet être hors du commun : il sait très bien nager, mais à peur de l'eau. Il est carnassier mais n'a qu'une dent, au fond de la gorge... C'est un mystère...

♦ La Ragougne

De la taille d'un gros rat, ou d'un petit lapin, c'est selon, la ragougne est de prime abord un fort sympathique animal. En effet, elle possède une grâce certaine, ainsi qu'un pelage soyeux et chatoyant. De magnifiques yeux à l'expression mutine ornent une tête très harmonieuse. Son corps élancé, terminé par une superbe queue telle un feu d'artifice flamboyant, laisse deviner sous la toison mordoré une musculature délicate. Cependant, la ragougne dégage une odeur pestilentielle, à

tel point que les Anciens en ont tiré un proverbe, dans leur infinie sagesse : « ragougne sous le vent, chasseur mécontent ». Son odeur caractéristique est d'ailleurs entrée dans le langage de tous les jours : ne dit-on pas d'une odeur désagréable que « ça pue la ragougne » ?

♦ Le Rôleut

Cet animal est l'un des plus commun du Nouveau Monde. Il s'apprivoise très bien, et tient compagnie à nombre d'humains, tant paysans que nobles, simples marchands ou dames de la Cour. Mais son caractère égoïste et solitaire le rend difficile à cerner. Il aime dormir, se frotter les moustaches, jouer avec des pelotes de laine... Le rôleut est le chat du Monde de Crystal !

♦ Le Lièvrepin

Le lièvrepin est un petit rongeur qui vit dans les zones boisées et les grandes prairies. Cet animal s'adapte très facilement à son environnement, ainsi, on peut le retrouver dans des zones désertiques chaudes comme dans des zones de montagnes. Cependant, il est plus fréquent de le retrouver dans des zones tempérées. Cet animal frugivore vit en communauté très organisée, installée dans des terriers. Cet animal est chassé pour sa chair, mais aussi pour sa fourrure qui est douce et luxueuse... De plus certaines communautés rurales utilisent les ongles de lièvrepin pour réaliser des décoctions aux effets étranges.

♦ La Bigornille

Un crustacé étrange mais surtout très rare et d'une difficulté extrême à repérer. De part sa rareté, la bigornille est devenu très convoitée. La faculté de la bigornille est d'avoir une carapace tout à fait intéressante. Ce crustacé se recouvre, lors de sa période de ponte, d'une fine pellicule de cristalline. Après un traitement spécial de la cristalline de sa carapace, il est possible d'en faire des décoctions particulièrement efficaces pour remettre sur pieds le plus mal en point des malades. La bigornille est source de guérison presque universelle.

Il y a bien d'autres animaux spécifiques au Monde de Crystal : la **flapouette**, un étrange oiseau, le **taurebuffle**, un imposant bovin, etc...

CREATURES MERVEILLEUSES

Le monde de Crystal est aussi peuplée d'êtres vivants possédant des capacités magiques ou exceptionnelles. En voici une liste qui est loin d'être exhaustive.

♦ Le Liongre

Cette créature appartient à une race de félin dont la création est liée à la grande Eclipse. Le liongre est d'une taille impressionnante. Les mâles atteignent en moyenne les 4 pieds au garrot. Leur fourrure est

blanche tigrée de noir ou de marron.

Cette créature fait preuve d'une sauvagerie inégalable lorsqu'il s'agit de protéger les siens. Mais ce qui caractérise le plus le liongre sont sa queue, sa capacité de déplacement et de camouflage. En effet, sa queue mesure plus de 5 pieds, est une arme redoutable. Elle présente à son extrémité une flamme qui ne s'éteint qu'à sa mort. Mais ce qui fait réellement de cette créature le prédateur parfait est sa rapidité de déplacement. Elle est si rapide que dès que vous la voyez en face de vous, considérez qu'elle est déjà dans votre dos. Le liongre maîtrise une pseudo téléportation.



Enfin, le liongre est capable de se fondre dans n'importe quelle ombre, devenant ainsi invisible à l'œil humain. Un seul conseil si vous venez à affronter un liongre, priez ...

♦ Les Dragons

Les célèbres reptiles géants vivent bel et bien sur le monde de Crystal. Il en existe plusieurs sortes. Bien entendu, ils sont immenses. Certains rampent, d'autres marchent mais la plupart sont capables de voler. Tous arborent la même couleur : l'or.

Peu d'humains en ont côtoyé mais il semble que les dragons soient dotés d'une intelligence hors du commun, qu'ils parlent et sont capables de lancer des sortilèges. En fait, il semble qu'aucun dragon ne vive sur le continent, les seuls que l'on aurait vu véritablement serait en Talaan.

♦ Le Lougrin

Cet animal mythique pour les habitants du Nouveau Monde est un proche cousin des loups que l'on peut apercevoir en montagne ou en forêt. Une différence de poids, c'est le cas de le dire, va pourtant vous sauter aux yeux si vous avez le malheur d'en

croiser un... En effet, ce canidé est de la taille d'un ours. Son pelage d'un noir profond le rend encore plus terrifiant. Les anciens prétendent même qu'il s'agit du seul animal capable d'arracher d'un seul coup de griffe l'éclat cristallin d'homme.

◆ Les Licornes

La licorne est un cheval d'un blanc pur arborant un corne en cristal sur son front. Les représentantes de cette race vivent dans la forêt d'argent. Elles en sont même les gardiennes.

Protectrices des êtres bénéfiques, les licornes sont capables de parler tous les langages du Nouveau monde. Elles utilisent la magie de Crystal mais possèdent aussi de grands pouvoirs de persuasion psychique.

Les licornes ne sont ni agressives ni violentes mais utiliseront tous leurs atouts pour protéger leur demeure ou des êtres en danger de mort, à condition que leurs intentions soient bonnes.

◆ Les Démons

Les plus grands de tous les serveurs du mal restent les démons. Invoqués par de puissants conjurateurs, ces créatures sont en fait des écrylles perverses par les forces obscures. Leurs formes et leurs pouvoirs ne sont limités que par l'imagination de leur maître ...

Les plus célèbres des démons se nomment Kyar-Hasslom et son frère Seth-Hasslom.

◆ Les Vampires

Ces créatures sont victimes d'une terrible malédiction. Condamnés à se nourrir de l'énergie d'éclats cristallins afin de survivre, les vampires sont un véritable danger pour les habitants du Nouveau monde.

N'ayant aucun signe distinctif, il se mêle au commun des mortels et assouvissent leur soif de facettes. Les vampires ne sont pas spécialement maléfiques. Certains le sont par vocation ou sadisme, mais la plupart ne tue que par obligation. Ce n'est pour eux que de la chasse ...

LA FLORE

Excepté l'ensemble des végétaux communs (chêne, pin, marguerite, fougère, pomme, carotte,...), il existe dans le monde de Crystal quatre familles principales de plantes, dont l'usage peut être fait en herboristerie. Chacune de ces familles contient cinq espèces. Il existe d'autres plantes, aux vertus légendaires et parfois magiques d'une exceptionnelle rareté, quasiment introuvables et qui n'ont pas de prix. Les quatre principales familles de plantes sont :

- ◆ **Les Dulives**, effets curatifs
- ◆ **Les Olganes**, effets anesthésiants
- ◆ **Les Mantoves**, effets dopants
- ◆ **Les Fernites**, poisons

A haute dose, de nombreuses plantes deviennent des drogues et peuvent être extrêmement nocives.

Les potagers et les vergers regorgent aussi de sympathiques particularités :

- ◆ **La Pataterre**, légume très commun et délicieux lorsqu'il est écrasé en purotte
- ◆ **Le Bleb**, céréale du sud d'Orlandelle qui rentre dans la recette des célèbres Galettes de Fouirn
- ◆ **Le Pamplamousse**, un peu acide mais ses nectars sont un régal
- ◆ **Le Prusin**, un fruit avec lequel on fait un alcool redoutable, qui porte le même nom
- ◆ **Les Murtilles**, ses baies sont idéales pour réussir vos gâteaux ou vos confitures

