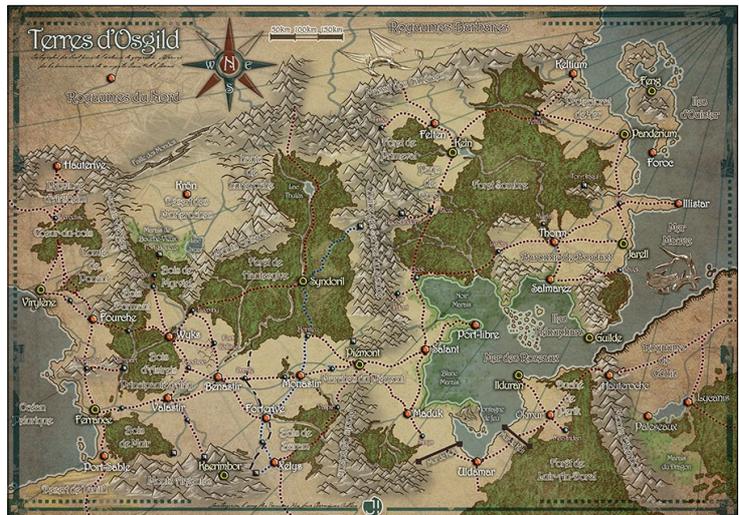


Les Terres d'Osgild

Cette région mesure environ 1 500 km d'Est en Ouest pour 1 000 km du Nord au Sud. Cette contrée constitue un isthme, une rupture étroite entre deux masses continentales beaucoup plus larges, au Nord et au Sud de la bande cartographiée. Ainsi, la route qui relie Ferrance (capitale de la Principauté d'Arly) à Port-Libre (Cité franche des Marches du Piémont) est le chemin connu le plus court d'un bord à l'autre du continent. Par cet itinéraire, seulement 750 km de route séparent l'Océan Pelurique et la mer Mauve à travers la mer des Roseaux. Cela en fait un axe commercial d'exception où transitent des marchandises exotiques et des voyageurs de pays lointains, voire d'autres continents.



Les nains et les elfes natifs de la région nomment cette même zone géographique le Mitan. Osgild est en effet le nom d'un ancien empire, fondé il y a environ 2 500 ans par les humains aux dépens des peuples anciens, alors en guerre contre un terrible ennemi. L'empire termina son expansion il y a environ 1 500 ans et s'effondra cinq siècles ans plus tard. Six siècles de chaos et de fluctuations suivirent, durant une période connue sous le nom des âges sombres où nains et elfes se réapproprièrent une partie du territoire perdu.

La région obtint ses frontières et sa structure géopolitique actuelle il y a un peu plus de 300 ans, lors du traité de Monastir qui marque l'an 0 de la datation officielle des nations humaines. La dernière guerre connue eut lieu à l'extrême Est, elle provoqua l'annexion du Protectorat de Fer par un empire esclavagiste au-delà des mers il y a moins d'un siècle. Depuis, il a régné sur les Terres d'Osgild une longue période de paix, du moins du point de vue des humains, car, à l'échelle des elfes, il ne s'est agi que d'un court épisode.

Ce temps est révolu, car des non-humains (orques, ogres, géants) ont envahi le pays de Dorn ainsi que le nord de la forêt de Hautesylve. Toutefois, au moment où la campagne débute, les elfes taisent encore ce secret infamant...

« Les humains ont une vie si courte. Ils n'ont pas gardé la mémoire de leur propre histoire. Même les Premiers-Nés ont oublié. Seuls les dieux se souviennent. Mais peut-être devrais-je les appeler les nouveaux dieux, même si je sais qu'ils détestent cela.

Car avant leur arrivée, les Puissances avaient façonné le monde où vivaient les races anciennes, elfes, nains, gnomes... Puis les pierres du ciel, les Kaer Ouros, enflammèrent le firmament et marquèrent les terres du Mitan de leur incandescence. La race des hommes émergea des flammes du chaos et, avec elle, les nouveaux dieux. Même s'ils détestent ce titre.

Je le sais parce que... »

La baronnie de Clairval marque la frontière Nord de la principauté d'Arly. Elle est entièrement recouverte par le bois de Myrviel et très peu habitée. Le village de Clairval et celui de Vireux sont les seules véritables agglomérations, mais des hameaux de bûcherons et de chasseurs sont disséminés dans toute cette forêt toujours très sauvage malgré sa modeste taille. Des familles d'elfes des bois vivent encore là, à l'écart du tout proche royaume elfique de Hautesylve. Fort boueux est un poste-frontière destiné à surveiller le marais de Bourbe-Vieux au-delà duquel s'étend le désert des Morteroches, dont on prétend que chaque pierre cacherait un non-humain. Sa garnison est constituée de soldats au service de la principauté.

La Contrée de Wyks est une province autonome de la Principauté d'Arly, un pays de collines verdoyantes coincé entre la forêt de Myrviel et celle de Hautesylve, juste au Sud de la Baronnie de Clairval. Simplement appelée la Contrée par ses propres habitants, cette région tranquille comporte la plus grande concentration de halfelins et de gnomes des Terres d'Osgild. Sa capitale est bien évidemment Wyks et elle est réputée pour ses artisans horlogers gnomes qui fabriquent toutes sortes d'extraordinaires et minuscules mécanismes. Le métal est extrait non loin et vient des mines de Fort Colline où est installée une importante communauté de nains. Fondrac est un paisible village de halfelins et Twemby une bourgade de commerçant et de bûcherons qui marque la frontière avec le royaume des elfes. Proches de la nature, les gnomes de Twemby s'entendent très bien avec leurs voisins de Hautesylve et ils tiennent à ce que cela dure...

La Principauté d'Arly et les Marches du Piémont sont les deux nations les plus puissantes des Terres d'Osgild. Elles formaient autrefois le cœur de l'empire mais, après son effondrement, les deux provinces devinrent des rivales dont les affrontements ont accouché de plusieurs guerres terribles. Toutefois, la dernière remonte à plus de 300 ans et le traité de paix signé à Monastir marqua le début d'une importante coopération. Le Prince et le Margrave sont liés par le sang et, à chaque génération, la fille de l'un épouse le fils de l'autre. Près des frontières, au Nord comme au Sud, la campagne peut encore s'avérer dangereuse, surtout en ces temps troublés, mais le centre du pays est généralement exempt de créatures monstrueuses et les grands axes sont sécurisés. La voie commerciale qui relie Port-Libre, situé à l'Est, à Ferrance - à l'autre bout du continent - est vitale à l'économie des deux nations, aussi la route est-elle bien patrouillée et protégée par les chevaliers du Piémont. Monastir est la dernière ville de taille importante avant d'entrer dans la Principauté d'Arly. Ormille n'est en effet guère plus qu'un simple poste-frontière et un grand caravansérail.

Les Marches du Piémont forment la nation centrale des terres d'Osgild, le passage obligé de tout commerce transitant d'Est en Ouest. Le pays tire son nom de sa capitale, située stratégiquement entre les chaînes de montagnes qui coupent le continent en deux. La cité fortifiée de Piémont est construite sur un promontoire rocheux du versant Sud des Serres du Monde, où elle profite d'un bel ensoleillement. Ses hautes murailles blanches dominent la plaine en aval et rien n'échappe à la vue de ses sentinelles. Seulement soixante kilomètres de champs séparent les contreforts des deux titans de pierre aux têtes couronnées de neiges éternelles.

La cité de Port-Libre est le seul port des Marches du Piémont et est surtout son véritable poumon commercial. Bien que rattachée aux marches, elle jouit d'une franchise qui lui confère une certaine autonomie en matière de taxes et de commerce. Située à la jonction des deux marais, la cité est installée au bout d'une longue bande de terre qui lui permet d'accéder aux eaux libres. Elle est construite sur l'eau et réputée pour ses canaux nauséabonds.

Principauté d'Arly : le **Prince Thomar d'Arly**

Comte et Souverain des Marches du Piémont: le **Margrave Uther Anthrédal du Piémont**

Le royaume elfique de Hautesylve

Le royaume elfique de Hautesylve correspond géographiquement à la forêt du même nom. Depuis d'innombrables générations, les elfes sont gouvernés par une reine. La souveraine actuelle se nomme **Galaëlle Main d'étoile**. En temps normal, les visiteurs sont autorisés à entrer dans le royaume lorsqu'ils ont une raison valable de s'y rendre, généralement pour du commerce ou pour consulter un sage. Les elfes hauts sont en effet particulièrement réputés pour leur érudition. Pour la plupart des étrangers, la visite se limite à Syndoril, la Cité aux blanches ramures, capitale du royaume. La ville a été bâtie autour de l'arbre-cœur, le père de la forêt, un formidable Mallörn qui représente le cœur de la culture elfique. Un lieu symbolique, le joyau des arts, des sciences et de la magie d'un peuple qui chérit ses traditions et ses secrets. Les hauts-elfes, notamment sous le règne de Galaëlle Main d'étoile, ont développé une plus grande ouverture vers l'extérieur.

Les elfes sylvains, quant à eux, vivent dans la forêt et empêchent les visiteurs de s'y « égarer » par inadvertance. Pour leur propre bien. Car la forêt des elfes reste très sauvage et les créatures qui y vivent ne sont pas toutes inoffensives.

Pour se rendre en Hautesylve depuis les Marches du Piémont, le voyageur passe normalement par Bonlieu. Cette ville-frontière tire ses richesses du commerce avec les elfes, et sa renommée d'une course de char annuelle sur la Chaussée des Anciens.

Religions des terres d'Osgild

Les races anciennes divisent l'histoire des terres d'Osgild en trois périodes.

- Le premier âge débute avec la création du monde par les puissances (les anciens dieux). C'est l'âge du paradis sur terre selon les légendes des Premiers-Nés: les jardins de Va-ishar

-Le second âge débute avec la chute des pierres du ciel (Kaer Ouros). Il marque l'avènement des humains et nouveaux dieux. C'est l'âge de l'apogée des premiers-Nés sur les terres du mitan.

- Le troisième âge commence par le cataclysme qui défigure la forêt sombre et marque la chute du Roi-sorcier de Tor Angul. C'est l'âge de la domination des nouveaux dieux sur les terres d'Osgild.

La plupart des humains n'a jamais entendu parler de cette périodisation, pour eux, l'histoire commence avec la création de l'empire d'Osgild il y a deux millénaires environ.

Les anciens dieux

Avant l'arrivée des hommes, les peuples anciens (elfes et nains) pratiquaient une religion animiste et rendaient hommage aux puissances. Ils priaient les six forces de la nature (esprit, vent, terre, feu, eau et mort), les quatre seigneurs du temps (printemps, été, automne et hiver) et enfin les seigneurs des animaux (ours, renard, corbeau, etc.). Ils vénéraient encore une longue liste d'esprits mineurs (rivière, montagne, etc.), de démons (Orcus, Baal, etc.), ainsi que les fils et filles de certains seigneurs élémentaires. Les humains appellent ces divinités les anciens dieux, un titre impropre pour une religion qui n'avait d'autre prêtre que les druides. Aujourd'hui leur culte est pratiquement éteint, mais ces puissances sont encore adorées par quelques druides et au sein de communautés isolées.

Les nouveaux dieux

A l'image des humains, les nouveaux dieux sont nombreux et variés. Vous en trouverez une liste de quarante huit divinités (paragraphe dieux et déesses), mais elle n'est pas exhaustive.

Le culte de Maëdra

Les elfes noirs forment un peuple féroce guidé par une foi cruelle, celle de Maëdra, appelée aussi reine des insectes ou encore reine-araignée. L'éducation et la sélection sont impitoyables et fait d'eux une race de combattants où les faibles n'ont pas leur place. Chaque Drow est une machine de guerre formée pour tuer et vaut une dizaine d'humains au combat. Heureusement les Drows sont très peu nombreux. Leur société matriarcale possède une faible natalité et, à l'image des araignées, les mâles sont le plus souvent tués après l'accouplement.

C'est pourquoi, à la fois conscients de leur supériorité et leur faible nombre, les Drows préfèrent utiliser des pions pour mener les guerres à leur place. Les prêtresses se réservent le rôle de leader et manipulent les autres peuples depuis les ténèbres des profondeurs. Les guerriers se voient assigner les rôles de commandos d'élite et de gardes.



Le symbole le plus universellement reconnu de Maëdra est l'araignée, mais il en existe d'autres, comme la toile ou le bâton à sept serpents.

Arcanna	Déesse de la magie blanche	Bâton
Abalath*	Dieu des complots et de la vengeance	Dague
Ashran	Dieu du feu et des forgerons	Marteau
Arwendée	Déesse de la chasse et des archers	Arc (long ou court au choix)
Aurilla	Déesse de la chance et des aventuriers	Épée courte
Axënder	Dieu du devoir et de l'honneur	Épée longue
Azazel*	Dieu de la douleur et de la cruauté	Fléau (DM 1d6, +2 en ATT si son adversaire utilise un bouclier)
Belzoeth*	Dieu des tombeaux et des morts-vivants	Masse
Céres	Dieu de l'agriculture et du travail	Faux (arme à 2 mains DM 1d10)
Délia	Déesse des illusions et des mensonges	Dague
Danaëlle	Déesse de la passion et de la jalousie	Arc court
Dénora	Déesse de la compassion et de la guérison	Bâton
Desdemone*	Déesse de l'esclavage et de la servitude	Fouet (DM 1d4+mod Dex)
Ellona	Déesse de la perception et de la vérité	Arc court
Forthur	Dieu du courage et des exploits	Épée à deux mains
Fydriss*	Déesse de la peur et des cauchemars	Hache
Gaëlm	Dieu des arts et des artistes	Rapière
Géhenne*	Déesse des cataclysmes et des fléaux	Fléau à deux mains (DM 1d10)
Gorom	Dieu de la pierre et des architectes	Marteau
Guardal	Dieu de la loyauté et des gardiens	Masse
Hellion	Dieu des voleurs et du pillage	Épée courte
Hybbèra*	Déesse de l'indifférence et du froid	Masse
Irrion	Dieu de l'ordre et de la noblesse	Épée longue
Jeweln	Dieu des souterrains et des mineurs	Pioche (arme à 2 mains DM 1d8)
Linnarré	Déesse de la mer et des marins	Trident (similaire à un épieu)
Lucérion*	Dieu de la corruption et de la folie	Dague
Lugannor	Dieu des montagnes et des géants	Masse à deux mains

Maëdra*	Déesse de l'obéissance et des insectes	Masse
Malkoer*	Dieu de la maladie et des épidémies	Masse
Mélenna	Déesse des forêts et des animaux	Arc (long ou court au choix)
Méphistère	Dieu de l'ombre et des secrets	Dague
Miesserith*	Déesse de la magie noire	Dague
Mirandia	Déesse du sommeil et des rêves	Bâton
Möndovaël	Dieu des nomades et du voyage	Bâton
Morn	Dieu de la mort et du passage dans l'au-delà	Faux (arme à 2 mains DM 1d10)
Orbis	Dieu du commerce et des marchands	Arbalète légère
Oroax*	Dieu de la destruction et de la guerre	Hache à 2 mains
Oumaros	Dieu de l'air et des cieux	Arc (long ou court au choix)
Périndé	Déesse de la fertilité et des mères	Bâton
Phobos*	Dieu de la luxure et des prostituées	Bâton
Scrofélias*	Dieu des mutilations et des mendiants	Épée courte
Sélenne	Déesse de la paix et de la liberté	Mains nues
Solar	Dieu de la lumière et du savoir	Masse
Suëlle	Déesse de la beauté et de l'amour	Bâton
Trennër	Dieu du temps et des ancêtres	Bâton
Tulsadüm	Dieu de la jungle et des reptiles	Arc court
Tyriolith	Dieu du combat contre le chaos et du feu purificateur	Masse
Voronna	Déesse de la justice et de la loi	Épée longue