

N°81 - 04 MAI 2016

Cette semaine, nous vous proposons un numéro préparatoire, avec un intérêt double.

Pour commencer, ce numéro est une aide de jeu pour tous ceux qui voudraient jouer avant la naissance de l'Empire, à la grande époque de la purge, avant que les nations modernes ne se dessinent. Nous avons compilé ici les infos utiles, les anecdotes, et surtout les choses passées sous silence dans le livre de base.

Vous verrez que nous restons encore flous sur bien des points, afin que les meneurs puissent faire « leur sauce » en ce qui concerne ce passé, tout en ayant quelques bases communes. Ceci vous facilitera aussi les choses pour le début d'*Éclats de lune*, puisque vous et vos joueurs aurez besoin d'un peu d'espace libre, ou inventer et jouer.

En effet – et c'est le second but de ce numéro – le présent Chagar servira d'aide de jeu lors du début de la campagne, dont le prologue se déroule précisément à cette époque.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

Numéro réalisé par Rafael et François. Illustré par Le Grümph et Christophe Swal. Corrigé par Fred «Balt» Lipari.

TANÆPHIS – 600 aN⁽¹⁾

[À l'aube du monde] Il y a eu un « Avant », sûrement, mais personne ne s'en souvient, et tout a changé. Trop longtemps, les hommes se cachent sous terre, n'affrontant le froid et les tempêtes de l'extérieur que lorsque la faim est trop forte. Partout, des refuges deviennent des tombeaux, jusqu'à ce que les soleils reviennent, et avec eux l'espoir.

Les hommes retrouvent la lumière, se découvrent des ennemis, et réinventent la guerre. Les tribus trop proches, les chimères trop étranges, les frères d'hier devenus rivaux, tout est bon pour satisfaire le goût du sang et de la conquête. Mais dans la chaleur des combats, Tanæphis survit et les hommes grandissent peu à peu.

[C-3000] Les Bathrahabans, à l'ouest, fondent la première civilisation. Ils bâtissent des villes, forgent de meilleures armes, inventent l'écriture. Quand le reste du monde n'est peuplé que de petites communautés, de tribus nomades, ils s'allient et commercent, écoutant d'autres voix que celles de la guerre.

Sur la côte est, un peuple nomade – les cavaliers Kéhall – commencent à unir les sédentaires. C'est une étrange société, où la domination engendre la paix, formant doucement un embryon de civilisation.

[C-2500] Dans les jungles du sud, les étranges Pères prennent les hommes sous leur protection. Ces chimères tissent une société plus calme, incluant peu à peu d'autres peuplades à leur mosaïque. Au même moment, les Thunks parcourent le nord du continent, cohabitant avec nombre de petites tribus humaines et chimériques. Tous grandissent et cherchent l'équilibre sous le regard attentif des Nains.

[C-2000] Les premiers Dieux s'incarnent dans des armes, et à peine apparus, mettent le feu au continent. Hommes et chimères se déchirent pour les posséder. La civilisation des Pères et celle des Kéhall sont balayées. Les cités de l'alliance bathrahabane redécouvrent le goût du sang, et l'Ouest divisé rejoint le combat général.

[C-1500] Les Elfes, un petit peuple chimérique sans importance jusque là, révèle soudain de nouveaux pouvoirs. Les Armes ne comprenant pas tout de suite l'ampleur du danger, les Elfes deviennent finalement incontrôlables. Ils bâtissent une civilisation dominatrice et réduisent en esclavage hommes et chimères. Même les Armes-Dieux les craignent et les détestent, car ces chimères-magiciennes sont capables de neutraliser leurs pouvoirs, ou de les retourner contre elles.

Quelques îlots de résistance existent, souvent dirigés par des chimères capables de résister aux Elfes ou de les contrer. Les Armes tentent aussi de se rebiffer, mais beaucoup d'entre elles disparaissent lors des combats. Seuls les jungles et le Nord échappent réellement aux Elfes. Dans les terres froides, ce sont les Nains qui négocient une paix précaire, aux prix de nombreux services rendus aux Elfes. Quand aux jungles, elles paraissent résister aux mages, qui y subissent plus de défaites qu'ailleurs.

[C-1000] Après des siècles passés à dominer, chasser et torturer, les Elfes changent peu à peu. Ils se désintéressent du continent et commencent à bâtir une grande cité au centre des terres. Ils capturent des esclaves par milliers, et s'assurent même l'aide des Nains dans cette étrange projet. Pôle la blanche s'élève peu à peu.

Une fois la cité construite, les choses empirent encore, les Elfes paraissant avoir gagné en puissance et en folie. Les derniers peuples puissants qui leur résistaient sont exterminés, et seuls restent les tribus éparées ou les fuyards cachés, que les mages laissent vivre pour mieux s'en amuser.

[C-800] Les Elfes disparaissent soudainement. D'abord hésitants, les hommes sortent peu à peu de leurs cachettes. Puis la nouvelle se répand, apportée par les esclaves que les mages ont abandonnés dans la cité déserte. Tanæphis est libre.

[Jusqu'à -700] Les humains se lancent dans une vaste guerre d'extermination des chimères survivantes. On appelle cette période les guerres du sang. Seuls les Nains sont épargnés, car ils se réfugient sous terre et détruisent les accès à leurs cités.

(1) Il est possible que ces thèmes vous paraissent familiers, et que vous pensiez avoir déjà vu ces infos, par exemple en page 12 de *Métal*. C'est logique, et pas tout à fait faux. Nous préférons replacer tout ça ici, histoire que ce soit bien frais pour tout le monde, sans devoir fouiller vos étagères à la recherche du livre de base. Il est aussi possible que ces textes soient, en fait, sensiblement différents. Dans ce cas, ce pourrait être de ma faute, puisque je travaille en ce moment sur *Silences*, et que je ne me rappelle plus bien de ce qui est secret ou pas. Ce Chagar tient aussi compte du fait que les gens ont eu moins de temps pour oublier certains éléments, qui en 1040 dN, auront sombré dans les abysses mortes de l'Histoire. Ou alors c'est juste du vil teasing, mais ce serait tout de même étonnant, venant de gentils gars comme nous.



UNE ÉPOQUE DE GRANDE AVENTURE

En 600 aN, le continent est encore dans un état lamentable, et rien ne semble pouvoir s'arranger. Les Elfes ont disparu depuis deux siècles, mais la peur est encore là, entretenue par les traumatismes hérités et l'influence des Armes. Pour elles, les mages sont encore une menace trop proche et trop puissante. Elles n'osent pas croire à une véritable libération, craignant que tout ça ne soit qu'un court répit ou une mauvaise farce des mages.

Derrière la purge des chimères – les guerres du sang – c'est un vaste rassemblement d'Armes-Dieux qui est à l'oeuvre. Il s'agit de la première véritable faction d'Armes, et son but est assez simple : débarrasser le monde des non-humains. Ce n'est pas juste par racisme ou par ignorance crasse. Non, c'est bien pire que ça ; c'est par peur. La peur terrible de voir un autre peuple « changer » et devenir aussi puissant que les Elfes. Les Armes qui composent cette faction la nomme simplement « l'Ordre » et près de la moitié des Armes-Dieux de l'époque en feront parti, au moins un temps.

Mais ce n'est pas la seule source de conflits, loin de là. Avec le départ des mages, les diverses peuplades retrouvent des terres à conquérir, plus de temps pour se développer ou s'enrichir, et logiquement, de nouveaux ennemis. Sur tout le continent, les vieilles forces se redressent, les peuples soumis rêvent de grandeur, et de petites tribus se découvrent des appétits féroces. La paix n'aura duré qu'une poignée de saisons, entre la disparition des Elfes et le moment où les victimes apeurées reprennent les armes, se redressent, et se ruent au front pour devenir le nouveau bourreau en chef.

Encore et toujours, Tanæphis est en guerre...



SURVIVANTS, PROFITEURS ET CONDAMNÉS

LES BABA... LES BAQUOI ?

Petite note explicative, pour tous ceux qui ont un peu de mal avec les Batranobans et leur vilaine habitude de multiplier les noms et les raccourcis.

Je ne pensais vraiment pas que nous aurions un souci là-dessus, mais vu le nombre de questions et d'erreurs entendues en convention, nous avons dû un peu rater nos explications.

Vous allez voir, c'est très facile en fait.

Batranoban, c'est le nom du peuple, tout simplement, sans plus. N'importe quel citoyen de la nation est un Batranoban. Rien de plus simple.

[Batranoban(e)(s)]

Bathrahaban, c'est le nom de l'ancien peuple, qui précède et annonce les Batranobans. C'est l'équivalent local de « Gaulois » pour nos pommes.

[Bathrahaban(e)(s)]

Bathras, c'est le nom des grandes familles batranobanes, la noblesse héréditaire de l'Ouest. Notez que c'est invariable, qu'on dit « Un Bathras », que la majuscule reste et qu'on prononce le S final.

[Bathras (invariable)]

Batra, c'est une abréviation, une forme familière, pour flemmard, à l'oral, ou pour éviter une répétition quand vous en êtes à la sixième phrase⁽¹⁾ autour de « Batranobans » dans un texte.

[Batra (invariable)]

Et c'est tout. Voilà.

Si vous tombez sur une autre forme, c'est une faute de frappe, un produit périmé, une arnaque ou une fantaisie dégoûtante de votre meneur de jeu, que nous ne validerons en aucun cas, quoi qu'il dise.

(1) Batranobans, citoyens de la Nation, gens de l'ouest, ceux des cités blanches, les habitants de la côte austrane, et donc, en dernier recours, « Batra ».

Voici un survol rapide des peuples remarquables de l'époque. Évidemment, il existe aussi une multitude de peuplades minuscules éparpillées sur le continent. Ces gens apparaissent un jour, au moment d'une scission d'un peuple, d'une alliance avec quelques chimères en fuite, et disparaissent tout aussi vite. Sentez vous libre d'inventer le peuple alweg de votre choix, puissant ou minuscule, à condition d'être prêt à le sacrifier sans remords, lorsque viendra l'Empire...

Les Batranobans

Les Bathrahabans ont changé de nom lors de l'âge des Elfes, pour prendre celui de Batranobans (cf. le schisme Tarek, plus bas). Depuis la libération, les cités blanches ont retrouvé un peu de calme, et même si elles ne sont plus unies comme lors de leur glorieux passé, elles sont un point stable du continent. Il faut dire que les Batranobans sont très concentrés sur leur nouvelle passion : la culture des plantes magiques nommées « épices ».

On ne sait pas bien quand ils ont découvert les épices, mais c'est certainement peu avant l'âge des Elfes, ou lors de leur règne. Il y a même des rumeurs affirmant que les mages leur auraient fait ce cadeau, en échange de leur soumission. C'est en tout cas une opinion fréquente en 600 aN, partout hors de cités blanches.

Les Tareks

Ces habitants de la côte austrane sont issus d'un schisme de la culture bathrahabane. Depuis la folie des Elfes, la côte au sud de Téhen se transforme peu à peu en désert, envahie par les sables du Haas. Lorsqu'une partie de la population migre vers le nord en abandonnant les villes, certains refusent de céder et montent un mouvement pour sauver la région. Les choses s'enveniment jusqu'à une véritable guerre civile, au terme de laquelle les nordistes abandonnent simplement les sudistes à leur sort, rompant le commerce avec eux, persuadés qu'ils disparaîtront en deux ou trois générations.

En 600 aN, les sudistes se font appeler Tareks, et maîtrisent peu à peu le désert. Si la moitié des leurs occupent encore les villes côtières, les autres sont devenus nomades, parcourant le désert, découvrant jour après jour de nouvelles ressources. Ils y trouvent même des épices, qu'ils revendent à prix d'or à leurs frères ennemis, les Batranobans.

Les pillards dangs

Les Dangs sont un peuple féroce et brutal, né dans les forêts Sangres. Ce sont davantage des loups bipèdes que de véritables hommes, et ils vivent de rapines et de massacres en attaquant sans remords tous les Alwegs à leur portée. Ils sont aussi experts en pillage de ruines et de restes de l'âge mythique, qu'ils revendent aux Batranobans. Ils organisent parfois des expéditions loin de leur terres, afin de s'attaquer à de nouvelles proies, par goût de la chasse et pour alimenter l'esclavage batra.

Les Shindis

Cette peuplade vit dans le souvenir de leurs anciens alliés – ou maîtres selon les interprétations – à savoir les Ronciers (cf. le MdC n°1, page 22). Apparemment sauvages, ce sont en fait des gens doux, calmes et plutôt intelligents, tant qu'on reste dans leur domaine de compétence. Tout ce qui concerne la forêt les passionne, et ils sont des guides extraordinaires à condition de ne pas se presser et de supporter les détours touristiques. En effet, un Shindi n'aime rien tant qu'un beau paysage, et il s'oublie parfois dans sa contemplation jusqu'à y perdre une journée entière.

Ils auraient certainement disparus sans une connaissance parfaite de leur milieu, et une caractéristique un peu déplaisante : la rancune. Blesser ou tuer un Shindi, c'est s'assurer une vie de traque sans pitié par le clan entier. Celui-ci enverra ses tueurs l'un après l'autre, calmes, doux, mais implacables et armés de pointes, de lames, et de plus de poison que vous ne pourrez en contenir. Ceci explique sûrement que peu de gens les ennuiant, même si les Batranobans commencent à trouver les forêts du nord très attirantes.

Les Thunks

Les Thunks sont des nomades du Nord, errants partout au dessus de l'égide et jusque dans la langue de givre. Organisés en petits clans, ils vivent de troc et de chasse, globalement appréciés de tous dans les régions qu'ils traversent. Curieux, ils s'installent parfois dans des zones désertes du Nord, ou à proximité d'une communauté qui les intéresse. Ils restent là un moment, parfois deux ou trois ans, puis reprennent l'errance aussi facilement que s'ils étaient arrivés la veille.

On croise parfois des Thunks loin du Nord, lorsqu'une bande est prise d'une subite envie de voyager plus loin. Longtemps privés de cette possibilité par les Elfes, les Thunks renouent avec cette tradition et on en voit jusqu'aux frontières des jungles. Redoutables archers, ils ne sont pas des proies faciles, loin de là.

Les Ouards

Depuis que les Ouards se sont installés près de l'escalier de Rockford, près des restes des installations naines, il est difficile d'approcher la région. Anciens alliés des Nains, ces humains ont mal pris le départ de leurs amis, et ne sont plus très fréquentables. Ils ont imaginé une mystique complexe, susceptible de plaire aux Nains selon eux, afin de les convaincre de revenir. Ils s'habillent, se comportent et travaillent en fonction de leurs règlements, ne dérogent jamais à aucune règle, et subissent de lourdes pénitences pour toutes sortes de raisons.

Au début, tout cela n'était peut-être qu'une façon d'honorer la mémoire des Nains, mais aujourd'hui, il s'agit d'un véritable culte, avec ses lois, ordres et interdits, mais sans véritable but. Même les Thunks commencent à éviter le secteur, de crainte que les recteurs – la police du culte Ouard – ne leur cherchent des poux dans la tête.

Les Lorissis

Cette peuplade s'est installée dans les basses-terres peu avant la disparition des Elfes. Selon leur légende, les basses-terres étaient autrefois une mer, et les Nains auraient construit le mur de glace pour leur offrir de nouvelles terres, en remplacement de celles que les Elfes avaient détruites dans leur région natale. Tout ça est un peu flou, mais les Lorissis sont très contents avec ces terres plates et fertiles, ces rivières sans crue ni sécheresse, et ces légendes rassurantes et positives.

Ce sont des paysans et des éleveurs, qui ne songent à la guerre que quand les lunes insistent vraiment ou que le voisin pousse le bouchon trop loin. Autrefois, les Lorissis avaient quelques soucis avec des Alwegs nomades ou des dingues de passage, mais depuis que les Ouards ont bloqué l'escalier de Rockford, les choses sont plus calmes.

Les Heloi'

Nous parlons en fait, de deux peuples presque jumeaux : les Héloïles – au bord de la mer de Guerl – et leurs frères Héloïtes – dans la chaîne de collines des Marches. Anciens serviteurs des Nains, ils furent terrifiés par le départ de leurs maîtres, et agissent encore comme si le monde allait s'effondrer sur eux dès demain. Il paraissent donc peureux, paniqués et horriblement maussades.

Organisés en petits villages proches les uns des autres, ils travaillent – pêche au nord, mines et élevage au sud – et commercent avec leurs voisins en échange de leur protection contre les pillards ou les étrangers de passage. Ils supportent mal les visiteurs, à l'exception des Thunks, mais n'osent pas chasser les intrus, préférant négocier leur départ, les déprimer jusqu'à la nausée, et en dernier recours, les empoisonner. Car les Heloi' sont sournois, comme tout bon paranoïaque le devient à force d'imaginer tous les sales tours que préparent ses innombrables ennemis.

Les Voïssins

Les tribus Voïssins sont un rassemblement hétéroclite de guerriers et de pillards agressifs, descendant de mouvements de résistance aux elfes. Endurcis par des siècles de combat, de chasse et de fuite, ils sont restés des brutes et vivent très bien avec ça.

Leur système est assez simple, et chaque tribu se gère seule la majorité du temps. En ce qui concerne les expéditions de pillages, c'est le Voÿ de chaque région qui décide des proies allouées à chaque tribu, et des quotas à prélever. Le Voÿ est un titre gagné au combat, et chaque printemps, un candidat peut le défier pour prendre son titre, sa place et sa maison. Les prétendants se départagent avant la date fatidique, au combat évidemment, et toute ces luttes se font le plus souvent à mort.

De l'avis de beaucoup de leurs voisins, ce système est sûrement une bénédiction pour le monde, puisqu'il élimine chaque année une bonne portion des meilleurs guerriers Voïssins. Les proies les plus fréquentes de leurs raids sont les Rivers, les Ségions et les Alwegs des Marches, mais ils n'hésitent pas à pousser jusque chez les Gorns et les Heloi' lorsque l'envie les prend.

Les Rivers

Les peuples des rivières sont les descendants des esclaves de Pôle, abandonnés lors de la « disparition » des Elfes. D'après leurs légendes, les mages auraient massacré une large partie de la population non-elfique lors d'une fête dantesque, ne délaissant une partie des esclaves que par étourderie, ou parce que ceux-là n'était pas à portée immédiate. Lorsque les survivants réalisèrent que la fête était finie, ils vinrent voir ce qu'il en était, et ne trouvèrent qu'une ville jonchée de cadavres et des restes d'une orgie démente, vide de toute vie elfique. Les Rivers s'emparèrent alors des barges de ravitaillement de la cité, et partirent répandre la bonne nouvelle.

Aujourd'hui, ils sont un peuple prudent, qui évite les conflits en se réfugiant sur le fleuve aussi souvent que possible, et commerce avec tous ceux qui veulent bien échanger des vivres, des bibelots et des nouvelles. Lorsqu'ils manquent de troc, ils retournent au « centre de la voie », à Pôle, et continuent le pillage systématique de leur ancienne prison.

C'EST QUOI UN ALWEG ?

C'est à cette époque que commence à apparaître le mot « Alweg ». C'est un terme du vocabulaire rivers, qui signifie tout simplement « non-Rivers ». En gros, Alweg signifie « étranger », mais avec une connotation un peu plus précise, et une légère moquerie de la part des gens du fleuve.

À force de fréquenter les Rivers, les peuples proches de l'axe fluvial ont fini par comprendre le terme, mais pas parfaitement. Beaucoup commencèrent à utiliser Alweg pour désigner les étrangers, à moins de connaître un terme plus précis.

C'est ainsi que peu à peu, « Alweg » en vint à désigner les gens dont on ne connaît pas la nationalité, le plus souvent parce qu'ils n'en ont pas.

Les Dess

Comme les Voïssins, les Dess sont avant tout des descendants de résistants et des guerriers, mais là où les nordiques se satisfont de cet état, les Dess commencent à se lasser. Depuis peu, ils essaient de s'inspirer de leurs proies pour se créer une véritable culture nomade, et se trouver d'autres occupations que le combat.

Cavaliers dès leur plus jeune âge, les Dess font passer leur montures avant tout, et la vie d'un village est rythmée par celles des bêtes. C'est une des pistes d'évolution des Dess, qui organisent entre les clans des jeux plutôt que des défis guerriers. Doucement la société Dess s'apaise sans rien perdre de son savoir-faire. Il faut dire que les Dess occupent tout le centre du continent, et qu'ils ne manquent donc ni de dangers à affronter, ni de cibles pour leurs pillages.

Les Ségions

Situées à portée des Dess et des Voïssins, les terres ségiones auraient pu être un enfer, sans la richesse du sol et l'entêtement de ses habitants. Anciens esclaves des elfes, les ségions étaient les cultivateurs et les fournisseurs de nourriture de Pôle. Alors que le monde se redressait à peine de sa peur, les Ségions entreprirent de l'exploiter, utilisant pour eux-mêmes les leçons de leurs anciens maîtres. La région devint vite assez prospère pour supporter les assauts des voisins sauvages, et parfois même résister aux attaques en payant quelques protecteurs.

Tout n'est pas rose en terres ségiones, et plus on s'éloigne de la Roxxeanne, plus la vie devient précaire. Mais c'est tout de même mieux que le reste du monde, ou rien n'est jamais certain, ou les sauvages pullulent, et où on rencontre bêtes et monstres à chaque détour d'un chemin mal tracé.

Les Gorns

Les Gorns sont un peuple hétéroclite, formé de clans sédentaires dont l'influence grandit doucement sur la côte levantine. C'est une peuplade aux habitudes simples mais efficaces. Organisés en fédération, ils partagent des projets locaux tournés vers la protection des villages et la mise en place de réseau commerciaux.

Chaque village se charge de son seigneur, avec un bourg plus important agissant en protecteur pour ses voisins plus petits. Les villages sont dirigés par un conseil des doyens, qui centralise et répartit les tâches et le fruit de celles-ci. La protection des terres est confiée à des troupes spécialisées menées par un « Vohr », qui choisit et entraîne ses hommes selon les besoins du village. La fonction militaire, canalisée dans la protection des terres mais tenue loin du pouvoir, assure aux Gorns une société assez tranquille.

Les Gadhars "digs" et Gadhars "go'an"

Les Gadhars, pendant de longs siècles, ont vécu sur la côte levantine, jusqu'à ce que la domination elfique les pousse à se réfugier dans la jungle de leurs lointains ancêtres. En arrivant là, les « revenus » découvrirent que des Gadhars étaient restés dans les jungles, et n'appréciaient pas trop l'idée de voir des étrangers s'installer chez eux. Ce fut le début d'une longue guerre, qui occupa longtemps les habitants des jungles. En 600 aN, les choses auraient eu le temps de se calmer, si nous n'étions pas sur Tanæphis. Ici, la guerre a simplement changé de visage.

Pour imaginer l'état des jungles aujourd'hui, visualisez simplement leur état normal⁽¹⁾, et rajoutez un élément de plus : tout le monde se situe d'un côté ou de l'autre d'une guerre ancestrale entre les « Gadhars digs » et les « Gadhars go'an ». Les Digs sont les descendants des gadhars restés dans la jungle, alors que les Go'an sont ceux des Gadhars qui ont quitté un temps la jungle pour l'est, puis sont revenus.

Cette séparation, si elle pouvait paraître importante à un moment donné, est devenue ridicule et insignifiante après plusieurs siècles. D'autant qu'avec les prisonniers, les esclaves, les alliances bizarres et les trahisons diverses, les rangs se sont sérieusement mêlés au fil du temps. Mais si la logique et la sagesse ont des côtés utiles, on ne va quand même pas abandonner pour eux une belle raison de se mettre sur la gueule ! L'opposition entre Digs et Go'an est donc encore vivace, et provoque des conflits d'ampleurs diverses, soutient des alliances, et cause plus de morts que les moustiques de la saison des fièvres.

Notez que ce ne sont pas les seules raisons de s'entre-tuer, et qu'on continue à se combattre et à se haïr au sein de chaque camp. Avoir des ennemis communs n'a jamais empêché personne de se prendre en grippe, et puisqu'on trouve de tout dans les jungles, y dénicher quelques fauteurs de troubles ne devrait pas être bien dur. Comme d'habitude, les Armes s'en mêlent un peu, quoique un peu moins nombreuses qu'ailleurs – de peur de finir dans un marais ou au fond de la mangrove.

(1) Vous vous souvenez ? Rien de standard, le bordel, des trucs bizarres partout, et si un truc est normal, il est tellement normal que c'est probablement pas normal du tout d'être aussi normal. Mais globalement, tout est bizarre et rien ne se ressemble, et en plus, c'est très varié.



QUE SONT-ILS DEVENUS ?

Si vous êtes un peu attentif, vous aurez remarqué que certains de ces peuples ne sont pas dans le livre Métal, et n'existent donc plus en 1040 dN.

Si, si, ne mentez pas, je sais que vous l'aviez remarqué, petit malin.

Concernant le destin de ces peuples, je vous en parlerai dans un prochain Chagar. Navré, mais j'ai le rédacteur en chef qui me regarde avec une batte de base-ball, sur laquelle il a scotché ma promesse de ne plus dépasser 4 pages (promesse faite autour du Chagar 18).

Ouille.

Les Trainns

La communauté Trainn est un rassemblement épars de villages et de petits bourgs situés dans les actuels Lisages. C'est un peuple récent, qui cherche encore sa place. Il s'est constitué depuis la chute des elfes, quand les peuplades alwèges ont commencé à se renforcer le long de la côte. L'une des premières choses sur lesquelles les Alwèges tombèrent d'accord, ce fut leur envie commune de massacrer, chasser, ou au minimum mettre en esclavage les noirs et les métisses du coin. Pour certains, c'était de la simple xénophobie. Pour d'autres, il y avait une véritable certitude que les noirs étaient des chimères non-humaines, ou des hysnatons d'une race bizarre. En tout cas, c'était pas des comme-nous !

Les Trainns sont donc un rassemblement hétéroclite d'Alwèges métis ou noirs, et de quelques blancs, rejetés pour avoir voulu les aider. Peu organisés, parfois séparés par de grandes distances, ils ne forment pas une unité politique, mais on peut parler de peuple car ils partagent certains traits distinctifs, en plus de leur pigmentation.

Les Trainns sont profondément méfiants, et ne rencontrent les visiteurs que si ceux-ci sont annoncés, recommandés, ou comptent quelques noirs dans leurs rangs. Même dans ces cas, il ne sont acceptés que s'ils ont une raison d'être là, et pour le temps de cette mission. Cela laissera le temps aux voyageurs de constater deux traits forts des Trainns. D'abord, un pragmatisme presque violent, accompagné d'un vif rejet de toute forme de mystique ou de superstition. Ensuite, une méfiance envers les hysnatons, qui confine au racisme agressif chez les plus obtus. Il est difficile de discuter de ces deux sujets avec les Trainns, qui les considèrent comme des réactions normales et censées, et n'aiment pas, de toutes façons, causer avec les étrangers.

Les Tréanes

Installés dans les feux d'Hélès, les Tréanes sont un peuple pas franchement glorieux, mais assez amusant. En effet, la population locale descend exclusivement de fuyards. Parmi ceux ayant peuplés la région, on trouve successivement des Gadhars fuyant les jungles après la destruction des Pères, puis des gens du centre fuyant les régions Dess pour échapper aux Elfes, et enfin des Bathrahobans fuyant la côte ouest pour échapper au conflit entre Batranobans et Tareks.

Ce mélange de trouillards congénitaux a finalement donné un peuple d'une extrême prudence, indolent et réservé, parfaitement adapté à la chaleur écrasante du secteur.

Les Dengles

Anciens serviteurs des Sinuts, les Dengles ont fui la région après le massacre de leurs maîtres et protecteurs par les Elfes. Depuis la libération, ils sont revenus visiter les ruines de la cité des serpents, parfois en pèlerinage, parfois pour retrouver les secrets de leurs maîtres.

Ils construisent calmement une société meilleure pour les leurs, se méfiant des étrangers mais les accueillant avec le sourire. Ils grappillent peu à peu les richesses à leur portée, et étendent leur influence sur les Alwèges de la région. Leur but est de renforcer le secteur, et d'éliminer toute menace trop proche sans aucune pitié. Les décrire comme vicieux serait insultant, mais probablement assez juste. Les Dengles se veulent avant tout pragmatiques, et après la chute de leurs maîtres, ils se cherchent une nouvelle voie. Ils sont patients, décidés, et se voyant comme les victimes d'un sort injuste, ils sont facilement impitoyables. Après tout, le monde est ainsi, non ?

