Codex Dragon Age

www.archaos-jdr.fr

Sommaire

Introduction 5
Origines et codex 5
Tous 5
Féreldien 5
Non Féreldien 5
Elfe citadin 5
Elfe dalatien 5
Elfe mage du cercle 6
Humain mage du cercle 6
Humain noble féreldien 6
Mage 6
Nain d'Orzammar 6
Nain surfacien 7
Chantriste 7
Créatures 7
Abomination 7
Entité innommable 7
Archidémon 8
Spectre cendreux 8
Ours 8
Bronto 9
Mère couveuse 9
Cadavre 9
Chattemite 9
Démon du désir 9
Dragon 10
Dragonneau 10
Drake 10
Dragon 10
Dragon-sire 10
Genlock 10
Chef de meutes 11
Émissaire 11
Goule 11
Golem 11
Hahl 11
Hurlock 11
Chef de meutes 11
Émissaire 11
Chien Mabari 11
Cochard 12
Ogre 12
Démon de l'orgueil 12
Démon de la colère 12
Rat 13
Revenant 13
Ombre 13
Hurleur 13
Squelette 14
Démon de la paresse 14
Araignée géante 14
Sylvan sauvage 14
Loup-garou 15
Feu follet 15
Loup 15
Domination Mabari 16
Objets 17
La Litanie d'Adralla 17
Archonte de l'empire 17
L'égide d'Havard 17
Ancienne armure elfe 17
Aodh 17
Chaussures de danse barde 18
Anneau de sang 18
Arc du soleil doré 18
La barbute de Camenae 18
Lune noire 18
L'étreinte de Katriel 19
La buveuse de vie 19
Le bouclier de l'inquisiteur 19
Ombre impériale 19
L'épée de l'essor 19
Les épinçons des dieux défunts 20
La fortune de Thorval 20
Yusaris, fléau des dragons 20
Magie et religion 22
Andruil, déesse de la chasse 22
Dirthaman, gardien des secrets 22
Elgar'nan, dieu de la vengeance 23
Falon'din, chalant des morts, ami des morts 23
Fen'Harel, le grand loup 23
Ghilan'nain, mère des hahls 24
June, dieu des façons 24
Mythal, la Toute-protectrice 24
Sylaise, le veilleur des foyers 25
Aeonar 25
Andrasté, Compagne du Créateur 25
Le Droit d'oblitération 26
Apostat 26
La Cité Noire 26
L'Enclin 27
Les commandements du Créateur 27
Le Créateur 27
Le Cantique de la Lumière : rédemption 28
La Chantrie impériale 28
Hiérarchie chantriste 29
Les Templiers 29
La fondation de la Chantrie 30
La Fraternité des enchanteurs 30
Hiérarchie du Cercle 30
Histoire du Cercle 31
L'Immatériel 31
La Confrontation 31
Lyrium 31
Maléficien 32
Mana et magie 32
Possession démoniaque 32
Les règles cardinales de la magie 33
La magie du sang : l'école interdite 33
École magique : création 34
École magique : entropie 34
École magique : instinct 34
École magique : esprit 34
Par-delà le Voile : esprits et démons 35
Les Apaisés (PJ mage) 35
Les Apaisés (PJ non-mage) 35
La Sainte urne cinéraire 36
Le Voile 36
Culture et histoire 37
Aravels (PJ non dalatien) 37
La Dalatie (PJ elfe dalatien) 37
La Dalatie (PJ non dalatien) 37
La Longue marche 38
Uthenera 38
Vallaslin : lettres de sang (PJ elfe dalatien) 38
Vallaslin : lettres de sang (PJ non dalatien) 39

Les Anderfels ... 39
Antiva ... 39
Les Alvars ... 40
Bann ... 40
La forêt de Bréciliane ... 40
Calendrier de Thédas ... 41
Les Chasinds ... 41
Les elfes citadins (PJ elfe citadin) ... 42
Les elfes citadins (PJ elfe dalatien) ... 42
Les elfes citadins (PJ non elfe) ... 42
Culture du bascloître ... 43
Arlathann - 1ère partie ... 43
Arlathann - 2ème partie ... 43
Les elfes dalatiens (PJ elfe dalatien) ... 44
Les elfes dalatiens (PJ non dalatien) ... 44
Dénérim ... 44
Secte draconique ... 45
Histoire féreldienne - 1ère partie ... 45
Histoire féreldienne - 2ème partie ... 45
Culture féreldienne ... 46
Culture féreldienne : de l'importance des chiens ... 46
Géographie féreldienne ... 46
Les Marches libres ... 47
Politique féreldienne ... 47
Les Dorsales de givre ... 47
Gwaren ... 48
Hautecime ... 48
Lac Calenhad ... 48
Lothering ... 49
Sa Majesté Maric Theirin ... 49
Le Névarra ... 49
Familles nobles de Férelden ... 49
Les Anciens dieux ... 50
L'empire orlésien ... 50
Les nains parias ... 51
Les castes naines ... 51
Vie quotidienne à Orzammar ... 51
Les Tréfonds ... 52
La cité d'Orzammar ... 52
La perte de Kal Sharok ... 52
La Légion des morts ... 53
Maison Aeducan, Bouclier d'Orzammar ... 53
Les Hauts ... 53
Politique d'Orzammar ... 54
La Lice ... 54
Foi naine (PJ nain) ... 54
Foi naine (PJ non nain) ... 55
Stalata Negat ... 55
Histoire d'Orzammar - 1er chapitre ... 56
Histoire d'Orzammar - 2ème chapitre ... 56
Ostagar ... 56
Par Vollen : le septentrion occupé ... 57
Les Qunaris ... 57
Golefalois ... 57
Le Riveïn ... 58
L'empire tévintide ... 58
La légende du Titan ... 58
Géographie de Thédas ... 58
Le vénadahl : l'arbre du peuple ... 59
Les Gardes des ombres ... 59
Les terres sauvages de Korcari ... 59
Engeances (PJ nain) ... 60
Engeances (PJ non nain) ... 60
Les Enclins ... 60
Personnages ... 62
Alistair ... 62
Reine Anora ... 62
Bhelen Aeducan ... 62
Sa Majesté Cailan Theirin ... 62
Dame Cauthrien ... 62
Connor Guerrin ... 62
Le chien du héros ... 63
Duncan ... 63
Iarl Eamon Guerrin ... 63
Sa Majesté Endrin Aeducan ... 63
Flémeth ... 63
Frère Ferdinand Génitivi ... 64
Chevalier-capitaine Greagor ... 64
Son Excellence Pyral Harrowmont ... 64
Iarl Rendon Howe ... 64
Premier enchanteur Irving ... 65
Iarles Isolde ... 65
Léliana ... 65
Loghain Mac Tir ... 65
Morrigan ... 66
Oghren ... 66
Shale ... 66
Sten ... 66
Bann Teagan Guerrin ... 67
Valendrian ... 67
Wynne ... 67
Archiviste Zathrian ... 67
Zévran Arainai ... 67
Versipelle ... 68
Sophie Dryden ... 68
DA2 - Alistair ... 68
DA2 - Anders ... 68
DA2 - Aveline ... 68
DA2 - Bartrand ... 69
DA2 - Bethany ... 69
DA2 - Carver ... 70
DA2 - Cullen ... 70
DA2 - Divine Justina V ... 70
DA2 - Isabela ... 70
DA2 - Elthina ... 71
DA2 - Fenris ... 71
DA2 - Flémeth ... 71
DA2 - Léliana ... 72
DA2 - Mérédith ... 72
DA2 - Merril ... 72
DA2 - Orsino ... 73
DA2 - Garrett ... 73
DA2 - Sébastian ... 73
DA2 - Varric ... 74
DA2 - Marlow ... 74
DA2 - Zevran ... 74
DA2 - Xénon ... 75
Livres et chansons ... 76
Aveline, chevalier d'Orlaïs ... 76
Ballade d'Acélie ... 76
Méditations et odes aux abeilles ... 76
Aventures du Renard noir ... 77
Le brasier sacré ... 77
La légende de Calenhad - chapitre premier ... 77
La légende de Calenhad - chapitre deuxième ... 78
La légende de Calenhad - chapitre troisième ... 78
Journal de Caridin ... 79
Histoire de la Chantrie - chapitre premier ... 79
Histoire de la Chantrie - chapitre deuxième ... 80
Histoire de la Chantrie - chapitre troisième ... 80
Histoire de la Chantrie - chapitre quatrième ... 81
La geste d'Iloren ... 81
Dane et le loup-garou ... 82

Mort d'un templier ... 82
Un livre aussi mâchonné qu'humide ... 83
Poisson des grandes occasions ... 83
Le premier Enclin - chapitre premier ... 84
Le premier Enclin - chapitre deuxième ... 84
Le premier Enclin - chapitre troisième ... 85
Le premier Enclin - chapitre quatrième ... 85
Les premiers enfants du Créateur ... 85
La légion d'acier ... 86
In Uthenera ... 86
Légende de Luthias Fieunain ... 87
Eloge de l'humble cochard ... 87
Chanson populaire naine ... 87
Les sermons de Divine Rénata I ... 88
215 - Journal d'un apaisé ... 88
Journal de Treyan ... 88
Récits à l'intention des esprits aventureux ... 89
Notes ... 90
Lettre de Berwick ... 90
Lettre à quelqu'un de Hautecime ... 90
Une lettre du roi Endrin (Si pas de PJ nain noble) ... 90
Une lettre du roi Endrin (PJ nain noble) ... 90
Note de ser Henric ... 91
Une lettre de Rica ... 91
Une tablette elfique gravée ... 91
Une liste de commission en lambeaux ... 91
Graffiti à la taverne de Golefalois ... 91
Les fioles noires ... 91
Coitus Epistolaris ... 92
Concentricités ... 93
Désir et besoin ... 94
Les notes du Iarl Ogür ... 94
L'erreur d'Irving ... 94
Promesse de fierté ... 94
Etudes hors programme ... 94
Combinaison de sorts ... 96
Feu de graisse ... 96
Mort entropique ... 96
Foudre explosive ... 96
Tempête du siècle ... 96
Museleur de flammes ... 96
Combustion ... 96
Nuage de vapeur ... 96
Réanimation supérieure ... 96
Cauchemar ... 96
Éclatement ... 97
En rapport avec une quête ... 98
Une note chiffonnée ... 98
Sciences de l'invocation ... 98
La caste des morts ... 98
Les travers-banquards ... 99
L'ombre-gangue ... 100
La clé de la cité ... 100
La vie du Façonneur ... 101
L'honneur du surfacien ... 102
La cachette de Jammer ... 102
Lettre des partisans d'Adaman ... 102
Lettre de conscription d'Adaman ... 103
Lettre de condoléances d'Adaman ... 103
Lettre à Jogby ... 104
Lettre d'adieu à Jogby ... 104
Testament de Rigby ... 104
Signes des Chasinds ... 104
Le collectif des mages ... 105
Brisé ... 105
Irrestreint ... 105
Une cage de pierre ... 106
Sur ordre d'Emer Thorogood ... 106
Les amis de Jenny la rousse ... 107
Cinq pages, quatre mages ... 107
La Sentinelle d'outrevoile ... 108
Les regrets d'un maléficien ... 109
La supplique de Renold ... 109
Le point X ... 109
Avis de congédiement ... 109
Index ... 110

Introduction

Ce document reprend le contenu du codex du jeu vidéo Dragon Age. Merci à http://www.dragonageunivers.blogspot.fr pour avoir mis au format texte ce codex. Les parties techniques propres au jeu vidéo ne sont pas reprises. Il n'y a pas les numéros des entrées car cela dépend des personnages et des DLC possédés.

Les différents textes ont aussi été regroupés par livre sur http://www.archaos-jdr.fr. Ainsi, si un joueur veut que son personnage ait lu « À la poursuite du savoir » de frère Génétivi, il pourra lire le pdf correspondant.

Origines et codex

Ce chapitre liste les éléments du codex connus par les personnages à leur création, en fonction de leur origine. Un personnage peut avoir accès à plusieurs groupes d'éléments du codex. Par exemple, un elfe mage dalatien de la forêt de Bréciliane (en Férelden) aura accès à :

- Tous
- Féreldien
- Elfe dalatien
- Mage

Tous

Ours
Rat
Loup
L'Enclin
Maléficien
Antiva
Les Gardes des ombres
Calendrier de Thédas
L'empire orlésien
Le Riveïn
L'empire tévintide
Géographie de Thédas

Féreldien

Chien Mabari
Les Alvars
Bann
Les Chasinds
Dénérim
Histoire féreldienne - 1ère partie
Histoire féreldienne - 2ème partie
Culture féreldienne
Géographie féreldienne
Les Marches libres
Les Dorsales de givre
Gwaren
Hautecime
Lac Calenhad
Lothering
Sa Majesté Maric Theirin
Golefalois
Les terres sauvages de Korcari

Non Féreldien

Dénérim
Culture féreldienne
Géographie féreldienne
Sa Majesté Maric Theirin

Elfe citadin

Les Apaisés (PJ non-mage)
Aravels (PJ non dalatien)
La Dalatie (PJ non dalatien)
96 - Uthenera
Vallaslin : lettres de sang (PJ non dalatien)
Les Anderfels
Antiva
Les Alvars
Les elfes citadins (PJ elfe citadin)
Culture du bascloître
Les elfes dalatiens (PJ non dalatien)
Foi naine (PJ non nain)
Le vénadahl : l'arbre du peuple
Engeances (PJ non nain)

Elfe dalatien

Hahl
Araignée géante
Sylvan sauvage
Loup-garou
Andruil, déesse de la chasse
Dirthaman, gardien des secrets
Elgar'nan, dieu de la vengeance
Falon'din, chalant des morts, ami des morts
Fen'Harel, le grand loup
Ghilan'nain, mère des hahls
June, dieu des façons

Mythal, la Toute-protectrice
Sylaise, le veilleur des foyers
Les Apaisés (PJ non-mage)
La Dalatie (PJ elfe dalatien)
La Longue marche
Uthenera
Vallaslin : lettres de sang (PJ elfe dalatien)
La forêt de Bréciliane
Les elfes citadins (PJ elfe dalatien)
Arlathann - 1ère partie
Arlathann - 2ème partie
Les elfes dalatiens (PJ elfe dalatien)
Engeances (PJ non nain)

Elfe mage du cercle

Andrasté, Compagne du Créateur
Les commandements du Créateur
Le Créateur
Les Templiers
La Fraternité des enchanteurs
Hiérarchie du Cercle
Histoire du Cercle
La Confrontation
Le Droit d'oblitération
Aravels (PJ non dalatien)
La Dalatie (PJ non dalatien)
Les Alvars
Les elfes citadins (PJ elfe citadin)
Les elfes dalatiens (PJ non dalatien)
Foi naine (PJ non nain)
Engeances (PJ non nain)
Chevalier-capitaine Greagor
Premier enchanteur Irving

Humain mage du cercle

Andrasté, Compagne du Créateur
Les commandements du Créateur
Le Créateur
Les Templiers
La Fraternité des enchanteurs
Hiérarchie du Cercle
Histoire du Cercle
La Confrontation
Le Droit d'oblitération
Aravels (PJ non dalatien)
La Dalatie (PJ non dalatien)
Les elfes citadins (PJ non elfe)
Les elfes dalatiens (PJ non dalatien)
Foi naine (PJ non nain)
Engeances (PJ non nain)
Chevalier-capitaine Greagor
Premier enchanteur Irving

Humain noble féreldien

Ours
Domination Mabari
Andrasté, Compagne du Créateur
Les commandements du Créateur
Le Créateur
Les Apaisés (PJ non-mage)
La Sainte urne cinéraire
Aravels (PJ non dalatien)
La Dalatie (PJ non dalatien)
Vallaslin : lettres de sang (PJ non dalatien)
Les elfes dalatiens (PJ non dalatien)
Culture féreldienne : de l'importance des chiens
Politique féreldienne
Familles nobles de Férelden
Foi naine (PJ non nain)
Ostagar
Engeances (PJ non nain)
Dame Cauthrien

Mage

Abomination
Démon de l'orgueil
Démon de la colère
Démon de la paresse
L'Immatériel
Lyrium
Apostat
La Cité Noire
Mana et magie
Possession démoniaque
Les règles cardinales de la magie
La magie du sang : l'école interdite
École magique : création
École magique : entropie
École magique : instinct
École magique : esprit
Par-delà le Voile : esprits et démons
Les Apaisés (PJ non-mage)
Le Voile

Nain d'Orzammar

Bronto
Chattemite
Golem
Genlock
Hurlock
Araignée géante
Lyrium
Les Apaisés (PJ non-mage)
La Dalatie (PJ non dalatien)
Vallaslin : lettres de sang (PJ non dalatien)
Les elfes citadins (PJ non elfe)
Les elfes dalatiens (PJ non dalatien)
Les nains parias
Les castes naines
Vie quotidienne à Orzammar
Les Tréfonds
La cité d'Orzammar
La perte de Kal Sharok
La Légion des morts
Maison Aeducan, Bouclier d'Orzammar
Les Hauts
Politique d'Orzammar
La Lice
Foi naine (PJ nain)
Stalata Negat
Histoire d'Orzammar - 1er chapitre
Histoire d'Orzammar - 2ème chapitre

Engeances (PJ nain)
Les Enclins
Bhelen Aeducan
Sa Majesté Endrin Aeducan
Son Excellence Pyral Harrowmont

Nain surfacien

Golem
Araignée géante
Lyrium
Les Apaisés (PJ non-mage)
La Dalatie (PJ non dalatien)
Vallaslin : lettres de sang (PJ non dalatien)
Les elfes citadins (PJ non elfe)
Les elfes dalatiens (PJ non dalatien)
Les castes naines
La cité d'Orzammar
La perte de Kal Sharok
La Légion des morts
Maison Aeducan, Bouclier d'Orzammar
Les Hauts
Foi naine (PJ nain)
Stalata Negat
Histoire d'Orzammar - 1er chapitre
Histoire d'Orzammar - 2ème chapitre
Engeances (PJ nain)

Chantriste

Andrasté, Compagne du Créateur
La Cité Noire
Les commandements du Créateur
Le Créateur
Le Cantique de la Lumière : rédemption
La Chantrie impériale
Hiérarchie chantriste
Les Templiers
La fondation de la Chantrie
La Sainte urne cinéraire

Créatures

Abomination

"Nous arrivâmes par une nuit noire comme l'encre. Voilà des jours que nous traquions ce maléficien ; enfin, nous l'avions acculé... pensions-nous.

À notre approche, une demeure en bordure du village explosa, envoyant échardes et roches grosses comme le poing dans notre direction. Nous n'eûmes que quelques moments pour nous regrouper avant qu'un déluge de feu ne tombe du ciel, dans un fracas apocalyptique accompagné d'un rire dément au centre du village.

Le mage se tenait là, perché au sommet de la plus haute tour du village. Mais il n'était plus humain.

Nous tentâmes tant bien que mal de dévier les sorts tout en priant le Créateur à gorge déployée ; mais plus nous nous débattions, plus la créature redoublait d'ardeur. Je vis mes camarades tomber, carbonisés par le feu du ciel ou écrasés par les débris. La monstrueuse créature - on eut dit un démon portant la peau d'un homme comme habit ;- m'aperçut et se fendit d'un sourire cruel. Je compris que nous lui avions rendu service : c'était grâce à nous que le mage avait conclu ce pacte, qu'il s'était abandonné au démon pour survivre à notre assaut."

--Transcription du compte-rendu d'un ancien templier à Combrelande, 8:84 des bontés.

Les mages, on le sait, sont capables de se déplacer à travers l'Immatériel en ayant parfaitement conscience des alentours, contrairement à ceux qui y pénètrent en rêve et en repartent à peine conscients de ce qu'ils ont vécu. Pour une raison indéterminée - cette même conscience ? Ou peut-être tout simplement leurs aptitudes magiques ? - les mages attirent les démons.

Un démon qui rencontre un mage tentera donc immanquablement de le posséder, en employant la force ou en lui proposant un marché quelconque, selon la force du mage. Si le démon prend l'ascendant, il en résultera une union impie appelée abomination. Ces dernières sont responsables de certains cataclysmes parmi les pires de l'Histoire ; d'où la création du Cercle des mages, destiné à rassembler les mages pour en faciliter la surveillance.

Par chance, les abominations sont rares. Le Cercle dispose de méthodes visant à neutraliser quiconque présente un risque de possession démoniaque trop élevé, ainsi que les quelques individus disposés à abandonner leur libre-arbitre pour conclure pareille union. Une fois une abomination créée, toutefois, elle fait tout son possible pour amener ici-bas ses congénères. Étant donné que des détachements entiers sont déjà tombés face à une seule abomination, il n'est guère étonnant que la Chantrie surveille le Cercle des mages avec le plus grand sérieux.

Entité innommable

"En gagnant le premier étage de la tour, nous fûmes accueillis par une vision effroyable : un entrelacs d'ossements portant l'habit d'un de nos enchanteurs de rang. Nous nous connaissions depuis des années, d'innombrables apprentis

s'étaient succédé sous sa tutelle, et la voilà pantin d'un démon."

--Transcription du récit fait par un templier à Antiva, 7:13 des tempêtes.

Comme chacun le sait, les démons n'ont pas de forme ici-bas. Lorsqu'ils pénètrent en notre monde, par une déchirure du Voile ou l'invocation d'un mage du sang, il leur faut s'emparer d'un corps.

Quand un démon de l'orgueil possède le cadavre d'un mage, une entité innommable apparaît. Malgré son aspect décharné, il s'agit d'une créature féroce qui possède non seulement tous les sorts d'un mage vivant mais aussi des capacités curatives, et même le don d'animer d'autres cadavres.

Archidémon

"Au tréfonds des ténèbres ils partirent
En quête de ceux qui les appelaient,
Jusqu'à trouver leur précieux,
Leur dieu, leur traître :
Dumat, le démon assoupi. Leur souillure
Pervertit même le faux dieu, et celui qui chuchotait
S'éveilla finalement, parmi la douleur et l'horreur,
Et les mena à l'assaut des nations du monde :
Le premier Enclin."

--Oraisons 8:7

Les faux dieux-dragons de l'Empire tévintide sont enfouis dans les profondeurs de la terre, où le Créateur les a emprisonnés.

Nul ne sait ce qui pousse inlassablement les engeances à chercher les Anciens dieux assoupis. Peut-être est-ce l'instinct, tel le papillon de nuit qui s'approche de la flamme ; peut-être un vestige de haine envers ceux qui ont incité les inquisiteurs à prendre les cieux d'assaut. Quoi qu'il en soit, lorsque les engeances trouvent l'un de ces anciens dragons, celui-ci est immédiatement affecté par la souillure : il se réveille perverti, vicié, et entraîne les engeances dans une invasion à grande échelle. Ainsi commence un Enclin.

Voici Urtëmiel, jadis dieu tévintide de la beauté. Dans les anciens temps, il était vénéré des musiciens, des artistes et des poètes. Le Banquet d'Urtëmiel, du haut de ses douze jours de libations, était la fête la plus somptuaire de l'année. On écrivait des pièces et des symphonies entières en son honneur. Aujourd'hui, ce n'est plus qu'une coquille vide, démente, que n'habite plus que le désir de détruire toute vie.

Quand éclata le premier Enclin, de nombreux hommes et femmes se jetèrent courageusement face à Dumat pour lui porter l'estocade. Mais aussi nombreux fussent-ils, aussi puissants fussent-ils, le dragon revenait encore et toujours. Certains y voyaient la preuve de sa divinité.

Les gardes des ombres, cependant, comprirent bientôt qu'il n'en était rien. Leur sang souillé les liait à l'archidémon : ils l'entendaient, le ressentaient qui mourait et renaissait, attiré par la créature souillée la plus proche. Les engeances étaient sans esprit, sans âme, de simples enveloppes de chair qui pouvaient sans difficulté être façonnées à l'image du dragon. Mais un homme... L'âme d'un homme était moins malléable. Lorsque la main d'un Garde des ombres donna le coup fatal à Dumat, l'esprit de l'Ancien dieu fut aspiré, non par une engeance, mais par l'homme qui l'avait occis. Alors, l'âme du Garde des ombres comme celle de l'archidémon furent irrémédiablement détruites. Et le dragon ne se releva plus. L'Enclin était terminé.

Spectre cendreux

Comme le veut la légende, lorsque les cendres d'Andrasté furent emportées en lieu sûr, certains de ses disciples les plus proches s'immolèrent afin que leur âme torturée restât à jamais gardienne de ce lieu.

Âmes des disciples d'Andrasté ou simples esprits de l'Immatériel, une chose est sûre : le temple qui abrite la Sainte urne cinéraire grouille de spectres. Créé à partir d'un cadavre calciné, le spectre cendreux est une créature amorphe mais puissante, capable de flageller et étouffer ses ennemis tout en étant immunisée à la plupart des attaques physiques. Quand bien même l'on parvient à la disperser, elle peut se reformer ultérieurement. Seule la magie est réellement efficace contre elle, en particulier les attaques de vent et de glace.

Les spectres cendreux sont capables de créer de petites tornades infligeant de lourds dégâts à quiconque se trouve à proximité. En outre, leur toucher a un effet épuisant.

Ours

"Il n'est animal plus aimé de Dirthamen que l'ours. Lorsque le monde était jeune, Dirthamen confia à chaque créature un secret qu'il lui demanda de garder. Ce secret, les renards l'échangèrent pour des ailes auprès d'Andruil ; les lièvres le crièrent à la cantonade ; les oiseaux le vendirent contre des pièces étincelantes. Seuls les ours gardèrent le présent de Dirthamen, au plus profond de leur tanière. Mois après mois, ils sommeillaient en la seule compagnie de leur secret.

Quand Dirthamen découvrit ce qui était advenu de ses présents, il confisqua les ailes des renards, fit taire la voix des lièvres et transforma les

oiseaux en mendiants. Mais il loua les ours et leur constance."

--Transcription d'un conte dalatien, 9:8 du dragon.

En temps normal, les attaques d'ours tiennent du mythe plus que de la réalité. Les ours sont en réalité tellement craintifs et amorphes durant la journée qu'il est très rare d'en rencontrer un. Toutefois, si l'on provoque un ours, il peut réagir avec une rare sauvagerie. Cet animal à l'apparence normalement placide devient alors enragé et peut donner des coups de pattes dévastateurs, capables de mettre un homme à terre.

Bronto

"Un noble ne cède le passage qu'à un Haut ou un bronto en colère."

--Proverbe nain.

À l'origine, le Façonnât nain élevait cet animal massif comme bête de somme et ressource alimentaire, équivalent approximatif des boeufs et vaches de la surface. Certaines versions de brontos, taillées pour la stabilité et l'endurance plutôt que la vitesse, font office de montures. C'est surtout à Orzammar que l'on trouve des brontos, mais il en existe aussi des meutes dans les Tréfonds, revenus à l'état sauvage après la chute des royaumes nains. Ils se contentent d'étonnamment peu pour survivre : des matières organiques contenues dans l'eau, les champignons et même les rochers (d'où l'appellation de "lèche-rocaille" pour désigner les brontos). Sauf provocation, ils sont d'un naturel débonnaire, mais la charge d'un bronto en colère est synonyme de danger.

Mère couveuse

Il est de notoriété publique que les engeances emmènent les prisonniers dans leurs tanières souterraines. On suppose généralement qu'ils y sont dévorés, ou bien souillés et transformés en engeances, bien que cela ne suffise pas à attester de leur nombre vertigineux. À force d'expéditions dans les Tréfonds, les Gardes des ombres ont découvert la vérité.

Les hommes exposés à la souillure des engeances perdent l'esprit et bientôt la vie. Les femmes, en revanche, subissent d'affreuses souffrances et d'immondes mutations qui déciment la plupart ; celles qui survivent deviennent des êtres grotesques nommés mères couveuses. Ces géantes difformes engendrent de nombreuses engeances à la fois, chacune étant capable d'en créer des milliers au cours de sa « vie ». Chaque type d'engeances nait d'une mère couveuse différente : les humaines produisent des hurlocks, les naines des genlocks, les elfes des hurleurs et les Qunari des ogres.

Cadavre

« Qui remet en question l'iniquité de la magie du sang, celui-là n'a jamais eu à pourfendre les cadavres de ses frères, tombés devant un maléficien. »

--Chevalier-capitaine Benedictus, dans une lettre à la Divine, 5:46 des exaltés.

Contrairement à ce que pensent les superstitieux, les morts-vivants ou « cadavéreux » ne sont pas des défunts revenus assouvir leur vengeance, mais bien des cadavres possédés par les démons.

Le cadavre lancinant, contrôlé par un démon de la paresse, provoque faiblesse et épuisement parmi ses ennemis. Celui possédé par un démon de la colère se contente de foncer tête baissée sur l'ennemi. Le cadavre dévoreur est le fruit du démon de la faim et se nourrit des vivants. Quant aux démons majeurs, ils ne daignent que rarement posséder un hôte mort.

Chattemite

"Le sot se fie à ses yeux. Le sage craint la chattemite en tout roc."

--Proverbe nain.

De toutes les créatures des Tréfonds, les plus étranges sont sans doute les chattemites, ou "tezpedams" comme les appellent les nains. Ces monstres chassent en meutes : enfouis sous terre, ils guettent leur proie puis attaquent lorsqu'elle est encerclée.

Il existe plusieurs types de chattemites : les cracheuses, munies de glandes à venin et capables de projeter des sécrétions qui ralentissent ou blessent leur cible ; les sauteuses, qui s'élancent sur leur proie pour la renverser. Les chattemites communes ont pour rôle d'effrayer, ce qui laisse généralement le temps à la meute de donner le coup de grâce.

Démon du désir

"De toutes mes études, le moment le plus déstabilisant fut sans doute mon entrevue avec le démon du désir. Sa disposition à me parler indiquait qu'il ne s'agissait pas d'un simple monstre poussé par son seul instinct, mais d'un être rationnel qui me portait autant d'intérêt qu'il m'en inspirait. Il avait revêtu une forme qu'il convient d'appeler féminine, même si je n'ai aucun doute qu'il pouvait en prendre d'autres. L'avait-il choisie parce que je voulais qu'il le fasse, ou parce que je m'attendais à ce qu'il le

fasse ? Elle – car il convient désormais d'employer le féminin ` elle, donc, me lança un sourire chaleureux et rit d'une voix mélodieuse. Je sentis mon vieux cœur se réchauffer.

Malgré la peur que m'inspiraient cette créature et sa faculté légendaire à dominer le cœur des hommes, je ressentis un soulagement sans limite en me plongeant dans ses yeux noirs. Cette terrible créature de l'Immatériel, découvris-je en lui parlant, était tout simplement incomprise, comme le sont les mages."

--Tiré du journal de Malcus, ex-enchanteur de rang du Riveïn, déclaré apostat en 9:20 du dragon.

De toutes les menaces que dissimule le Voile, aucune n'est plus insidieuse et innocemment mortelle que le démon du désir. La croyance populaire le décrit comme un marchand de luxure qui offre ses faveurs à sa proie pour la tuer au plus fort de l'acte ; mais s'il est vrai qu'un tel démon peut procurer le plaisir, il pourvoit aussi à tout autre désir humain : richesse, pouvoir, beauté et bien d'autres encore.

Autrement plus intelligents que les démons bestiaux de la faim et de la colère, plus ambitieux aussi que ceux de la paresse, ces noirs esprits comptent parmi les plus aptes à posséder les mages. ils ne sont pas rares à être asservis par un démon du désir sans même s'en apercevoir, manipulés à force d'illusion et de duperie. Ces démons peuvent même exercer un contrôle mental pur et simple sur leur proie, bien qu'ils préfèrent la corruption à des méthodes aussi peu élégantes. Plus la tromperie est élaborée, plus la victoire leur est douce.

Il n'y a guère que les démons de l'orgueil pour surpasser ceux du désir, lorsque la colère les prend. Leurs capacités mentales leur permettent de changer d'apparence et même de modifier l'environnement à loisir ; et si en désespoir de cause ils doivent recourir à des expédients plus physiques, il faut alors compter sur leur force et leur rapidité redoutables. La plupart du temps, un démon du désir qui se sait en mauvaise posture tentera de conclure un marché pour conserver sa liberté. Il existe à ce titre bien des histoires de mages qui forcent le démon à exécuter l'un de leurs souhaits, pour se voir en définitive le dindon de la farce.

Dragon

Dragonneau

Un dragon qui vient d'éclore mesure approximativement la taille d'un cerf et est animé d'une faim vorace. Il vit quelque temps dans la tanière de sa mère avant de partir seul à l'aventure. Faibles et sans ailes, les dragonneaux naissent en larges portées, car seule une poignée parviendra à l'âge adulte.

Drake

Les dragons mâles ne deviennent jamais les monstres ailés que décrivent les mythes. Au mieux, leurs membres antérieurs se dotent de griffes vestigiales qui auraient pu accueillir la membrane des ailes.

Arrivé à l'âge adulte, le mâle se met immédiatement en quête d'une tanière de femelle dans laquelle il passera le restant de sa vie à chasser pour elle et défendre agressivement ses petits, ce qui a fait passer de vie à trépas plus d'un « chasseur de dragon ».

Dragon

Les dragons femelles atteignent plus tard la maturité que leurs homologues mâles. Elles aussi subissent à l'âge adulte une métamorphose ; mais là où les mâles perdent l'usage de leurs pattes avant, les femelles développent une troisième paire de membres tout dédiés au vol.

Les jeunes femelles parcourent de longues distances à la recherche d'une frayère appropriée. En raison de leurs habitudes nomades, ce sont les dragons que les hommes rencontrent le plus souvent.

Dragon-sire

On nomme dragons-sires les dragons femelles qui ont atteint leur pleine maturité : c'est là le monstre dont parlent les légendes, le plus rare de tous les dragons. En guise de tanière, ils creusent de vastes grottes qui logeront également leur harem de drakes ainsi que leurs œufs et les dragonneaux.

Il est rare d'apercevoir un dragon-sire, car ceux-ci passent le plus clair de leur temps à sommeiller et s'accoupler tandis que leurs drakes chassent pour eux. Une fois par siècle environ, toutefois, pour se préparer à la couvée, le dragon-sire émerge de sa tanière et s'envole. Quelques semaines durant, il sillonne les cieux en dévorant des animaux par centaines, du bétail principalement, et en semant le chaos. Il retourne ensuite pondre ses œufs pour ne plus se manifester avant le siècle suivant.

Genlock

Il s'agit des engeances les plus répandues sous terre. Trapus et robustes, les genlocks sont particulièrement résistants, même à la magie.

Chef de meutes

Chaque groupe de genlocks comporte généralement un individu dominant. Plus grand, plus fort et plus intelligent que les autres, le chef de meute sert en quelque sorte de commandant, distribuant ordres et menaces à ses congénères.

Émissaire

Parmi les chefs de meutes, les plus intelligents deviennent de puissants magiciens dotés de capacités semblables à la magie du sang : ces « émissaires », comme on les surnomme, n'apparaissent que durant un Enclin.

Goule

"Ce que l'Enclin ne détruit pas, il le corrompt".

Toute créature infectée par la souillure des engeances qui a l'infortune de ne pas mourir sur-le-champ se transforme en goule, le reflet perverti de ce qu'elle était.

Ce nom est dû aux hommes – humains, nains ou elfes – exposés à la souillure, généralement retenus captifs comme source de nourriture par les engeances. Ils deviennent alors cannibales et s'en prennent aux autres captifs, asservis à la volonté de l'archidémon, fous de douleur.

Durant un Enclin, la corruption des engeances s'insinue dans les zones sauvages de Thédas et infecte les animaux qui y vivent. Il en résulte des ours enragés et difformes nommés bereskarns ainsi que des loups viciés.

Par bonheur, les goules survivent rarement très longtemps à leur corruption.

Golem

Jadis un élément des défenses d'Orzammar, les golems ont pratiquement disparu aujourd'hui, car le secret de leur fabrication fut perdu il y a plus d'un millénaire. Les rares golems qui ont subsisté sont étroitement gardés par le Façonnat et uniquement envoyés au combat dans les situations critiques. il est aujourd'hui rigoureusement impossible d'acheter un golem, mais les nains en avaient jadis vendu bon nombre aux inquisiteurs tévintides.

Ce sont des armes de guerre dévastatrices, des engins de siège vivants capables de projeter des rochers comme une catapulte ou de décimer les rangs ennemis comme un tremblement de terre.

Hahl

Il n'y a pas une créature que les Dalatiens révèrent plus que les hahl. Nul autre animal n'a de dieu consacré. Ces cervidés blancs sont nettement plus grands que des cerfs ordinaires ; leur hahlier taille leurs bois au fur et à mesure de leur croissance, ce qui leur donne de complexes circonvolutions. Jadis les hahl étaient les montures guerrières des chevaliers elfes, mais depuis la chute de la Dalatie, ils ne servent plus guère qu'à tirer les aravels.

Hurlock

Plus grands que les genlocks, leurs cousins, les hurlocks font à peu près la taille d'un humain, mais ces troupes de choc des engeances sont dotées d'une force et d'une constitution considérables : un seul hurlock peut souvent tenir en respect plusieurs adversaires simultanément. Ils s'ornent parfois de tatouages grossièrement encrés qui recensent leurs victimes et leurs actes, même si l'on ne sait trop s'ils obéissent à une signalétique précise.

Chef de meutes

Les chefs de meutes hurlocks sont plus intelligents et rompus au combat. Ils font souvent office de commandants, voire de généraux.

Émissaire

Des émissaires hurlocks ont également été aperçus durant un Enclin. Ces engeances sont à notre connaissance les seules capables d'employer le langage des humains et la magie.

Chien Mabari

Les chiens font partie intégrante de la culture féreldienne. Parmi eux, les plus prisés sont de loin les mabaris, une espèce vieille comme les légendes, qu'on dit descendre des loups qui servaient Dane. Réputés pour leur intelligence et leur loyauté, ces chiens ne sont pas qu'une arme de guerre doublée d'un signe extérieur de richesse : c'est l'animal qui choisit son maître, avec qui il passera le restant de sa vie. Partout en Férelden, être flanqué d'un mabari est un signe indiscutable de valeur.

Les mabaris sont également un acteur important de la stratégie militaire féreldienne. Ces molosses dressés peuvent sans mal désarçonner un chevalier ou rompre une formation de vougiers, voire provoquer la panique parmi les soldats les plus endurcis, saisis de terreur face au déluge de crocs et d'aboiements.

Cochard

"Cochards enragés.
Nos cris sombrent dans la fange.
Nous serons leur fiente."

--Tiré de "Chansons pour cochards" du Haut Ebryan, 5:84 des exaltés.

Le cochard est un omnivore commun des Tréfonds, animal dépourvu de fourrure, pratiquement aveugle et d'une totale docilité. Il passe le plus clair de son temps dans les bassins peu profonds et les bourbiers, à se nourrir de petits insectes, de vers ou - faute de mieux - de roche calcaire et de métaux simples ; car le système digestif du cochard a la légendaire faculté d'assimiler à peu près tout ce que recèle le sol des cavernes. Les cochards se reproduisent rapidement, se propagent dans la moindre anfractuosité des Tréfonds et servent souvent de maillon le plus bas de tout un écosystème fait d'araignées géantes et de chattemites... mais aussi de nains. Dans les quartiers les plus humbles d'Orzammar, le cochard est en effet l'un des aliments les plus courants. Certains en font même leur animal de compagnie, affirmant apprécier ses glapissements stridents.

Ogre

Immensément plus grands que les autres engeances, les ogres n'apparaissent que rarement sur le champ de bataille. Ils ne se manifestent généralement que durant les Enclins, bien qu'on en ait signalé qui chassaient seuls ou en petits groupes dans les Tréfonds. Un rapport des Gardes des ombres au moins fait état d'un ogre affaibli et peu dangereux dans les terres sauvages de Korcari, en 9:19 du dragon. En temps d'Enclin, il peut s'en trouver une centaine simultanément dans la horde, qui utilisent leur force extraordinaire pour percer les fortifications et enfoncer les lignes de front adverses.

Ils se servent souvent de la force brute pour charger leurs ennemis tels des taureaux, les renverser en frappant le sol de leurs poings, ou projeter sur eux d'énormes rochers. Ce n'est pas une mince affaire d'affronter au corps à corps un géant qui soulève d'une main un guerrier et le broie ou le réduit en charpie de l'autre. Il est possible de se dégager si l'on est suffisamment prompt, ou si un allié parvient à décocher à l'ogre une volée de coups puissants.

Les Gardes des ombres recommandent la prudence près d'un ogre inerte. S'ils n'ont pas reçu un coup critique à la tête ou au cœur, il est possible qu'ils soient en train de rassembler leurs forces, auquel cas ils se régénèrent totalement en quelques minutes. Durant un Enclin, la plupart des Gardes des ombres conseillent d'incinérer toutes les engeances… en particulier les ogres "morts".

Démon de l'orgueil

"Je vais vous expliquer, mes frères, ce qu'il en coûte d'affronter un démon de l'orgueil."

Ne croyez surtout pas que nos talents soient destinés uniquement à réprimer les mages : non, vous rencontrerez souvent des démons, invoqués par quelque maléficien pour accomplir ses sinistres desseins. Et s'ils posséderont parfois un hôte, ils vous affronteront également sous leur véritable forme… Un redoutable adversaire. Ne le sous-estimez pas.

Orgueil va de pair avec puissance et intelligence. Lorsque nous en rencontrons sous sa forme réelle, ses attaques les plus courantes sont des décharges de feu et de glace. Du feu qui carbonise l'ennemi, une flamme magique qui consume tout ce que vous portez, quelle qu'en soit la facture ; de la glace destinée à figer sur place – prudence, car ils aiment particulièrement recourir à cette technique contre les guerriers. Plus d'un groupe de templiers a commis l'erreur d'assaillir de front un démon de l'orgueil et en a subi les conséquences, croyez-moi. Et si vous pensez que l'aide d'autres mages vous servira, détrompez-vous : les démons de l'orgueil peuvent devenir immunisés à la magie pendant de courtes périodes et, à notre instar, dissiper toute magie dont bénéficie l'adversaire.

Songez-y un instant, mes frères. Veillez à éviter tout orgueil, ou vous risquez fort d'avoir trop en commun avec ce monstre. »

--Transcription d'un sermon de Vherem, templier-capitaine de Tanterval, 6:86 de l'acier.

Démon de la colère

Rencontrer un démon de la colère sous sa vraie forme, dans l'Immatériel, est une vision d'horreur : une entité élémentaire de feu, le corps visiblement fait de lave amorphe, deux petites fentes irradiant une lumière sinistre en guise d'yeux. Les capacités d'un tel démon sont basées sur le feu qu'il génère. Non seulement il brûle quiconque s'approche, mais les plus puissants d'entre eux sont capables de tirer des jets de feu et même des tempêtes de flammes qui peuvent toucher toute une zone. Par bonheur, même les plus forts des démons de la colère n'ont pas l'intelligence des autres types. Leurs tactiques sont simples : attaquer l'ennemi à vue en y mettant toute la force dont ils disposent, jusqu'à la mort de l'adversaire. Certains démons de la colère insufflent dans l'hôte leurs dons de feu, mais leur véritable forme n'apparaît hors de l'Immatériel que si elle est invoquée par un mage.

Rat

"Que me racontez-vous là ? Même le plus gigantesque des rats ne posera guère de problèmes à quiconque dépasse la taille d'un chat. Les récits des archives qui font état de rats touchés par l'Enclin ne leur attribuent rien de plus que la faculté de propager l'épidémie. Les rats eux-mêmes ne faisaient pas plus de trois pieds de longueur, couverts de pointes osseuses et de furoncles. Peu ragoûtant certes, mais de là à les craindre ? Ce n'est là nul fantasme conjuré par un dément, jeune homme ! Des créatures autrement plus viles demandent votre attention !"

--Transcription d'un cours magistral donné par Nalia, enchanteresse de rang à Hossberg, 8:44 des bontés (remarque : dévorée par un rat vicié en 8:46 des bontés).

Revenant

"Un détachement au complet, anéanti par une seule créature. Je me suis d'abord refusé à le croire, votre Perfection, mais il faut nous rendre à l'évidence. Les témoignages du seul survivant, pour erratiques qu'ils puissent paraître... font état d'autre chose qu'un simple squelette. La description des dons de cette créature rejoignait avec une effrayante précision celle qu'en avaient faite nos frères de Marnus Pell, il y a près d'un siècle : des hommes entraînés dans les airs pour aller s'empaler sur l'épée de la créature, des attaques si rapides qu'elle parvenait à assaillir plusieurs adversaires simultanément. Non, votre Perfection, ce que nous avons là, il convient de l'appeler par son nom : revenant."

--Tiré d'une lettre à Divine Amara III, 5:71 des exaltés.

Un revenant est un cadavre possédé par un démon de l'orgueil ou du désir... ce qui en fait l'un des possédés les plus dangereux qui existent. Beaucoup manient la magie, mais la plupart possèdent arme et armure et préfèrent se servir de leurs talents martiaux. Ils sont vulnérables aux attaques physiques mais se régénèrent rapidement ; si l'ennemi fait mine de fuir, ils ont coutume d'user de télékinésie pour le ramener à portée. Enfin, ils sont capables de frapper simultanément plusieurs adversaires alentour. Veillez si possible à rester à portée et frappez sans tarder, car tel est le seul moyen de vaincre pareille créature.

Ombre

"Il a souvent été avancé que les démons n'avaient d'autre moyen d'affecter le monde physique que de posséder un corps, vivant ou mort, mais l'ombre est l'exception qui confirme la règle : un démon sous sa forme véritable qui s'est adapté afin d'influer sur le monde qui l'entoure.

Mon hypothèse est comme suit : nous savons déjà que bien des démons sont désorientés lorsqu'ils franchissent le Voile pour pénétrer dans notre monde. Ils sont incapables de distinguer les vivants des morts, la nature éminemment statique de notre univers est étrangère à une créature dont l'expérience physique ne repose que sur des émotions et des souvenirs. La plupart des démons cherchent immédiatement à s'emparer, comme envieux, de tout ce qu'ils identifient comme vivant ; mais qu'en est-il de ceux qui ne le font pas, de ceux qui ne rencontrent nulle vie ou se révèlent impuissants à posséder un corps ? De ceux qui préfèrent la prudence ?

Ceux-là restent à l'affut. Ils rôdent. Ils écument.

Avec le temps, un tel démon parvient à drainer l'énergie psychique de ceux qu'il rencontre, comme il le faisait dans l'Immatériel. Une fois abreuvé, il obtient le pouvoir de se manifester et devient dès lors une ombre. Dédaigneux de la possession, il hante son territoire sous la forme d'une sombre silhouette, dévorant l'esprit de quiconque croise son chemin. Peut être se croit-il toujours dans l'Immatériel ? Des preuves viennent étayer cette théorie.

Une ombre affaiblit les vivants de sa simple présence. En concentrant sa volonté, elle peut drainer très rapidement une cible unique. Certaines sont même capables d'attaquer l'esprit d'une victime vivante pour la désorienter ou la terrifier. Peut-être la tragédie d'une ombre est-elle qu'une fois sa victime drainée, son appétit est moins assouvi qu'aiguisé."

--Tiré du journal de Malcus, ex-enchanteur de rang du Riveïn, déclaré apostat en 9:20 du dragon.

Hurleur

Les érudits appellent ces engeances sveltes et élancées sharlocks, mais elles sont plus communément appelées hurleurs en raison des cris assourdissants qu'elles poussent au combat. Il existe de nombreux récits de soldats poussés à la folie par les gémissements de hurleurs enveloppés dans l'ombre, invisibles jusqu'au moment où ils passent à l'attaque.

Ces horreurs de la nuit sont réputées pour leur vitesse et leur agilité stupéfiantes ainsi que leur discrétion. Ce sont les assassins parmi les engeances, qui pénètrent les lignes ennemies pour déchiqueter leurs cibles en quelques secondes à l'aide de longues lames dentelées attachées aux avant-bras. Les hurleurs peuvent à l'occasion avoir recours au poison, souvent puisé dans leur propre sang ; en groupe, enfin, ils dénotent d'une véritable intelligence tactique.

Squelette

Les démons de l'Immatériel jalousent les êtres vivants qu'ils perçoivent par-delà le Voile. Ils martèlent en permanence aux frontières de leur monde, et lorsqu'ils parviennent finalement à traverser, ils tentent de posséder le premier vivant qu'ils croisent. Ils sont toutefois incapables de distinguer un être encore en vie d'un défunt... À vrai dire, un cadavre représente une cible plus tentante encore pour les démons mineurs, dans la mesure où il est dénué de volonté. Le démon ne peut en comprendre la raison : il ne voit qu'une opportunité qu'il s'empresse de saisir.

Il en va ainsi des squelettes, dépouilles animées par possession démoniaque. En se trouvant piégé dans un corps qui ne peut le supporter, le démon sombre dans la folie. Il tente de détruire toute vie qu'il rencontre, sans prendre en considération sa propre survie.

Les dénominations exactes des squelettes animés varient en fonction du démon qui le possède. Un "squelette à dents de sabre", possédé par un démon de la faim, dévore les vivants et possède souvent la capacité de drainer l'énergie vitale et la mana de ses victimes. Un "squelette lancinant", possédé par un démon de la paresse, avance d'un pas lourd mais peut libérer ses pouvoirs d'entropie pour ralentir et même endormir ses ennemis. Il est déjà arrivé que des démons plus puissants s'emparent de squelettes, mais ils sont alors d'un autre nom et d'une autre puissance : revenants et entités innommables notamment.

Démon de la paresse

"Je contemplai la créature et vis qu'elle était devenue moi-même. Un double en tous points identique de ma forme, de mon esprit me rendit mon regard, tel un miroir. Ce devait être une ruse, pensai-je, une illusion vouée à me faire baisser ma garde… mais en défiant la créature de mon épée, je reconnus dans ses mouvements des techniques qui m'étaient familières. Elle parait comme je parais ; elle frappait comme je frappais. Elle me parla, me dit des choses que moi seul pouvais savoir. Je… pense que ce démon de la paresse n'a ni forme, ni identité propre. Il est la convoitise tout autant que la paresse. Je ne fus sans doute pas le seul à qui il vola la silhouette ce jour-là."

--Extrait de la déposition de Tyrenus, templier-capitaine de Combrelande, 3:90 des tours.

Certains démonologues ont bien du mal à se défaire de l'idée que le démon de la paresse est un être intrinsèquement paresseux. Si c'était le cas, il paraitrait peu probable qu'il s'embarrasse de franchir le Voile pour pénétrer dans notre monde, ou de posséder une créature dotée d'une quelconque volonté ; or nous savons que les démons de la paresse se livrent à l'un comme à l'autre. Certes, il existe des démons paresseux et suffisants, mais qui sait ? Peut être est-ce là une réputation que ces créatures entretiennent.

En vérité, les démons de la paresse portent ce nom parce que c'est de cette partie de l'esprit humain qu'ils se nourrissent. Doute, apathie, entropie : voilà ce qu'ils s'attachent à propager. Le démon de la paresse multiplie les visages pour mieux se dissimuler. Maître des formes et des masques, il se trouve toujours où on l'attend le moins… et de sa cachette, il propage son influence. Une communauté en proie à un tel démon risque fort de devenir un cloaque décadent où l'injustice n'encourt nul châtiment, sans même que les habitants prennent conscience d'un quelconque changement. Loin de ses artifices, le démon de la paresse est une créature faible et chétive, qui préfère largement rendre sa victime impuissante sans avoir à porter la main sur elle. Il convient de mobiliser toute sa volonté pour affronter pareille créature et percer à jour ses nombreux déguisements.

Araignée géante

Les araignées géantes vivent le plus souvent dans les anciennes ruines et autres lieux où le Voile a été fragilisé par une perturbation magique ou un grand nombre de morts. Esprits et démons peuvent alors passer dans le monde physique et tenter de prendre le contrôle des vivants, y compris des araignées. Certains érudits, toutefois, soutiennent une autre thèse quant à la présence de ces monstres : pour eux, la fragilisation du Voile a entraîné une « fuite » de magie en provenance de l'Immatériel, qui a souillé la faune locale et en a fait des créatures plus grandes et puissantes qu'elles ne le sont d'ordinaire. L'on sait des araignées géantes qu'elles possèdent des poisons virulents et la faculté de projeter des toiles en plein combat, mais les études sont encore rares à leur sujet, aussi l'éventail complet de leurs capacités est-il inconnu.

Les araignées corrompues sont des arachnides géants issus des Tréfonds, qui se sont nourris de diverses espèces de grandes chauves-souris. Lorsque les Tréfonds tombèrent devant les engeances, ils dévorèrent les nombreux genlocks et connurent une prodigieuse expansion en nombre… ainsi qu'en taille. La souillure des engeances, devenue partie intégrante de leur métabolisme, se transmet à leur progéniture, d'où ce gigantisme et l'agressivité qu'ils manifestent. Certaines araignées corrompues ont élu domicile dans les forêts de la surface, mais la plupart restent sous terre, à proximité de leurs proies viciées par l'Enclin.

Sylvan sauvage

Les démons qui passent dans notre monde ne se repaissent pas uniquement de l'humanité.

Posséder un humain peut impliquer une rencontre avec un mage ou un templier puissant, ainsi que tout un cortège de complications. Certains démons préfèrent donc de loin chercher des animaux ou même des plantes en pensant y trouver un hôte aussi approprié qu'un humain. Ceux qui possèdent les arbres sont appelés sylvans sauvages.

En règle générale, seuls les démons de la colère, les plus faibles de la hiérarchie, se font sylvans. Ils doivent alors passer un temps non négligeable à déformer et façonner l'hôte de façon à le rendre mobile ; cela fait, le sylvan devient un adversaire redoutable. Il arrive également que d'autres esprits plus intelligents s'incarnent en sylvans, mais le fait reste rare.

Lents mais d'une extrême puissance, les sylvans sauvages préfèrent guetter leur victime en attendant qu'elle se retrouve perdue, fatiguée ou piégée pour venir la mettre à mort. Ils se cachent parmi les arbres normaux, presque indétectables jusqu'à tant qu'ils décident de se mouvoir. Lorsqu'ils « prennent vie », comme disent certains voyageurs, ils se dressent de tout leur haut, leurs racines deviennent des jambes et leurs branches des bras qui fouettent l'air alentour.

En l'absence d'une cible vivante, toutefois, les sylvans tombent souvent en une sorte de léthargie due peut-être à la nature de leur hôte. Après avoir tué une proie, ils reviennent généralement à l'endroit où ils avaient pris racine. Pour ces raisons, il peut se révéler extrêmement dangereux de rester trop longtemps dans une forêt accueillant des sylvans.

Loup-garou

"Dane se refusa à céder du terrain
À l'approche de la créature mauvaise.
Il ne vit que colère en son regard de braise,
La colère du loup qui ce garou devint.
Dane, l'épée brandie, se prépara au heurt
Tout en recommandant son âme au Créateur."

--Tiré de la version populaire de "Dane et le loup-garou", légende féreldienne, environ 4:50 des ténèbres.

La culture populaire féreldienne regorge de cas où ces créatures ont infesté la campagne : des loups possédés par des démons de la colère, transformés en monstres aussi agiles que puissants, capables de propager par leurs morsures une malédiction transformant la victime en forcené dément. Dans cet état de rage, un hôte humain peut devenir possédé et être transformé en une bête lupine férale. Différentes hypothèses courent sur ces garous d'origine humaine : d'aucuns affirment que leur mutation bestiale est ponctuelle, incontrôlable ; d'autres au contraire, qu'elle est irréversible. Sans doute ces deux versions ont-elles dit vrai un jour ou l'autre, comme c'est souvent le cas dans les récits démoniaques.

C'est la faculté des chiens ordinaires à détecter un loup-garou même sous forme humaine qui a d'abord conduit les Féreldiens à en faire le compagnon indispensable de toute ferme. Cette alliance entre humains et loups ordinaires est le sujet du célèbre conte populaire féreldien "Dane et le loup-garou".

Le véritable héros Dane organisa une croisade pour exterminer les loups-garous au début de l'Ère des ténèbres ; si, depuis, les loups-garous n'ont plus jamais constitué une menace aussi présente, l'on continue à signaler régulièrement des meutes qui rôdent dans les forêts isolées. Ces dernières années, certains garous auraient même développé une volonté et une intelligence surnaturelles... bien que l'on n'en connaisse pas la cause.

Feu follet

"L'on fait grand cas des démons les plus puissants, ceux qui engendrent les abominations et ceux qui ont changé l'Histoire de Thédas ; mais on oublie souvent que tous les démons ne sont pas des êtres aussi impressionnants. Certains qui s'insinuent à travers les failles du Voile ont pour nom feux follets, reflets d'un souvenir éteint. Un feu follet est un démon qui a perdu son pouvoir, soit parce qu'il est resté trop longtemps ici-bas sans trouver d'hôte, soit parce qu'il a été vaincu ; souvent, semble-t-il, par d'autres démons. Le rémanent de son esprit s'accroche désespérément au concept qui l'a créé : la haine de tous les vivants. Les feux follets ne peuvent guère s'attaquer physiquement à un être vivant, sauf dans l'Immatériel où ils frappent sans se soucier de leur survie. Dans le monde matériel, ils cherchent souvent à attirer les vivants dans des zones dangereuses en se faisant passer pour des lanternes ou autres lumières de la civilisation. C'est là toutefois la limite de leur ruse."

--Tiré du journal de Malcus, ex-enchanteur de rang du Riveïn, déclaré apostat en 9:20 du dragon.

Loup

"Pour une nation à ce point adoratrice du chien, Férelden voue au loup une méfiance qui peut paraître aussi excessive qu'injuste... pour qui, du moins, n'est pas au fait des garous dont les anciennes légendes locales font état. Il fut un temps dans l'Histoire féreldienne où les démons possédaient les loups en grand nombre, ce qui entraîna une guerre dans la peur et la panique générales. Les loups-garous furent exterminés, mais aujourd'hui encore, le noble loup attire toutes les méfiances."

--Tiré des "Légendes féreldiennes" de Mère Ailis de Dénérim, 9:10 du dragon.

Il est rare que des loups s'en prennent à des personnes civilisées, hormis en dernier recours et à condition encore d'avoir l'avantage du nombre. En temps d'Enclin, il en va différemment : lorsque les engeances émergent à la surface, leur présence modifie radicalement les instincts des animaux ordinaires.

Durant les Enclins passés, la corruption des engeances infecta sur son passage les animaux de Thédas... et les plus puissants d'entre eux qui survivaient étaient transformés en bêtes plus violentes et dangereuses. Il en va ainsi du loup vicié, rendu fou par la douleur de son infection ; seule la contrainte des engeances lui permet encore de garder ses instincts de meute. Les loups viciés rôdent toujours en groupe et c'est en groupe qu'ils s'attaquent à leurs cibles. Par chance, il est rare que ces créatures survivent bien longtemps à leur corruption.

Domination Mabari

Les chiens mabaris descendent des chasseurs en meute ; à l'instar de leurs ancêtres, ils sont donc régis par une forte hiérarchie dominant-dominé. La méthode principale pour établir cette hiérarchie est de revendiquer des territoires en imprégnant de leur odeur les points névralgiques. Le mabari dominant jouit alors d'un net surcroît d'assurance et de stature, ce qui bénéficie indirectement à son maître autant qu'à lui-même.

Objets

La Litanie d'Adralla

La Litanie empêche le lancement de sorts qui influent sur le mental. Il est bon d'utiliser la Litanie lorsqu'une créature essaie d'en dominer une autre à l'aide de la magie. Son sort sera alors interrompu. Il sera par contre trop tard lorsque ce sort est lancé et que le personnage est sous l'effet du sang de mage.

Archonte de l'empire

L'archonte Darinius de Tévinter s'enfonça au plus noir du royaume nain pour y forger un pacte avec son homologue Endrin Rocmartel. En symbole de leur alliance, il se vit remettre deux anneaux : l'un brillait comme l'étoile du berger, l'autre était aussi lumineux que l'aube. Tant que ces anneaux resteraient unis, Darinius n'aurait rien à craindre, car l'amitié des nains est une épée redoutable et un solide bouclier.

L'archonte porta les anneaux de l'aube et du crépuscule pendant 20 ans, sans jamais les retirer. À sa mort, les inquisiteurs qui se disputaient son trône les lui ôtèrent en lui coupant les doigts. Ils furent séparés, puis perdus.
--Tiré d'un livre appartenant autrefois à un ermite.

L'égide d'Havard

Havard était l'ami le plus proche de Maférath : ils avaient grandi ensemble dans le même clan alvar, combattu ensemble à tant d'occasions que Maférath l'avait surnommé "Havard Fière égide", plus utile que le meilleur des boucliers.

Quand Maférath dut rencontrer les Tévintides, il demanda à Havard de l'accompagner : il lui était impensable de faire face à ses ennemis sans son égide.

Lorsqu'il comprit que Maférath comptait sacrifier Andrasté, Havard, peu disposé à croiser les armes avec son ami et suzerain, se plaça entre Andrasté et les soldats tévintides. Ces derniers le passèrent par le fer et Maférath le laissa pour mort.

Mais Havard n'était pas homme à périr si facilement. Grièvement blessé, il se traîna jusqu'aux portes de Minrathie pour empêcher l'exécution. Trop tard ; il ne trouva que les cendres de la prophétesse, laissés aux quatre vents. Quand ses doigts effleurèrent les cendres, ses oreilles s'emplirent d'un chant et il vit lui apparaître Andrasté, vêtue d'un habit d'étoiles. Elle s'agenouilla à ses côtés et lui dit : "relève-toi, Fière égide, le Créateur ne t'oubliera jamais tant que je te porterai en ma souvenance."

Les plaies d'Havard se refermèrent instantanément. Sa force retrouvée, il rassembla les restes d'Andrasté et les rapporta en terre alamarri.

Ancienne armure elfe

Avant la chute d'Arlathann, avant Arlathann elle-même, la civilisation elfe s'étendait à travers tout Thédas telle un grand félin indolent.

Cette armure fut fabriquée pour les gardes des temples en un temps où les Faiseurs parlaient encore aux elfes. Les techniques et même le métal qui participèrent à son élaboration ont été oubliés de longue date.

Aodh

Il y a bien longtemps, un soldat de Gwaren s'en revenait à son foyer après vingt années de guerre. Il avait vendu son épée pour payer le trajet jusqu'à Dénérim et il lui fallait franchir la forêt de Bréciliane sans autre possession qu'un quignon de pain.

Chemin faisant, il rencontra un vieux bûcheron aveugle assis sur une souche d'arbre. "Voilà homme moins bien loti que moi" se dit le soldat, qui donna au vieillard son dernier quignon de pain. Le bûcheron le bénit et lui tendit sa hache en contrepartie.

Le soldat reprit sa route et bientôt, la nuit tomba. Il fit d'une branche d'arbre son gîte et conserva la hache du bûcheron à portée par crainte des animaux et des bandits. La lune était haut dans le ciel quand il fut réveillé par des pleurs. "Montrez-vous !" cria-t-il, car il avait beau scruter les environs, il ne voyait personne.

"Aidez-moi, " gémit l'arbre dans lequel il dormait, "un mage m'a ainsi transformé, sans espoir de rémission. Si vous aviez une once de miséricorde,

vous m'abattriez pour que mon esprit puisse rejoindre le Créateur."

Aussi le soldat empoigna-t-il la hache pour fendre l'arbre. Où il cognait, coulait non de la sève mais du sang ; bientôt, la hache était couverte de cette poisse chaude qui brûlait les mains du soldat, mais ce dernier continua son oeuvre sans faiblir. L'arbre finit par tomber et, en touchant le sol, éclata pour libérer un démon qui fit une révérence devant le soldat avant de disparaître dans l'Immatériel.

Transi de peur, le soldat en perdit le sommeil. Au matin, il s'aperçut que la hache brûlait toujours comme le sang du sylvan, mais malgré sa chaleur, il ne parvenait pas à se réchauffer. On dit qu'il finit ses jours à Gwaren, affairé nuit et jour à couper du bois pour ses sept âtres tout en grelottant et en maudissant les esprits.

Chaussures de danse barde

Les règles du Noble jeu sont on ne peut plus explicites : tous les coups sont permis. Si un noble ne peut se hisser dans les hautes sphères par l'argent, par alliance ou par quelque haut fait, il peut toujours y parvenir en éliminant ses rivaux.

À cette fin, les bardes ont de tout temps été d'une aide inestimable. Les Orlésiens ne peuvent se passer de musique et de danse ; ils ont beau savoir que la moitié des musiciens de leur salle de bal sont des espions à la solde de leurs ennemis, ils ne les accueillent pas moins à bras ouverts. Pour tout dire, la musique et les musiciens en sortent plus demandés encore, car c'est un piment supplémentaire pour le Noble jeu.

Anneau de sang

De toute évidence, cet anneau provient de l'Empire tévintide : d'une part parce qu'il est couvert de motifs de dragons, et d'autre part parce que son port procure un léger sentiment de malaise. Hormis cela, cet objet reste un mystère.

Durant l'Ère des bontés, les guerriers de la maison Ivo prirent cet anneau de la main d'un fou, un mage surfacien qui s'était engagé sous terre et attaquait les mineurs de lyrium près d'Orzammar. Partant, l'anneau changea de mains à maintes reprises, jusqu'à ce que son histoire fût perdue et que nul ne sût comment il avait échoué entre leurs mains.

Arc du soleil doré

De toute l'Histoire de Thédas, nul souverain n'est plus fameux que Kordillus Drakan, premier empereur d'Orlaïs. Rares sont ceux, toutefois, à connaître celle de son épouse.

L'impératrice Aréa était la troisième des six filles du seigneur Montlaurès de Val Chevin, que l'on disait impossibles à marier. Lorsqu'elle rencontra le jeune prince Kordillus, elle était capitaine des archers de son père et dirigeait la défense de Castel-Laurès. Ce n'était pas la plus belle des dames, ni la plus élégante ou charmante, mais Aréa pouvait couper les ailes d'un bourdon à cent pas. Quand le prince fut témoin de ce haut fait, Drakan - qui, lui aussi, valait moins par son charme et son élégance que par son épée et son bouclier - tomba instantanément amoureux.

Le jour de leurs épousailles, Drakan offrit à sa femme un arc d'or fabriqué par les mages de Val Royeaux, afin qu'ils pussent ensemble aller au combat et propager la Lumière du Créateur.

La barbute de Camenae

De tout temps, le fief de la Mer d'écume a été réputé pour ses archers. Les enfants ne savent pas encore marcher qu'on leur donne déjà un arc, et il peut arriver que les parents déshéritent leur progéniture qui n'a pas su toucher le centre de la cible.

Quand Calenhad vint exiger l'allégeance de la Mer d'écume, dame Camenae accueillit son prétendu suzerain en foudroyant son cheval sous ses pieds, à une demi-lieue de Fort Eremon. Calenhad parvint aux portes à pied et les trouva barrées, protégées par des dizaines d'archers qui l'épiaient depuis les créneaux.

Lui et ses troupes attendirent jusqu'au crépuscule devant les murailles, quand Camenae ouvrit les portes pour le rencontrer, armée de pied en cap, l'arc à la main. "Vous avez fait la preuve de votre bon sens et de votre humilité, Theirin. Or nul ne peut espérer commander aux banns sans ces dons." Alors, elle s'agenouilla et lui jura fidélité.

Jusqu'à ce jour, la famille Eremon de la Mer d'écume offre au nouveau roi ou à la nouvelle reine de Férelden deux présents : une flèche et un cheval.

Lune noire

"Sur l'ordre de Shartan, le ciel
Se grêla, noir, de flèches.
Aux côtés de notre Dame, dix mille épées
Quittèrent leur fourreau d'un seul sifflement,
Un hymne immense retentit parmi les Champs valériens qui proclamait :
Tel est libre qui naguère était esclave."

--Shartan 10:1.

On dit que les disciples de Shartan s'armaient de ce qu'ils trouvaient ou volaient sur leur chemin. Ils se battaient à l'aide de couteaux de pierre et

de verre aiguisés, d'arcs taillés dans un tonneau ou dans du petit bois. Cet arc en corne de boeuf fut fabriqué en secret, au fil des mois, par un esclave qui travaillait dans les abattoirs de Minrathie.

Le nom de cet esclave s'est perdu dans les méandres du temps, les vers qui louaient sa bravoure ont été expurgés du Cantique, mais son arme est toujours parmi nous.

L'étreinte de Katriel

La lignée des Theirin se refusait à disparaitre.

L'empire orlésien en était évidemment courroucé, car ces entêtés de Féreldiens niaient la souveraineté d'Orlaïs sous prétexte que quelque vagabond dans les bois pouvait revendiquer le trône.

Aussi la cour orlésienne envoya-t-elle à ses agents de Férelden un présent : une femme barde nommée Katriel, chargée d'assassiner le prince Maric.

Inutile de préciser qu'elle n'y parvint pas, mais c'est là une autre histoire.

La buveuse de vie

Nul ne sait au juste d'où vient cette amulette. Nous ne connaissons à son propos que la légende suivante.

Bien avant que la Cité d'Or devînt Noire vivait en l'Empire tévintide, à la cour de l'archonte, un vieux magicien frêle. C'était le plus humble mage de la cour, l'allumeur de lampes, qui avait pour tâche d'y allumer les milliers de bougies et de les éteindre lorsque l'archonte se retirait le soir venu. Aucun des inquisiteurs influents ne lui portait un quelconque crédit.

Tous étaient inconscients du danger qui couvait en leur sein.

Un jour, alors que tous les inquisiteurs de l'Empire étaient assemblés dans la grand-salle du palais de l'archonte, l'allumeur de lampes passa à l'acte : il conjura une énorme tempête de feu pour tenter d'assassiner tous ceux qui s'y trouvaient et s'emparer du pouvoir. La cour, constituée des plus puissants mages de l'Empire, s'employa immédiatement à vaincre le prétendu usurpateur, mais ils s'aperçurent avec stupeur que leur magie ne faisait pas le poids face au vieillard : chacun de leurs sorts était contré et les inquisiteurs tombèrent, l'un après l'autre, jusqu'à ce qu'il ne restât plus que l'archonte lui-même et l'allumeur de lampes.

L'archonte découvrit qu'à chaque sort qu'il lançait, l'allumeur de lampes semblait vieillir et se voûter un peu plus. Aussi bombarda-t-il le mage de sorts, jusqu'à tant que le palais fût réduit en ruines, que la cour ne fût plus que cadavres et qu'il ne restât plus de l'allumeur de lampes qu'un pendentif d'or. Ce pendentif, l'archonte le conserva pour garder à l'esprit que même l'homme le plus inoffensif à première vue peut avoir la trahison en son coeur.

Le bouclier de l'inquisiteur

Le jour même où l'on posa la dernière pierre de la Grande cathédrale orlésienne, l'archonte Vespasien fut assassiné. Trois jours durant, chaque inquisiteur tévintide vécut derrière une muraille de gardes en armure. Lorsqu'Hadarius, son successeur, fut finalement nommé archonte, le Premier enchanteur du Cercle de Minrathie lui offrit une chaîne argentée faite de lyrium pur, dont les maillons avaient été imprégnés d'enchantements. Se parer de ce collier équivalait à porter un bouclier : les coups infligés au porteur ne faisaient que rebondir sans causer le moindre dégât. Hélas, Hadarius découvrit à ses dépens que ce Bouclier était sans effet contre le poison.

Ombre impériale

Les Corbeaux d'Antiva sont peut-être les assassins les plus réputés et les plus chers de tout Thédas, mais ce ne sont pas les plus actifs. Ce sinistre honneur revient aux Ombres impériales, la garde de tueurs personnelle du trône orlésien.

Les Ombres oeuvrent presque exclusivement contre les autres familles nobles de Val Royeaux. Nul ne sait qui ils sont, pas même l'empereur ; pour certains à la cour, ils ne sont qu'un mythe. Les assassins se sont insinués dans la vie aristocratique en tant que serviteurs du palais, dames d'honneur et même en un cas célèbre, chambellan.

Cette armure fut conçue à l'intention des Ombres, lorsque le Noble jeu partait à vau-l'eau.

L'épée de l'essor

En 8:84 des bontés, le seigneur Aurélien de Montsimmard, champion du Grand tournoi d'Ansburg, fit forger une épée pour Louis, son benjamin, qui aspirait à devenir berruier. Convaincu que seule une épée exceptionnelle conviendrait à son enfant, le seigneur Aurélien fit appel au maître forgeron le plus renommé de l'Empire orlésien, Vercenne d'Halamshiral, âgé alors de près de quatre-vingts ans. Malgré ses suppliques, l'artisan refusa : sa vue lui faisait défaut et il ne souhaitait nullement abandonner sa retraite. Aurélien lui proposa alors une somme exorbitante qui finit par avoir raison de sa réticence.

Plusieurs mois durant, le vieux maître travailla à plier l'acier, à affûter la lame à la perfection. Il en résulta une épée de la taille d'un homme, tranchante comme la langue d'une femme noble. Vercenne proclama qu'il s'agissait de son chef-d'oeuvre et, par ironie, la baptisa "épée de l'essor", puisqu'il l'avait forgée sur son déclin.

Le seigneur Aurélien amena Louis avec lui pour qu'il reçût l'épée des mains du vieux maître. Lorsque l'enfant vit l'épée de l'essor, il refusa le cadeau avec dédain : pareilles épées à deux mains n'étaient plus en vogue à la cour, c'était une rapière qu'il voulait. Aurélien, mortifié, intima à Louis de porter l'épée et présenter ses excuses à Vercenne, mais en vain. Le forgeron maudit alors l'enfant en lançant que pour punir son orgueil, il connaîtrait une triste fin, quelle que fût son épée.

Louis finit par être adoubé et rejoignit les rangs des berruiers. En 8:98 des bontés, il reçut le commandement des berruiers de Dénérim. C'était là l'occasion de se forger une réputation, et c'est ce qui advint : sa dépravation en fit le berruier le plus détesté de Férelden. En 9:1 du dragon, il affronta Loghain Mac Tir à Avinash. Louis perdit sa rapière au début de la bataille, se retrouva isolé de ses hommes et dut faire face à Loghain en personne, armé seulement de l'épée de l'essor, qu'il n'avait encore jamais maniée. Peut-être l'entraînement l'aurait-il sauvé, mais il péchait par orgueil. Loghain eut raison sans mal de ce berruier insolent et prit en guise de trophée son épée à deux mains.

Les épinçons des dieux défunts

Lorsque le Garde des ombres qui pourfendit Toth, archidémon du feu, porta le coup fatal, son épée se brisa en trois morceaux. Après la bataille de Montvenaise, les Gardes des ombres portèrent leur frère martyr à Weisshaupt où il reçut les funérailles d'un héros, mais les fragments de son épée restèrent sur le champ de bataille.

Des années durant, les restes de l'épée demeurèrent où ils étaient tombés ; progressivement, le sang du dieu défunt s'insinua dans l'acier. Ce fut finalement une Névarrane qui les découvrit, alors qu'elle cherchait parmi les os les vestiges de son fils. Elle les vendit à un forgeron contre dix sous, inconsciente de sa découverte.

Le forgeron, lui, sut qu'il avait acheté autre chose que de la ferraille et forgea trois dagues identiques à partir de ces fragments, qu'il nomma épinçons des dieux défunts. Puis il s'en défit et les dagues se retrouvèrent disséminées à travers tout Thédas. Mais partout où allaient les épinçons, ils laissaient derrière eux souffrance et mort. La femme qui les avait découverts mourut d'une épidémie peu de temps après ; le forgeron tomba dans son fourneau. Chaque personne qui a tenu en main l'un des épinçons, même brièvement, a ainsi connu une mort prématurée.

La fortune de Thorval

Ser Thorval de Galdée était le sixième fils d'un sixième fils, enfant de mauvais augure. Preuve en fut faite à son 13e anniversaire, lorsqu'il n'échappa aux roues d'une carriole que pour mieux se faire écraser par un arbre. Preuve, encore, à son mariage où sa promise s'enfuit avec un rétameur nain.

Mais ce fut sur le champ de bataille que l'infortune de Thorval culmina. Il avait beau être sans égal parmi les chevaliers de Galdée et avoir remporté les tournois de Golefalois et des Collines occidentales, ser Thorval essuyait débâcle sur débâcle, car toutes les lames qu'il portait au combat se brisaient, tous ses boucliers se fendaient. Il s'attira honneur et renommée... ainsi que des frais de forge colossaux, lui qui cherchait l'épée et le bouclier assez solides pour lui résister.

Un jour que Thorval se rendait à Dénérim pour disputer un tournoi, son cheval perdit un fer et envoya le chevalier tête la première dans une souche d'arbre creuse. Lorsqu'il revint à lui, il s'aperçut qu'à un pouce à peine de son nez se trouvait la lourde tête d'acier d'un énorme martel de fer. Puisque son épée s'était bien évidemment brisée dans sa chute, Thorval s'en empara à la place.

Il n'était guère orthodoxe qu'un chevalier se servît d'un martel dans un tournoi, mais Thorval remporta chacun de ses combats haut la main et, comble, le martel en réchappa. À compter de ce jour, il n'utilisa plus jamais d'autre arme. À sa mort, bien des années plus tard, il légua le martel à son sixième fils, Anselme, qui eut tôt fait de le perdre.

Tusaris, fléau des dragons

"Les monstres le suivirent dans son expédition
Par les sentes des loups pour chasser le dragon
En un lieu où la glace est plus dure qu'acier

Et où l'air est empreint d'un relent carnassier,
Où les sombres tunnels sont semés d'ossements,
Ceux des morts sans repos. Dane y erra longtemps
Brisa lame sur lame en cet antre du mal
Puis enfin il trouva la grotte de Fenshal,
Le gardien des montagnes, le fléau des lupins.
Dane avait devant lui le dragon souverain,

Tout de feu et de griffe, aux écailles radieuses,
Gueule bardée de crocs de taille monstrueuse,
À l'entour du saurien, un sol tapissé d'os :

Qui d'humains, qui de loups, de milliers d'animaux.
La meute terrifiée par l'odeur du trépas,
Seul Dane, au désespoir, dans l'antre s'engouffra.

Brillant telle une étoile se trouvait en l'abysse
Une épée qu'il sentit sous sa main : Yusaris,
Qu'un nain forgea jadis pour les Alamarri,
Endura les éons, voulant être brandie,
Et ce fut Dane qui la sortit du charnier
Puis dans l'oeil du dragon il plongea son épée
D'un estoc vigoureux de son dard acéré.

Et Fenshal s'éveilla pour ne plus s'éveiller."

--Tiré de "Dane et le loup-garou."

La légende de l'épée Yusaris est antérieure à Andrasté. Cette arme que Dane avait trouvée parmi le trésor du dragon et qui lui servit à tuer Fenshal et le loup-garou fut ensuite transmise à son fils Hafter.

Dane n'était peut-être que fiction, mais Hafter est bien réel. En 1:40 des Divines, il mena les tribus alamarri face aux engeances sorties des terres naines qui se déversaient dans la vallée de Férelden ; non content de repousser la horde, il parvint également à vaincre les forces conjuguées des Alvars et des Chasinds qui espéraient profiter du chaos. Ses victoires lui valurent un tel respect des tribus qu'il devint le premier tiern.

Après des années à gouverner la vallée dans la paix, il est dit qu'Hafter quitta Férelden pour traverser l'océan d'Amaranthine vers l'orient inconnu, l'épée toujours en main. Nul ne l'a plus jamais revu.

Magie et religion

Andruil, déesse de la chasse

Entendez-moi, fils et filles du peuple
Je suis Sœur de la lune, Mère des lièvres,
Dame de la chasse : Andruil.

Rappelez-vous mes préceptes,
Rappelez-vous le Vir Tanadahl :
Les Trois Voies du chasseur
Que je vous ai enseignées.

Vir Assan : la Voie de la flèche,
Vive et silencieuse ;
Frappez de votre coeur, sans faillir
Et jamais ne faites souffrir votre proie.
Telle est ma Voie.

Vir Bor'assan : la Voie de l'arc,
Pliez tel l'arbrisseau.
Sachez trouver la force de fléchir,
La souplesse de ne pas rompre.
Telle est ma Voie.

Vir Adahlen : la Voie des bois,
Recevez les dons de la chasse avec déférence.
Respectez le sacrifice de mes enfants
Et sachez que votre mort les nourrira en retour.
Telle est ma Voie.

Rappelez-vous les Voies du chasseur
Et je serai avec vous.

--Tiré de la "Charge d'Andruil, déesse de la chasse".

Dirthamen, gardien des secrets

Les jumeaux Falon'Din et Dirthamen sont les aînés d'Elgar'nan notre Père à tous et de Mythal le protecteur. Inséparables dès leur conception, ces frères se témoignèrent toujours un amour incommensurable. Pour cette raison, nous parlons souvent de Falon'Din un instant et de Dirthamen le suivant, car ils ne sauraient être séparés même en contes.

Quand le monde était jeune, les dieux arpentaient souvent la terre, Falon'Din et Dirthamen parmi eux. Tous deux étaient enchantés par les nombreuses merveilles de ses contrées. Ils jouaient avec les animaux, murmuraient aux arbres, se baignaient dans les lacs et les cours d'eau. Leur quotidien n'était que jouissance, dépourvu de peine.

Puis vint un jour où, de passage en forêt, Falon'Din et Dirthamen rencontrèrent un vieux cerf chétif affalé sous un arbre. "Pourquoi restes-tu là sans bouger, petit frère ?" lui demanda Falon'Din.

"Viens jouer avec nous" ajouta Dirthamen.

"Hélas," répondit le cerf, "je ne puis. Je suis vieux ; j'ai beau vouloir rejoindre le repos, mes jambes ne peuvent m'y porter."

Apitoyé par le cerf, Falon'Din le prit contre son giron et l'emporta vers son repos outre-Voile. Dirthamen tenta de les suivre, mais les sentiers gris et sinueux se dérobaient à ses pas. Pour la première fois séparé de Falon'Din, Dirthamen erra, désemparé, jusqu'à rencontrer deux corbeaux.

"Tu es perdu, et bientôt tu disparaîtras" lança le corbeau nommé Peur.

"Ton frère t'a abandonné, il ne t'aime plus" renchérit son compère, Duperie.

"Je ne suis pas perdu et Falon'Din ne m'a pas abandonné" répliqua Dirthamen. Il soumit les corbeaux et les força à le porter jusqu'à Falon'Din, ce qu'ils firent, car il les avait vaincus et ils devaient désormais le servir.

Quand Dirthamen retrouva Falon'Din, il revit également le cerf, à nouveau vif et joyeux car son esprit avait été libéré de son corps las. Falon'Din et Dirthamen s'en réjouirent. L'un fit le serment de rester emporter les morts dans l'Après ; et l'autre resta à ses côtés, car les jumeaux ne sauraient être séparés.

--D'après le "Dit de Falon'Din et Dirthamen", selon la tradition orale de Gisharel, Archiviste du clan dalatien Ralafeïrin.

Elgar'nan, dieu de la vengeance

Jadis, lorsque le temps lui-même était jeune, seuls existaient le Soleil et la terre. L'un, curieux de l'autre, approcha son visage du corps de la belle ; et ainsi naquit Elgar'nan, à l'endroit où ils se touchèrent. Le Soleil et la terre étaient très fiers d'Elgar'nan, de sa beauté et de son intelligence. Sa mère lui offrit grands oiseaux, animaux du ciel et de la forêt, faune et flore toujours plus merveilleuses. Reconnaissant de ses cadeaux, Elgar'nan passait le plus clair de son temps parmi eux.

Le Soleil contempla la terre fertile et vit la joie qu'Elgar'nan puisait dans ses bienfaits. Par jalousie, il découvrit son visage tout entier devant toutes les créatures de la terre et les réduisit en cendres. La terre se craquela de douleur et pleura des larmes de sel pour les enfants qu'elle avait perdus. Ces larmes donnèrent l'océan, les terres craquelées accueillirent fleuves et rivières.

Elgar'nan, furieux des actes de son père, jura de se venger. Il se hissa dans les cieux et lutta contre le Soleil, bien décidé à le vaincre. Une éternité durant, ils restèrent aux prises l'un à l'autre, jusqu'à ce que le Soleil faiblît face à l'inextinguible rage d'Elgar'nan. Ce dernier finit par faire tomber du ciel le Soleil et l'enfouit dans un profond abîme créé par la douleur de la terre. Sans le Soleil, le monde fut plongé dans les ténèbres ; il ne restait plus dans le ciel que les traces du combat entre Elgar'nan et son père : les gouttes du sang versé par ce dernier, qui scintillaient au milieu de la nuit.

--D'après le "Dit d'Elgar'nan et du Soleil", selon la tradition orale de Gisharel, Archiviste du clan dalatien Ralafeïrin.

Falon'din, chalant des morts, ami des morts

"O Falon'Din
Lethanavir, chalant des morts
Guide mes pas, apaise mon âme,
Conduis-moi à mon repos."i

En des temps anciens, le peuple était éternel, insensible à l'âge. En lieu et place de mort, les anciens elfes s'adonnaient à l'uthenera, le "long sommeil", et arpentaient les sentiers tortueux de l'Après aux côtés de Falon'Din et de son frère Dirthamen. Ces doyens apprenaient les secrets des rêves et certains revenaient parmi les leurs, forts d'un savoir neuf.

Las, nous sommes déchus de cette immortalité. Ceux d'entre le peuple qui nous quittaient partaient arpenter à jamais l'Après avec Falon'Din. S'ils recevaient sur leur passage les enseignements de Dirthamen, ce savoir était perdu, car il les accompagnait dans l'Après et ne retournait jamais auprès du peuple.

Alors, Fen'Harel nous priva des dieux par la ruse et ceux qui nous quittaient n'eurent plus Falon'Din pour guide. Nous apprîmes à porter nos bien-aimés en leur dernière demeure munis d'un bâton de chêne pour leur éviter de trébucher au détour d'un sentier, ainsi que d'une branche de cèdre pour disperser les corbeaux Peur et Duperie, jadis serviteurs de Dirthamen, aujourd'hui privés de maître.

D'après la tradition orale de Gisharel, Archiviste du clan dalatien Ralafeïrin.

Fen'Harel, le grand loup

Nous ne connaissons que peu de choses à propos de Fen'Harel qui, dit-on, n'avait cure de notre peuple. Elgar'nan et Mythal ont créé le monde que nous connaissons, Andruil nous a enseigné les Voies du chasseur, Sylaise et June nous ont donné le feu et les façons ; Fen'Harel, lui, n'avait d'yeux que pour lui-même. Après la destruction d'Arlathann, quand il trahit les dieux et les rendit sourds à nos prières, il est dit que Fen'Harel passa des siècles en un lieu reculé de la terre, tout à sa jubilation insensée.

Les légendes disent qu'avant la chute d'Arlathann, les dieux que nous connaissons et révérons s'étaient livrés à une guerre éternelle avec d'aucuns des leurs. Il n'est pas un hahren parmi nous qui se souvient encore de ces derniers : ce n'est que dans nos rêves que nous entendons murmurer les noms de Geldauran et Daern'thal et Anaris, car ce sont les Grands Déperdus, dieux de terreur, méchanceté, mépris et pestilence. En les temps anciens, seul Fen'Harel savait marcher sans peur parmi nos dieux comme parmi les Grands Déperdus, car si par son sang il était des dieux du peuple, les Grands Déperdus connaissaient sa malice et voyaient en lui l'un des leurs.

Et ainsi advint-il que Fen'Harel les dupa. Aux dieux, il affirma qu'ils devaient se retrancher dans les cieux pendant qu'il négociait une trêve, et eux qui l'embrassaient comme un frère le crurent. Aux Grands Déperdus, il prétendit qu'il allait faire chuter les dieux, pourvu que ces derniers se retirent un temps dans l'abîme, et ils le crurent. Tous prêtèrent foi à Fen'Harel, et tous furent trahis. Fen'Harel les enferma pour que jamais plus ils ne puissent marcher aux côtés du peuple.

Tiré du "Triomphe de Fen'Harel", d'après la tradition orale de Gisharel, Archiviste du clan dalatien Ralafeïrin.

Ghilan'nain, mère des hahls

L'on dit que Ghilan'nain faisait partie du peuple d'avant Arlathann. Elue d'Andruil la chasseresse, elle était gracieuse comme une gazelle et d'une beauté radieuse, de par sa chevelure d'un blanc immaculé. Elle était toujours fidèle aux Voies d'Andruil qui, en retour, lui accordait la primeur de ses grâces.

Un jour qu'elle posait ses collets dans la sylve, Ghilan'nain rencontra un chasseur qui lui était inconnu. À ses pieds, un faucon dont il avait percé le coeur d'une flèche. Ghilan'nain bouillonnait de rage, car le faucon est avec le lièvre l'un des animaux bien-aimés d'Andruil ; aussi exigea-t-elle que le chasseur présentât une offrande à Andruil pour expier ce meurtre. Devant le refus du chasseur, Ghilan'nain invoqua sur lui la malédiction de la déesse, afin que plus jamais il ne pût chasser et tuer créature vivante.

Fidèle à la malédiction, le chasseur s'aperçut qu'il était devenu incapable de chasser : ses proies s'enfuyaient dès son arrivée et ses flèches s'égaraient. Bientôt, amis et parents se riaient de son impotence, car que vaut un chasseur s'il ne peut prendre de proies ? De honte, l'homme se jura de retrouver Ghilan'nain et lui revaloir ce qu'elle lui avait infligé.

Il débusqua Ghilan'nain alors qu'elle chassait avec ses sœurs et l'attira loin d'elles à force de mensonges et de promesses creuses. Il lui assura qu'il avait compris la leçon et la supplia de le suivre pour procéder à une offrande à Andruil en bonne et due forme. Emue par sa supplique, Ghilan'nain suivit le chasseur qui, une fois loin des sœurs, se retourna contre elle. Il commença par l'aveugler puis la ligota comme on ligote une proie que l'on vient de tuer. Mais en vertu de la malédiction, le chasseur ne pouvait la tuer ; il se contenta donc de la laisser pour morte en forêt.

Ghilan'nain implora alors l'aide des dieux. Elle pria pour qu'Elgar'nan lui accorde la vengeance, pour que mère Mythal la protège, mais plus encore, elle pria Andruil. Celle-ci lui envoya ses lièvres qui rongèrent ses liens. Hélas, Ghilan'nain, blessée, aveuglée, ne pouvait rentrer chez elle. Aussi Andruil se changea-t-elle en un magnifique cerf blanc, le premier des halla. Alors, Ghilan'nain retrouva ses sœurs et les conduisit jusqu'au chasseur, qui reçut juste rétribution.

À dater de ce jour, les halla ont guidé le peuple. Jamais ils ne nous ont égarés, car ils entendent la voie de Ghilan'nain.

--D'après le "Dit de Ghilan'nain", selon la tradition orale de Gisharel, Archiviste du clan dalatien Ralafeïrin.

June, dieu des façons

Nous dédions tous nos arts à June, car c'est lui qui a enseigné à notre peuple comment plier les branches d'arbres pour façonner nos arcs, comment créer des couvertures à partir de peaux et d'écorce de fer. Sans June, aurions-nous aravel, harnais pour nos hahl ?

Quand le peuple était jeune, nous errions indécis dans les forêts. Nous nous abreuvions aux ruisseaux, mangions les baies et noix sur notre chemin. Nous ne chassions pas, faute d'arc ; nous ne portions rien car rouet et couture nous étaient inconnus. Nous frissonnions par les nuits froides et avions le ventre vide dans la rude saison, quand le monde était recouvert de glace et de neige.

Alors vint Sylaise le veilleur des foyers, qui nous donna le feu et nous enseigna comment l'attiser avec le bois. June nous confia le secret des arcs, des flèches et des couteaux pour que nous puissions chasser. Nous apprîmes à cuire sur le feu de Sylaise la chair de nos proies, à nous vêtir de leurs fourrures et de leurs peaux. Dès lors, le peuple n'avait plus à redouter ni le froid ni la faim.

--D'après la tradition orale de Gisharel, Archiviste du clan dalatien Ralafeïrin.

Mythal, la Toute-protectrice

Elgar'nan avait vaincu son père, le Soleil, et tout était baigné de ténèbres. Satisfait, Elgar'nan s'employa à consoler sa mère, la terre, en remplaçant tout ce que le Soleil avait détruit ; mais la terre savait que sans Soleil n'était nulle vie. Elle en fit part à Elgar'nan et l'implora de libérer son père, mais tels étaient l'orgueil et la soif de vengeance d'Elgar'nan qu'il refusa.

Alors, Mythal émergea de l'océan de larmes qu'avait pleurées sa mère. Elle plaça la main sur le front d'Elgar'nan et à son contact, celui-ci s'apaisa et comprit que sa colère l'avait dévoyé. Soulagé de son orgueil, Elgar'nan gagna l'endroit où était enfoui son père et lui promit de le libérer si, en retour, celui-ci faisait preuve de douceur et s'en retournait chaque nuit à la terre. Le Soleil, pris de remords, accepta.

Il advint ainsi que le Soleil reprit son essor et baigna la terre d'une douce lumière dorée. Elgar'nan et Mythal, avec l'aide de la terre et du Soleil, ramenèrent à la vie toutes les merveilles que l'astre avait détruites. Et cette nuit-là, lorsque le Soleil fut parti trouver le sommeil, Mythal recueillit la terre miroitante qui environnait son lit et en fit une sphère qu'elle plaça dans le ciel, humble reflet de sa gloire véritable.

--Tiré du "Dit de Mythal au doux toucher", d'après la tradition orale de Gisharel, Archiviste du clan dalatien Ralafeïrin.

Sylaise, le veilleur des foyers

Sylaise le veilleur des foyers passe pour la sœur d'Andruil la chasseresse. Alors qu'Andruil aimait à courir parmi les hôtes des bois, Sylaise préférait rester auprès de son arbre d'attache, à s'adonner aux arts et au chant.

Ce fut Sylaise qui nous donna le feu et nous en enseigna les secrets ; elle aussi qui nous montra comment guérir grâce aux herbes et à la magie, comment soulager l'entrée des enfants en ce monde ; elle encore qui nous révéla comment tisser les fibres des plantes pour en faire fils et cordes.

Nous devons beaucoup à Sylaise, c'est pourquoi nous lui dédions un chant à chaque fois que nous attisons ou étouffons le feu, c'est pourquoi nous répandons sur nos aravels la mousse parfumée de Sylaise pour lui demander sa protection.

--D'après la tradition orale de Gisharel, Archiviste du clan dalatien Ralafeïrin.

Aeonar

Du temps où l'Empire tévintide occupait la région que l'on appelle aujourd'hui Férelden, deux sites s'y consacraient à l'expérimentation magique, aux extrémités de la Voie impériale. Celui au sud était la forteresse d'Ostagar qui surplombait les terres sauvages de Korcari ; au nord, Aeonar, dont l'emplacement exact n'est plus connu que par une poignée de templiers.

Nul ne sait ce que les Tévintides cherchaient à découvrir à Aeonar, mais ils ne terminèrent jamais leur oeuvre : la forteresse fut envahie par les disciples d'Andrasté à l'annonce de sa mort. À en croire la légende, ce fut un massacre, mais un massacre d'un silence surnaturel, car les envahisseurs avaient surpris les mages alors que tous sauf un étaient dans l'Immatériel.

Le bâtiment en réchappa intact, mais gravement compromis dans son équilibre spirituel. C'est peut-être pour cette raison que la Chantrie en fit une prison pour maléficiens présumés et apostats ; ceux dont le lien avec l'Immatériel est fort y attirent inévitablement les démons, ce qui permet de séparer plus facilement le bon grain de l'ivraie.

--Extrait de "Des feux, des Cercles et des templiers : Histoire de la magie dans la Chantrie" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Andrasté, Compagne du Créateur

Jadis existait sur la côte de la Mer d'écume un minuscule village de pêcheurs dont l'Empire tévintide réduisit les habitants en esclavage et les vendit sur les marchés de Minrathie, en n'épargnant que vieillards et infirmes. Parmi les captifs, la jeune enfant Andrasté.

Elle grandit donc esclave en une contrée lointaine, puis un jour parvint à s'échapper et entreprit seule le long et périlleux voyage pour retourner en sa terre natale. D'esclave, elle devint femme d'un seigneur alamarri.

Chaque jour, elle élevait aux dieux un chant pour les implorer d'aider les siens, restés esclaves à Tévinter. Les faux dieux des montagnes et des vents ne daignaient pas lui répondre, mais le dieu véritable vint à elle.

Le Créateur parla. Il lui montra tout ce qu'Il avait fabriqué de Sa main : l'Immatériel et le monde et toutes les créatures qui les peuplaient. Il lui fit voir que les hommes L'avaient oublié, qu'ils adoraient idoles muettes et démons, et qu'Il les avait abandonnés à leur sort. Mais sa voix Lui était parvenue et L'avait à ce point ravi qu'Il lui offrait un place à Ses côtés, en souveraine de la création.

Mais Andrasté ne pouvait se résoudre à abandonner son peuple.

Elle supplia le Créateur de revenir parmi Ses enfants, de les sauver du cruel Empire tévintide. À contrecoeur, le Créateur accepta de donner à l'homme une seconde chance.

Andrasté s'en retourna auprès de Maférath, son époux, et lui répéta tout ce que le Créateur lui avait révélé. Ensemble, ils rallièrent les Alamarri et marchèrent sur les seigneurs-mages de l'Empire, le Créateur à leurs côtés.

L'épée du Créateur était la création elle-même : feu et inondation, famine et tremblement de terre. Partout où ils allaient, Andrasté répandait la bonne parole du Créateur et les disciples d'Andrasté se faisaient de plus en plus nombreux, jusqu'à devenir une véritable marée qui se déversa sur l'Empire. Mais lorsque Maférath s'aperçut que toute l'attention était portée sur Andrasté, le serpent de la jalousie enserra son coeur.

Enfin, les armées d'Andrasté et de Maférath parvinrent aux portes de Minrathie, mais Andrasté n'était pas avec eux.

En effet, Maférath avait livré en secret Andrasté aux Tévintides ; en contrepartie, l'archonte lui donnait toutes les terres au sud de la Mer d'écume.

Ainsi donc, devant toutes les armées alamarri et tévintides, Andrasté fut attachée sur un bûcher et brûlée vive tandis que son époux ici-bas faisait détourner les yeux de son armée, car son coeur avait été dévoré. Mais en contemplant le bûcher, l'archonte fut pris de pitié pour Andrasté. Il dégaina son épée et lui offrit la miséricorde d'une mort rapide.

Le Créateur pleura la mort de Sa bien-aimée, maudit Maférath, maudit la trahison de l'humanité et se détourna à nouveau de Sa création en n'emmenant avec lui qu'Andrasté. Depuis lors, notre Dame siège à Ses côtés et l'exhorte inlassablement à avoir pitié de Ses enfants.

--Tiré des "Sermons de Justinia II".

Le Droit d'oblitération

En l'an 83 de l'Ère des gloires, l'un des mages du Cercle névarran fut surpris qui pratiquait les arcanes interdits ; aussi les templiers l'exécutèrent-ils sans tarder, faisant souffler un vent de colère sur le Cercle. Certains mages portèrent plusieurs attaques magiques contre les templiers pour venger leur confrère, sans que le chevalier-capitaine fût capable d'identifier les responsables.

Trois mois plus tard, les mages invoquèrent un démon qu'ils libérèrent sur leurs geôliers. Hélas, ne contrôle pas un démon qui veut. Après avoir tué la première vague de templiers qui tentait de le restreindre, le démon s'empara de l'un de ses invocateurs. L'abomination qui en naquit massacra templiers et mages sans distinction avant de fuir dans la campagne.

La Grande prêtresse envoya une légion de templiers aux trousses du fugitif, qui fit 70 victimes avant d'être occis un an plus tard.

Afin que plus jamais la catastrophe du Névarra ne se reproduisît, Divine Galatée accorda à toutes les Grandes prêtresses de la Chantrie le pouvoir d'annihiler un Cercle s'il devenait impossible de le sauver. Ce Droit d'oblitération a été mis en pratique à 17 reprises durant les 7 derniers siècles.

--Extrait de "Des feux, des Cercles et des templiers : Histoire de la magie dans la Chantrie" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Apostat

Il n'est pas rare que le néophyte, sans doute induit en erreur par les déclarations fallacieuses de la Chantrie, confonde apostats et maléficiens. Or si un apostat est souvent maléficien, ce n'est pas toujours le cas. Un maléficien est un mage qui emploie les arcanes interdits tels que la magie du sang et l'invocation des démons, tandis que par apostat, l'on désigne simplement le mage qui échappe à la gouverne du Cercle des mages, et donc de la Chantrie. Ils sont traqués par les templiers et, bien souvent, se tournent vers les arcanes interdits pour survivre, mais il serait mensonger de dire que tous les apostats commencent ainsi.

Historiquement, il existe deux types d'apostats : les mages qui ont quitté le Cercle, et ceux qui n'en ont jamais fait partie. Parmi ces derniers figurent notamment les "rebouteux", ces individus dotés de facultés magiques qui vivent dans les contrées reculées et suivent une tradition magique différente de la nôtre. Certains ne sont pas même au fait de leur nature : leurs facultés latentes peuvent s'exprimer de diverses façons que le rebouteux peut attribuer, qui à sa foi, qui à sa volonté, qui à une entité distincte. Certaines de ces traditions sont transmises de génération en génération, comme c'est par exemple le cas pour les prétendues "sorcières" des sauvages chasinds ou encore les "chamans" des barbares alvars.

Quelle que soit la provenance de l'apostat, la Chantrie ne fait aucune distinction : les templiers le traquent systématiquement pour faire régner l'ordre, ce qui dans la grande majorité des cas passe par son exécution. Si pour quelque raison impérieuse le mage doit rester en vie, il subit alors le Rite de l'apaisement. L'approbation du Cercle des mages n'a ici aucune valeur : c'est ainsi, voilà tout.

--Extrait du "Bon distinguer des récurrences" de Halden, Premier enchanteur d'Osterburg, 8:80 des bontés.

La Cité Noire

Qui se retrouve dans l'Immatériel ne peut manquer d'apercevoir la Cité Noire, l'une des rares constantes de ce lieu en perpétuelle mutation. Où que l'on se trouve, la Cité est toujours visible, quoique toujours au loin ; la seule règle géographique de l'Immatériel est, semble-t-il, que tout point est équidistant de la Cité Noire.

Le Cantique nous enseigne que la Cité Noire était autrefois le siège du Créateur d'où Il gouvernait l'Immatériel, dépeuplé lorsque les hommes se détournèrent de Lui. Ni rêveurs ni esprits ne s'y rendent. Même les démons les plus puissants semblent éviter cet endroit.

Jadis, dit-on, la Cité était toute d'or et de lumière, jusqu'au jour où un groupe de puissants inquisiteurs tévintides conçut le moyen d'y pénétrer. Ce faisant, la Cité se retrouva souillée et noircie. Mais gageons que la couleur était le moindre de leurs soucis.

--Tiré de "Par-delà le Voile : esprits et démons" de l'enchanteur Mirdromel.

Le Enclin

Pour grands que fussent leurs triomphes,
Les seigneurs-mages tévintides n'étaient qu'hommes
Condamnés à mourir.
Alors une voix susurra en leur coeur :
Allez-vous abandonner votre pouvoir
Au temps comme vulgaires animaux ?
Vous êtes seigneurs en ces terres !
Allez revendiquer le trône vacant
Des cieux et faites-vous dieux.

En secret ils oeuvrèrent
Sort après sort,
À force de pouvoir et de vanité
Ils érodèrent le Voile
Jusqu'à tant qu'il cédât.

Au-dessus d'eux, un fleuve de Lumière,
Par-devant eux le trône céleste, engageant,
Sous leurs pieds
Les pas du Créateur,
Alentour un infini, infini
Silence.

Mais à peine avaient-ils esquissé un geste
En direction du trône vacant
Que tonna une voix
Qui fit trembler jusques aux fondations
Des cieux et de la terre :

À chaque pas que vous faites ici,
Ma Cité d'Or est souillée.
Admirez la perfection, car elle est fugace.
Vous avez porté le péché aux cieux
Et les ténèbres au monde.

Ils furent jetés bas avec violence,
Car nul mortel ne peut pénétrer en son corps
Dans le royaume des rêves,
Arborant la marque de leur Crime :
Une apparence si vile
Et pervertie que nul ne pouvait plus
Les prendre pour hommes.

Ils se retranchèrent dans les profondeurs de la terre,
Loin de la Lumière.
Au tréfonds des ténèbres ils partirent
En quête de ceux qui les appelaient,
Jusqu'à trouver leur précieux,
Leur dieu, leur traître :
Dumat, le démon assoupi. Leur souillure
Pervertit même le faux dieu, et celui qui chuchotait
S'éveilla finalement, parmi la douleur et l'horreur,
Et les mena à l'assaut des nations du monde :
Le premier Enclin.

--"Oraisons" 8.

Les commandements du Créateur

Telles sont les vérités que le Créateur m'a révélées :
Comme il n'existe qu'un monde,
Une vie, une mort, il n'existe
Qu'un dieu, notre Créateur.
Ceux qui consacrent leur amour à de faux dieux,
Ceux-là sont des pécheurs.

La magie doit servir l'homme, et non l'asservir.
Bien méprisables sont ceux
Qui ont retourné Sa manne
Contre Ses enfants.
Ceux-là seront nommés maléficiens et leur nom sera maudit ;
Ils ne connaîtront le repos ni en ce monde,
Ni dans l'au-delà.

Du plus humble des esclaves au plus grand des rois,
Tous les hommes sont nés
Des mains du Créateur.
Qui sème le conflit et nuit
Au moindre de Ses enfants sans y avoir été contraint,
Celui-là est maudit par le Créateur.

Qui de ses actes est parjure, menteur,
Et cherche à duper, qu'il sache ceci :
Il n'est qu'une Vérité.
Notre Créateur est omniscient
Et jugera de leurs mensonges.

Rien n'est infini ici-bas.
Ce que gagne l'un, l'autre le perd.
Qui vole son prochain
Porte atteinte à son être et son esprit.
Notre Créateur le constate le coeur lourd.

--"Transfigurations" 1:1-5.

Le Créateur

Rien n'avait de nom
Ni les cieux, ni la terre, ni l'océan ni le Soleil.
Seul existait le silence.
Alors la Voix du Créateur retentit,
Le premier Verbe,
Et son Verbe devint tout ce qui serait jamais :
Rêve et idée, espoir et peur,
Possibilités infinies.
De cette matière, il créa ses premiers-nés.
Et il leur dit :
Je vous forge en Mon image

Et vous octroie gouverne
Sur toute Ma création.
Que votre volonté
Préside à toute chose.

Alors au centre des cieux,
Il fit jaillir
Une cité aux tours d'or,
Aux rues pavées de musique,
Aux bannières qui flottaient sans un souffle de vent.
En ce lieu Il trôna, à attendre
D'admirer les merveilles
Que créerait Sa progéniture.

Les enfants du Créateur se rassemblèrent
Au pied de Son trône d'or
Et chantèrent des hymnes et louanges sans fin.
Mais leur chant
Etait celui des pavés.
Ils brillaient des reflets
De l'or sur le trône du Créateur.
Ils portaient haut les bannières
Qui flottaient sans aide.

Et la voix du Créateur retentit
En l'Immatériel : J'ai façonné Mon premier-né
À Mon image. Vous avez reçu mainmise
Sur tout ce qui existe. La création est soumise
À votre vouloir.
Pourtant vous n'en faites rien.
Le royaume que Je vous ai donné
Est informe, inconstant.

Et Il sut que Son ouvrage avait failli.
Aussi le Créateur se détourna-t-Il de ses premiers-nés
Et prit à l'Immatériel
Une once de sa chair vivante
Qu'Il plaça loin des esprits. Et telles furent Ses paroles :
En ce jour, Je décrète
Qu'il est opposition en toute chose :
Pour la terre, le ciel
Pour l'hiver, l'été
Pour les ténèbres, la Lumière.
Seule Ma volonté peut rompre l'équilibre
Et insuffler au monde une nouvelle vie.

Et le monde n'était plus informe, inconstant,
Mais solide, immuable,
Doté de noms pour les cieux et la terre, l'océan et le Soleil.
Pour finir, le Créateur
Façonna dans le monde tangible
L'homme. Aussi immuable que la terre,
À l'âme peuplée de rêves et idées, espoirs et peurs,
Possibilités infinies.

Alors le Créateur dit :
À toi, mon deuxième enfant, Je lègue ce don :
En ton coeur brûlera
Une flamme inextinguible
Dévorante et jamais satisfaite.
Je t'ai façonné de l'Immatériel,
Et à l'Immatériel tu reviendras
Chaque nuit en songe
Pour te souvenir à jamais de Moi.

Alors le Créateur ferma à jamais les portes
De la Cité d'Or
Et en ce lieu Il trôna, à attendre
D'admirer les merveilles
Que créerait Sa progéniture.

--"Oraisons" 5:1-8.

Le Cantique de la Lumière ; rédemption

Nombreux, ceux qui se vautrent dans le péché,
Persuadés d'être damnés de corps et d'âme,
Mais qui se repent, qui garde sa foi entière
Malgré les ténèbres du monde,
Qui traite les faibles sans veulerie ni dédain
Mais respecte la loi
Et les oeuvres du Créateur, celle-là connaîtra
La pureté bénite du Créateur.
La Lumière lui fera traverser dans la paix
Les voies de ce monde et de l'au-delà.
Pour celle qui s'en remet au Créateur, le feu est son eau.
Tout comme le papillon de nuit voit la lumière et s'approche de la flamme,
Elle doit voir le feu et s'approcher de la Lumière.
Le Voile ne lui réservera nulle incertitude,
Pas plus qu'elle ne redoutera la mort, car le Créateur
Sera son flambeau et son bouclier, ses fondations et son épée.

--"Transfigurations" 10.

La Chantrie impériale

D'aucuns prétendent que la Chantrie est pareille ailleurs qu'ici, que la Divine de Val Royeaux règne sans partage aux yeux du Créateur et que nul en Thédas n'en a jamais douté.

Ne les croyez pas.

"La magie doit servir l'homme, et non l'asservir" : ce deuxième commandement du Créateur n'a jamais revêtu le même sens dans l'ancien Empire tévintide que dans le reste du monde. Pour la Chantrie locale, il fallait comprendre que les mages ne doivent pas contrôler l'esprit d'autrui et s'efforcer en toute chose de mettre leur magie au service des souverains. Lorsque les prêtresses tévintides modifièrent le Cantique de la Lumière pour refléter cette interprétation du commandement, la Divine de Val Royeaux leur ordonna de s'en tenir au Cantique d'origine. Elles refusèrent, prétextant la déchéance de Val Royeaux ; en l'an 4:87 des tours, après une escalade constante du conflit, la Chantrie

tévintide élut à sa tête un dirigeant "légitime et non corrompu", un homme et de surcroît l'un des membres les plus influents du Cercle des mages tévintide : le Divin Valhail. Inutile de dire que la simple existence de ce "Divin noir" passa pour un blasphème hors des frontières de Tévinter.

Après quatre Marches exaltées pour venir à bout de ces "rebelles", la Chantrie de Val Royeaux n'était parvenue qu'à entériner la séparation. Si les préceptes de la Chantrie impériale sont identiques dans les grandes lignes à ceux de la Chantrie traditionnelle, ils répriment moins la magie et cautionne les prêtres masculins. C'est aujourd'hui le Cercle des mages qui gouverne directement Tévinter, depuis qu'en 7:34 des tempêtes, l'archonte Nomaran fut élu directement parmi les rangs des enchanteurs, sous un tonnerre d'applaudissements de la populace, et ce malgré les anciennes règles qui interdisaient aux mages de se mêler de politique. En l'espace d'un siècle, les véritables souverains des diverses maisons impériales - les mages - assumaient leur place ouvertement au sein du gouvernement. Le Divin impérial continue à être nommé parmi les Premiers enchanteurs et endosse le double manteau de Divin et de Grand enchanteur.

Aux yeux de tout chantriste non tévintide, c'est là une suprême hérésie, un retour à l'ère des inquisiteurs qui nous a valu les Enclins. Mais le fait est que l'Empire tévintide, laissé à la merci des terribles Qunari, est parvenu à survivre. Tôt ou tard, les hostilités reprendront entre le Divin noir et la prétendue "Divine blanche".

--Extrait des "Edits du Divin noir" de père David le Qarinien, 8:11 des bontés.

Hiérarchie chantriste

La Divine est le chef attitré de la Chantrie, bien que depuis le schisme entre Val Royeaux et l'Empire tévintide, il existe de facto deux Divins simultanément : une femme que l'on appelle officieusement la Divine blanche, qui siège à la Grande Cathédrale de Val Royeaux, et le Divin noir, un homme qui trône dans la Flèche d'argent de Minrathie.

Ni la Divine, ni le Divin n'acceptent de reconnaître l'autre et les noms officieux passent pour sacrilèges. Homme ou femme, on appelle toujours un Divin "votre Sainteté" ou "votre Perfection".

Juste après les Divins viennent les Grandes prêtresses. Chacune préside sur de nombreuses chantries et représente la plus haute autorité religieuse à l'échelle régionale. Elles se rendent à Val Royeaux lorsque le Collège des prêtresses tient assemblée, mais restent la plupart du temps au poste qui leur a été attribué. Il convient de s'adresser à une grande prêtresse par "votre Grâce" ou "votre Excellence".

Vient ensuite la mère (ou, dans la Chantrie impériale, le père). Si une mère se voit confier une chantrie donnée, le terme "Révérende" est antéposé à son titre. Il s'agit là des prêtresses responsables du salut de leurs fidèles. Une mère ou Révérende mère est appelée "votre Révérence".

Frères et sœurs forment le tout-venant de la Chantrie. Ils sont répartis en trois groupes principaux : confirmés, initiés et prêtres. Les confirmés sont les frères et sœurs convers de la Chantrie, les petites gens qui se sont tournés vers la foi pour y trouver le secours. Ce sont souvent des individus qui ont mené une vie difficile ou impie et ont choisi de vivre en reclus, voire des orphelins et autres infortunés qui ont été élevés au sein de la Chantrie. Les confirmés s'occupent de la Chantrie en échange d'une vie de méditation et de tranquillité, loin de toute indiscrétion.

Seuls ceux qui prononcent leurs voeux deviennent initiés. Il s'agit là d'hommes et de femmes qui étudient, qui les sciences de l'esprit, qui les disciplines martiales. Tous les initiés reçoivent une éducation académique, mais seuls ceux qui souhaitent devenir templiers apprennent à combattre.

Véritables érudits de la Chantrie, les prêtres ont voué leur vie à la poursuite du savoir. On les trouve souvent dans les archives, à superviser les bibliothèques et autres dépositaires de savoir ancestral. Les plus âgés de ces prêtres, à qui l'on confie de telles archives, portent le titre de "doyen", bien qu'un tel rang reste inférieur à celui de mère. Tous les autres frères et sœurs sont appelés en antéposant leur titre à leur nom, par exemple "frère Génitivi".

Il est à noter en outre que le tutoiement est de mise au sein de la Chantrie ainsi qu'envers autrui, indépendamment de son rang et de son origine ; car aux yeux de la Chantrie, nous sommes tous frères et sœurs. Il reste néanmoins conseillé de vouvoyer les chantristes, sous peine de devenir immédiatement candidat à un prosélystisme effréné.

--Extrait d'un guide à l'intention des ambassadeurs riveniens.

Les Templiers

Bras armé de la Chantrie, l'Ordre des templiers a la réputation d'être stoïque et inflexible. Capables de dissiper et résister à la magie en sus de leurs puissantes aptitudes martiales, les templiers ont pour vocation principale de traquer les apostats, ces mages qui refusent de se plier à l'autorité du Cercle, ainsi que de lutter contre mages du sang et abominations.

Si les mages vouent souvent une certaine rancoeur aux templiers qui symbolisent la férule de la Chantrie sur la magie, les habitants de

Thédas les considèrent comme des sauveurs et des guerriers saints, champions de toutes les vertus, armés d'une piété suffisant à protéger le monde des ravages de la magie impie. En réalité, l'Ordre recherche avant tout des guerriers chevronnés dotés d'une dévotion sans faille envers le Créateur, le sens moral n'étant pas le critère de choix principal : en effet, les templiers doivent faire preuve d'une certaine distance émotionnelle vis-à-vis de leurs missions, or la ferveur religieuse convient mieux à cette fin qu'un sens aigu de la moralité qui risque de les mener à contester certains ordres difficiles.

Les templiers tirent leur puissance du lyrium, un minerai que l'on dit source de toute création. Tandis que les mages s'en servent pour leurs sorts et rituels, les templiers l'ingèrent dans son état brut pour améliorer leur résistance à la magie. L'utilisation du lyrium est régulée par la Chantrie, mais cela n'empêche pas certains templiers de souffrir d'une dépendance dont les effets comprennent paranoïa, obsession et démence. C'est en toute connaissance de cause que les templiers se soumettent à ce "traitement" au service de l'Ordre et du Créateur.

C'est cette piété aveugle qui effraie le plus les mages lorsqu'ils s'attirent les attentions des templiers : il est alors impossible de les raisonner et pourvu qu'ils soient préparés, la magie est quasiment sans effet sur eux. Poussés par la foi, les templiers sont l'une des forces les plus craintes et respectées de Thédas.

--Extrait du "Bon distinguer des récurrences" de Halden, Premier enchanteur d'Osterburg, 8:80 des bontés.

La fondation de la Chantrie

Kordillus Drakan, roi de la cité-Etat d'Orlaïs, était un homme à l'ambition peu commune. En l'an -15 des anciens, le jeune souverain entama la construction d'un grand temple dédié au Créateur et jura qu'à son achèvement, il aurait non seulement uni les cités-Etats rivales du sud, mais aussi propagé le culte andrastien partout ici-bas.

En -3 des anciens, le temple était terminé. En son sanctuaire, Drakan s'agenouilla devant la flamme éternelle d'Andrasté et fut couronné souverain de l'Empire orlésien. Son premier acte en tant qu'empereur fut de déclarer la Chantrie religion andrastienne impériale.

Il fallut trois ans et plusieurs centaines de votes avant qu'Olessa de Montsimmard ne fût nommée à la tête de la Chantrie. Lors de son sacre au titre de Divine, elle prit le nom de Justinia, en l'honneur de la disciple qui avait recueilli les chants d'Andrasté. Le monde entrait alors de plain-pied dans l'Ère des Divines.

--Tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

La Fraternité des enchanteurs

La fraternité est un autre aspect de la vie au Cercle. Lorsqu'un mage devient enchanteur, il peut s'allier à une fraternité, une clique de mages non limitée au Cercle dont il dépend, ayant pour but de porter leurs intérêts communs jusqu'au Collège des mages à Combrelande. Les plus grandes fraternités sont aujourd'hui :

- les Loyalistes, qui préconisent loyauté et obéissance envers la Chantrie ;
- les Equitables, défenseurs de la modération auquel tout mage devrait selon eux se conformer ;
- les Libertaires à l'influence croissante, qui revendiquent officiellement plus de pouvoir pour les Cercles, officieusement une séparation complète vis-à-vis de la Chantrie, opinion bien entendu dangereuse ;
- les Isolationnistes, petit groupe convaincu que les mages doivent se retirer dans un territoire éloigné pour éviter les conflits avec la populace ;
- les Lucrosiens, hérauts des intérêts économiques du Cercle, qui font passer en priorité l'accumulation de richesses et l'influence politique.

Jusqu'à aujourd'hui, une alliance entre Loyalistes et Equitables a empêché les Libertaires de gagner trop d'ascendant, mais certains signes indiquent que les Equitables envisagent de s'allier aux Libertaires. Si c'est le cas, bien des mages prédisent une guerre intestine parmi les Cercles.

--Extrait de l'"Histoire du Cercle des mages" du Premier enchanteur Asymbel.

Hiérarchie du Cercle

Il n'est pas simple de protéger le tout-venant des mages et les mages d'eux-mêmes. Chaque tour du Cercle doit être dotée d'un semblant d'autonomie, car le Créateur nous a donné à tous la responsabilité de nos actes : nous vautrer dans le péché, ou atteindre grâce et gloire par la seule force de notre volonté.

Vous, qui aurez pour tâche de protéger le Cercle, devez en comprendre les rouages. Chaque tour a le Premier enchanteur pour coeur. C'est à lui de déterminer la marche que suivra son Cercle, de choisir quels apprentis peuvent être mis à l'épreuve pour devenir mages de plein droit ; vous serez amené à coopérer étroitement avec lui.

Les enchanteurs de rang sont les assistants du Premier enchanteur, conseil restreint des mages les plus respectés et expérimentés de la tour. C'est ce groupe qui choisit le successeur du

Premier enchanteur. Puis viennent les enchanteurs, précepteurs et mentors de la tour ; vous devez établir un dialogue avec eux pour connaître la conjoncture du Cercle, car les enchanteurs savent toujours ce qui se passe parmi les enfants.

Tous ceux qui ont surmonté leur Confrontation mais n'ont pas pris d'apprenti sont mages. C'est en ce groupe, en cette jeunesse oisive et inexpérimentée, que surviennent généralement les agitations. Enfin, les apprentis non éprouvés représentent la majeure partie de la tour, mais l'incomplétude de leur formation leur est plus nuisible à eux qu'à autrui.

--Chevalier-capitaine Serain, dans une lettre adressée à son successeur.

Histoire du Cercle

Comme le veut un axiome universel, il n'est rien qui incite plus à méfaire que de se voir interdire de faire quelque chose. Hélas, la Chantrie de l'Ère des Divines semblait avoir quelques problèmes à saisir ce concept : sans pour autant bannir la magie - bien au contraire, car elle en avait besoin pour entretenir la flamme éternelle qui brûle dans chaque chantrie - elle relégua les mages au rang d'allumeurs de bougies et de lampes, voire au besoin nettoyeurs de chevrons et de gouttières.

J'invite dès à présent mes lecteurs à considérer l'attitude des mages investis d'un tel rôle.

À la non-surprise générale, donc, les mages de Val Royeaux soufflèrent les flammes sacrées de la cathédrale et se barricadèrent dans le jubé ; générale, sauf pour Divine Ambroisie II qui, outrée, voulut ordonner une Marche exaltée sur sa propre cathédrale. Même les plus dévots de ses templiers l'en découragèrent. 21 jours durant, les feux restèrent éteints tandis que les négociations suivaient leur cours, à en croire la légende, à grands cris de part et d'autre du jubé.

Les mages consentirent de bon coeur à s'exiler dans une lointaine forteresse hors de la capitale, où ils vivraient sous la vigilance des templiers ainsi que d'un conseil de leurs propres doyens. En marge de la société normale, en marge de la Chantrie, les mages formeraient leur propre société fermée, le Cercle, séparés pour la première fois de l'Histoire humaine.

--Extrait de "Des feux, des Cercles et des templiers : Histoire de la magie dans la Chantrie" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

L'Immatériel

De tout temps, l'homme a étudié l'Immatériel, car depuis lors que nous rêvons, nous arpentons ses chemins sinueux pour parfois apercevoir brièvement la cité en son coeur, toujours à portée de main comme nos propres pensées, mais à jamais séparée de notre monde.

L'Empire tévintide consacra jadis des fortunes colossales en or, en lyrium et en esclaves humains à la cartographie de l'Immatériel, entreprise qui se révéla totalement futile. Bien que ce domaine soit divisé entre puissants esprits, tout l'Immatériel est en constante mutation. L'Empire parvint à trouver les royaumes disparates et instables d'une douzaine de seigneurs démons, ainsi qu'à recenser quelques centaines de types d'esprits, avant de devoir abandonner le projet.

La relation du rêveur à l'Immatériel est complexe. Même lorsqu'un mortel pénètre dans ce monde à l'aide de lyrium, il n'est pas capable d'exercer une quelconque influence. Les esprits qui y résident n'ont pas cette entrave ; toutefois, la Chantrie nous enseigne que leur faille est de n'avoir ni imagination ni ambition. Ils créent ce qu'ils voient en leur visiteur assoupi, construisent des doubles complexes de nos cités, de nos congénères, de notre vécu. Mais comme le reflet que projette un miroir, ces doubles sont dénués de contexte, de vie propre. Même les démons les plus puissants ne font que plagier les noires pensées et les peurs des mortels, et construisent leurs royaumes sans autre ambition que de goûter à la vie.

--Tiré de "De l'apaisement et du rôle de l'Immatériel en la culture humaine" du Premier enchanteur Asymbel.

La Confrontation

Rien ne terrifie les apprentis du Cercle plus que la Confrontation. L'on ne sait guère en quoi consiste ce rite de passage, une incertitude déjà inquiétante ; mais il est établi que si les apprentis qui réussissent cette épreuve deviennent membres à part entière du Cercle des mages, les autres disparaissent à jamais sans que l'on connaisse leur sort. Peut-être sont-ils tués sur le coup. Au Cercle du Riveïn, j'entendis une rumeur d'un ridicule consommé selon laquelle les apprentis infructueux étaient transformés en pourceaux, engraissés et servis à dîner aux enchanteurs de rang. Rien n'indiquait pourtant que le Cercle du Riveïn mangeât du porc à l'excès.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Lyrium

Plus de la moitié des richesses d'Orzammar sont dues à une substance d'une extrême rareté : le lyrium. La Chantrie y voit les "eaux de l'Immatériel" dont fait état le Psaume des

oraisons, l'essence même de la création dont s'est servi le Créateur pour façonner le monde. Seule une poignée de familles parmi la caste des mineurs se risquent à extraire ce minerai, en trouvant des filons "à l'oreille" ; car dans sa forme brute, le lyrium chante et ceux qui en ont la disposition peuvent l'entendre malgré les strates rocheuses.

Les nains ont beau jouir d'une résistance naturelle, le lyrium brut est à ce point dangereux à manipuler que seuls les mineurs vétérans s'en chargent. Même chez les nains, l'exposition à ce minerai non traité peut provoquer surdité ou perte de mémoire. Chez les humains et les elfes, tout contact direct avec le lyrium engendre des nausées, des cloques et la démence. Quant aux mages, ils ne peuvent pas même s'approcher du lyrium non traité sous peine de mourir sur l'heure.

Malgré ses dangers, le lyrium est le minerai le plus précieux au monde. Dans l'Empire tévintide, il valait plus cher que le diamant. Les nains vendent une infime partie du minerai traité à ceux de la surface et gardent la majorité de leur production pour leurs forgerons qui en créent les meilleures armes et armures naines. Le lyrium traité qui parvient en surface est expédié exclusivement à la Chantrie qui veille à sa régulation. Il est ensuite fourni aux templiers qui s'en servent pour traquer et combattre les maléficiens, ainsi qu'aux mages.

C'est aux mains de ces derniers que le lyrium livre tout son potentiel. Leurs artisans formori en font toute une palette d'objets utiles, depuis les plus pratiques comme les pierres de construction magiquement durcies, jusqu'à la légendaire armure d'argent du roi Calenhad.

Mélangé à un liquide et consommé, le lyrium permet aux mages de pénétrer conscients dans l'Immatériel, où les autres n'arrivent qu'en rêve. Ces potions peuvent également contribuer à lancer certains sorts particulièrement difficiles en démultipliant temporairement les capacités du mage.

Toutefois, la consommation prolongée de lyrium engendre une dépendance, un besoin irrésistible. Au fil du temps, les templiers perdent leurs repères, n'arrivent plus à distinguer le passé du présent, le rêve de la réalité. Leurs pires souvenirs et cauchemars hantent leur quotidien et les font sombrer dans la folie de la persécution. Il est également arrivé que les mages subissent des mutations physiques : ainsi, les inquisiteurs de l'Empire tévintide auraient été à ce point affectés par leurs abus de lyrium que leur propre famille ne parvenait plus à les reconnaître, ni même à retrouver la trace de leur humanité passée.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Maléficien

Il a été demandé : "que sont les maléficiens ? Comment les reconnaître ?" Cette question m'a troublée tout autant que vous. C'est en quête de la sagesse du Créateur que vous venez à moi, mais seule notre sainte Andrasté a jamais vu son coeur. J'ai donc fait comme le font tous les mortels et cherché les réponses dans les paroles de Sa prophétesse. Là, mon âme troublée a trouvé le réconfort.

Car ne nous a-t-elle pas enseigné : "la magie doit servir l'homme, et non l'asservir" ? Aussi, je vous le dis, celui qui de la magie domine l'esprit et le coeur d'autrui transgresse la loi du Créateur.

Notre Dame a dit également : "qui sème le confit et nuit au moindre de Ses enfants sans y avoir été contraint, celui-là est maudit par le Créateur". Il ne peut donc exister de doute : la magie qui pour être assouvie doit nuire à autrui, se gorger de son sang, cette magie est maudite par le Créateur.

Les mages qui honorent le Créateur et sont garants de Ses lois, nous les accueillons en frères et en sœurs. Ceux qui rejettent les lois du Créateur et les mots de Sa prophétesse sont des apostats. Seul l'ostracisme et la plus grande sévérité sont de mise face à eux.
--Tiré des "Sermons de Justinia I".

Mana et magie

La mana est ce qui définit un mage, un potentiel qui réside en chacun mais ne se manifeste pas toujours. Tous les hommes ont un lien avec l'Immatériel, ne serait-ce que par leurs rêves. La mana est la mesure de la faculté à canaliser la puissance de l'Immatériel ; c'est cette puissance qui est utilisée pour lancer un sort.

Comme en toute chose, elle a ses limites. De même qu'un homme ne peut soulever qu'un poids donné, un mage ne peut lancer plus de sorts qu'il n'en a la mana. S'il veut avoir recours à une magie au-delà de ses forces, il doit stimuler sa mana à l'aide de lyrium. À défaut, les plus téméraires peuvent également consacrer leur énergie vitale à invoquer la magie ; de temps à autre, quelque apprenti ambitieux se blesse ou meurt ainsi par surmenage.

--Tiré des "Cours magistraux du Premier enchanteur Wenselus".

Possession démoniaque

Pourquoi les démons cherchent-ils à posséder les vivants ?

L'Histoire affirme qu'il s'agit d'esprits malfaisants, premiers enfants du Créateur, qui nous témoignent jalousie et ressentiment d'avoir accaparé à leurs dépens Son attention. Ils épient les vivants à travers le Voile sans comprendre ce qu'ils voient, animés pourtant par l'envie de s'en emparer. Ils désirent la vie, attirent les vivants par-delà le Voile durant leur sommeil et se repaissent de leur inconscient à l'aide de cauchemars. Dès que possible, ils franchissent le Voile pour passer dans notre monde et s'en saisir.

Nous savons que tout démon qui rencontre un mage cherche invariablement à le posséder ; il en résulte une abomination. Ce que l'on sait moins, c'est que la force d'une abomination dépend de la puissance du démon possesseur. Il en va d'ailleurs de même pour toutes les créatures possédées. Tous les démons ne se valent pas.

Il est en effet possible d'établir une catégorisation des démons. Celle de l'enchanteur Brahm, dressée selon la portion de l'inconscient dont ils se repaissent, prévaut depuis l'Ère des tours.

Selon Brahm, les démons les plus faibles et les plus communs sont ceux de la colère. Ce sont les moins intelligents, les plus prompts aux actes de violence à l'encontre des vivants. Ils épuisent rapidement leur énergie, bien que les plus puissants d'entre eux soient capables de manifester une force impressionnante, voire la faculté de matérialiser le feu.

Viennent ensuite les démons de la faim. Incarnés dans un hôte en vie, ils deviennent cannibales et vampires ; dans un mort, ils se repaissent des vivants. Ils ont le pouvoir de drainer l'énergie vitale et la mana de leurs proies.

Les démons de la paresse, quant à eux, sont les premiers de la classification de Brahm à manifester une réelle intelligence. Sous sa forme véritable, ce démon est appelé ombre, entité quasi indistincte et invisible, car telle est la nature de la paresse. Elle se cache pour mieux ferrer sa proie ; contrainte au combat, elle sème épuisement et apathie.

Les démons du désir, enfin, font partie des plus puissants de leur hiérarchie. Ce sont aussi les plus prompts à proposer un marché aux vivants, en exploitant toutes leurs convoitises - richesse, pouvoir, désir sexuel ; marché qui se retourne généralement contre les vivants. Le démon du désir est maître des illusions et du contrôle mental.

Les démons les plus puissants et les plus redoutés sont ceux de l'orgueil. Maîtres de la magie et dotés d'un intellect surdéveloppé, ils agissent par la ruse et la manipulation. Ce sont eux qui s'emploient le plus activement à posséder les mages et ils n'hésitent pas à faire franchir le Voile à d'autres démons pour parvenir à leurs propres fins... bien que nul ne sache quelles sont au juste ces fins. Un démon majeur de l'orgueil qui franchit le Voile représente un danger d'ampleur mondiale.

--Tiré des "Premiers enfants du Créateur" de Bader, enchanteur de rang d'Ostwick, 8:12 des bontés.

Les règles cardinales de la magie

N'en venez surtout pas à croire que la magie est toute-puissante. Elle a ses limites dont même les plus grands mages ne peuvent s'affranchir.

Nul n'a ainsi trouvé un moyen de voyager - que ce soit sur de longues ou de courtes distances - autre que de mettre un pied devant l'autre. L'immuable nature du monde physique nous en empêche. Vous ne pouvez donc pas apparaître brusquement à Minrathie pour emprunter une tasse de thé, encore moins faire venir jusqu'à votre pupitre la dissertation que vous avez "oubliée" au dortoir des apprentis. Il vous faudra simplement être préparés.

De même, lorsque vous dépêchez votre esprit dans l'Immatériel, votre corps reste à sa place. Cette barrière n'a été surmontée qu'une seule fois, moyennant dit-on les deux-tiers du lyrium de tout l'Empire tévintide ainsi que le sang de plusieurs centaines d'esclaves. Le résultat fut un désastre complet.

Enfin, toute vie a un début et une fin. Le guérisseur doué peut ramener quelqu'un qui a un pied dans la tombe, dont le coeur a cessé de battre mais dont l'esprit s'accroche encore à la vie ; en revanche, lorsque l'esprit a quitté le corps, on ne peut l'y rappeler. N'y voyez pas un échec personnel, mais une loi de l'univers.

--Tiré des "Cours magistraux du Premier enchanteur Wenselus".

La magie du sang ; l'école interdite

"Tel est vil et perverti
Qui a reçu Mon don
Pour le retourner contre Mes enfants."

--"Transfigurations" 18:10.

À l'origine, les Tévintides d'antan ne considéraient pas la magie du sang comme une école magique à part entière, mais plutôt comme un moyen de parvenir à augmenter la puissance de toute magie. Si elle porte ce nom, c'est bien évidemment parce qu'elle utilise la vie, plus précisément le sang, en lieu et place de mana.

Les inquisiteurs avaient ainsi coutume de conserver des esclaves dont ils utilisaient le sang pour lancer les sorts qui dépassaient leurs capacités.

Au fil du temps, toutefois, l'Empire découvrit divers sorts que seul le sang rendait possibles. Bien que le lyrium fût capable d'envoyer l'esprit conscient d'un mage dans l'Immatériel, le sang lui permettait de trouver l'esprit assoupi d'autrui, de pénétrer dans ses rêves et même d'influencer voire de dominer ses pensées. Pire encore, la magie du sang permet d'ouvrir totalement le Voile pour permettre aux démons de s'engouffrer physiquement dans notre monde.

L'avènement du Cantique de la Lumière et la chute de l'ancien Empire qui en résulta a quasiment éradiqué la magie du sang ; c'est indéniablement un bienfait, car elle représente un danger tout aussi grand pour qui la pratique que pour le reste du monde.

--Tiré du "Traité sur les quatre écoles" du Premier enchanteur Asymbel.

École magique ; création

"Il est opposition en toute chose :
Pour la terre, le ciel
Pour l'hiver, l'été
Pour les ténèbres, la Lumière.
Seule Ma volonté peut rompre l'équilibre
Et insuffler au monde une nouvelle vie."

--"Oraisons" 5:5.

L'école de la création, également appelée école de la nature, est l'une des deux écoles de la matière, force d'équilibre et complément de l'entropie. La magie de la création manipule les forces naturelles, transforme ce qui est et crée ce qui n'est pas.

La création nécessite beaucoup de finesse, plus que pour toute autre école, aussi ses maîtres sont-ils rares. Les mages qui ont étudié la création avec assiduité sont les plus demandés, car ils servent aussi bien en temps de paix que de guerre.

--Tiré du "Traité sur les quatre écoles" du Premier enchanteur Asymbel.

École magique ; entropie

"À toi, mon deuxième enfant, Je lègue ce don :
En ton coeur brûlera
Une flamme inextinguible
Dévorante et jamais satisfaite."

--"Oraisons" 5:7.

La deuxième des deux écoles de la matière est celle de l'entropie, force opposée à la création ; pour cette raison, elle est souvent appelée école de la négation. Rien ne vit qui jamais ne meurt. Le temps met fatidiquement un terme à toute chose du monde matériel ; et pourtant, en cette fin, est le germe d'un commencement. La rivière en crue qui dévaste ses rives ne les irrigue pas moins. Le feu qui engloutit une forêt n'en fertilise pas moins le sol. Il en va de même pour la magie de l'entropie, qui manipule les forces de l'érosion, de la désintégration et de la destruction pour créer un renouveau.

--Tiré du "Traité sur les quatre écoles" du Premier enchanteur Asymbel.

École magique ; instinct

Ceux qui s'opposeront à toi
Connaîtront le courroux des cieux.
Champ et forêt brûleront,
Les mers viendront les engloutir,
Le vent arrachera leur nation
À leur repos terrestre,
La foudre s'abattra du ciel.
Ils imploreront leurs faux dieux
Et n'auront que silence.

--"Andrasté" 7:19.

Parfois appelée école de la puissance, l'école de l'instinct fait partie, avec son contraire l'esprit, des écoles de l'énergie ; elle concerne les forces de la nature, bien visibles, bien matérielles.

Cette magie se prête à la guerre : feu, glace et foudre. Dévastation, voilà ce qu'évoque pour la plupart le mot "magie".

--Tiré du "Traité sur les quatre écoles" du Premier enchanteur Asymbel.

École magique ; esprit

"Et la voix du Créateur retentit
En l'Immatériel : J'ai façonné mon premier-né
À Mon image. Vous avez reçu mainmise
Sur tout ce qui existe. La création est soumise
À votre vouloir.
Pourtant vous n'en faites rien.
Le royaume que Je vous ai donné
Est informe, inconstant."

--"Oraisons" 5:4.

Première des deux écoles de l'énergie, l'esprit s'oppose à l'instinct. C'est l'école du mystère, de l'éphémère ; l'étude des énergies invisibles qui nous entourent en permanence mais échappent aux lois de la nature. C'est de l'Immatériel lui-même que cette magie tire son pouvoir ; ses étudiants sont amenés à manipuler directement

les énergies de la mana et des sorts, voire à invoquer les esprits.

De par son caractère ésotérique - l'Immatériel est pour ainsi dire inconnu des non-mages - la populace en vient trop souvent à se méprendre sur cette école, voire à l'assimiler à la magie du sang. Triste sort pour cette branche ô combien utile.

--Tiré du "Traité sur les quatre écoles" du Premier enchanteur Asymbel.

Par-delà le Voile ; esprits et démons

L'observateur non averti aura bien du mal à distinguer l'Immatériel des créatures qui l'habitent, sans parler des différents types d'esprits. En vérité, ces distinctions sont très subtiles, même pour les mages les plus perspicaces. Puisque les esprits ne sont pas des entités physiques et ne sont donc pas tenus de revêtir une forme donnée (voire une forme tout court), on ne peut jamais être sûr de ce qui est vivant et de ce qui fait partie du décor ; à ce titre, il est d'ailleurs conseillé au chercheur inexpérimenté de saluer tous les objets qu'il rencontre.

Nous avons souvent tendance à désigner, par le terme "esprit", les créatures inoffensives ou du moins peu offensives de l'Immatériel, mais en réalité, tous ceux qui résident par-delà le Voile sont des esprits. Comme le remarque le Cantique de la Lumière, tout ce qui se trouve dans l'Immatériel n'est qu'un reflet de notre monde ; un reflet maladroit, car les esprits n'ont pas la moindre idée de ce qu'ils copient, aussi une bonne partie de l'Immatériel ressemble-t-elle à un manuscrit traduit puis rétrotraduit du tévintide en orlésien par des initiés saouls.

En règle générale, les esprits sont tout sauf complexes, du moins en l'état actuel de nos connaissances. Chacun s'attache à une facette particulière de l'expérience humaine : colère, faim, compassion, espoir, etc. Cette seule idée devient leur identité. Nous appelons démons les esprits qui s'identifient aux émotions et idées négatives de l'esprit humain.

Le démon le plus commun et le plus faible que l'on rencontre dans l'Immatériel est celui de la colère. Ils ressemblent à des cocottes-minute toujours sous pression, qui n'existent que pour répandre la haine sans avoir forcément d'objet. Les démons de la faim sont un peu plus redoutables : ils ne font guère que manger ou tenter de manger tout ce qui leur passe sous la main, y compris les autres démons (la plupart du temps sans grand succès). Viennent ensuite les démons de la paresse, premières créatures intelligentes que l'on rencontre généralement dans l'Immatériel. Ils ne sont dangereux qu'en ces rares occasions où ils daignent faire l'effort de se lever pour nuire. Les démons du désir sont plus rusés et nettement plus puissants. Ils utilisent toutes sortes d'appâts pour attirer les mortels en leur royaume : richesse, amour, vengeance, selon ce que recèle le coeur de chacun. Les démons les plus puissants que l'on ait rencontrés à ce jour sont ceux de l'orgueil, peut-être parce que de tous leurs congénères, ce sont eux qui ressemblent le plus aux hommes.

--Tiré de "Par-delà le Voile : esprits et démons" de l'enchanteur Mirdromel.

Les Apaisés (PJ mage)

Les apprentis ont beau ne pas connaître la nature de la Confrontation, ils sont tous conscients de ses conséquences : devenir mage de plein droit ou disparaître à jamais. Ceux qui craignent d'entreprendre ce rite de passage et ceux que l'on estime trop faibles ou trop instables subissent à la place le Rite de l'apaisement.

À l'instar de la Confrontation, la procédure effective est tenue secrète, mais les résultats sont là encore connus de tous : le rite coupe le lien avec l'Immatériel. L'Apaisé ne rêve pas, il n'est donc plus susceptible d'attirer des démons par-delà le Voile, danger principal chez les mages faibles ou mal préparés. Mais c'est là le moindre des effets de l'apaisement, car l'absence de rêve met également fin à toute faculté magique ainsi qu'à toute émotion.

Ironiquement, les Apaisés ressemblent à des somnambules, jamais ni totalement réveillés ni totalement assoupis. Néanmoins, ils font toujours partie du Cercle ; c'en est même, d'après certains, le maillon le plus important. Ils disposent de facultés de concentration stupéfiantes dans la mesure où il est tout bonnement impossible de distraire un Apaisé, ce qui les prédispose à devenir artisans à ce point chevronnés qu'ils peuvent en remontrer même aux nains. Les Formori, mages du Cercle dévoués à l'enchantement d'objets, se composent exclusivement d'Apaisés et génèrent tous les revenus de nos tours.

--Tiré de "De l'apaisement et du rôle de l'Immatériel en la culture humaine" du Premier enchanteur Asymbel.

Les Apaisés (PJ non-mage)

Les Apaisés sont les membres les moins compris mais les plus visibles du Cercle. Chaque cité de taille respectable possède une échoppe du Cercle des mages, administrée par un Apaisé.

Ce terme n'est guère approprié, car ce sont moins des mages ayant trouvé la paix que des objets inanimés doués de parole. Si une table cherchait à vendre un canif enchanté, elle pourrait se faire passer pour l'un d'eux. Leurs yeux sont dénués d'expression, leur voix monocorde. Ce sont peut-être des artisans incomparables, mais à leur contact, la populace est prise d'une irrésistible envie d'être ailleurs.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

La Sainte urne cinéraire

Une seule personne assista à la trahison de Maférath : Havard l'Egide. Ami d'enfance de Maférath, il avait accompagné son chef à la rencontre des Tévintides sans se douter de ce qui se préparait. Lorsqu'il comprit que Maférath comptait sacrifier Andrasté, Havard, peu disposé à croiser les armes avec son ami et suzerain, se plaça entre Andrasté et les soldats tévintides. Ces derniers le passèrent par le fer et Maférath le laissa pour mort.

Grièvement blessé, Havard se traîna jusqu'aux portes de Minrathie pour empêcher l'exécution. À son arrivée, le martyre avait déjà été perpétré, les armées des plaines s'étaient depuis longtemps dispersées. Maudissant sa faiblesse, le visage inondé de larmes, Havard collecta les restes d'Andrasté qui avaient été laissés aux quatre vents. Quand ses doigts touchèrent le tas de cendres, ses oreilles s'emplirent d'un chant et il vit lui apparaître Andrasté, vêtue d'un habit d'étoiles. Elle s'agenouilla à ses côtés et lui dit : "le Créateur ne t'oubliera jamais tant que je te porterai en ma souvenance."

Le chant prit fin et la vision avec lui. Havard était seul, mais ses plaies avaient guéri. Sa force retrouvée, Havard prit les cendres de notre Dame et les rapporta en terre alamarri.

Craignant que les partisans de Maléfath ne profanent les cendres d'Andrasté, Haward les porta en un lieu isolé au sommet des montagnes ; arrivé là, il tailla dans la roche vivante une urne pour les renfermer.

Le temps passa et l'emplacement de l'urne se perdit. Peut-être était-ce la volonté du Créateur de n'accorder qu'aux plus méritants la connaissance de la dernière demeure de Sa bien-aimée. Aujourd'hui, il ne nous reste plus que les légendes, comme celle du berruier Lothair qui, parti en quête de la Sainte urne pour sauver sa fille mourante, la trouva à temps pour la guérir ou revint un siècle après sa mort. Les ballades ne sont pas toutes du même avis à ce sujet.

--tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Le Voile

J'abhorre cette idée reçue selon laquelle le Voile est une sorte de "rideau" invisible séparant le monde des vivants de celui des esprits (qu'on lui donne pour nom l'Immatériel ou l'Après, vulgaire question de politique raciale dans laquelle je ne me risquerai pas). Il n'y a pas de "bon côté" ni de "mauvais côté" du Voile. Aucune description physique ne s'y prête, que ce soit celle d'une barrière ou d'un "mur radieux de lumière divine" (merci infiniment pour cette image, votre Perfection).

Non, franchir le Voile est plutôt comme ouvrir les paupières.

Avant de les ouvrir, vous voyiez notre monde comme vous le faites actuellement : statique, solide, immuable. Maintenant, vous voyez notre monde à la manière des esprits : chaotique, en perpétuelle mutation, un royaume où fantasmes et souvenirs ont autant, sinon plus de substance que la réalité. Pour un esprit, tout est défini par la volonté et le souvenir ; c'est la raison pour laquelle ils sont totalement désemparés en franchissant le Voile. Dans notre monde, l'imagination est intangible. Les objets existent indépendamment du souvenir que nous en avons et des émotions que nous y associons. Les mages possèdent le pouvoir de changer le monde par la force de leur esprit et peut-être est-ce pour cela que les démons sont attirés vers eux, qui sait ?

Quoi qu'il en soit, l'acte de traverser le Voile implique bien moins une transition physique qu'un changement de perceptions. Le Voile est un concept, c'est l'acte de transition en lui-même ; c'est seulement parce que vivants comme esprits ont du mal à effectuer cette transition que le Voile est vu comme une barrière physique.

--Tiré de la "Dissertation sur l'Immatériel en tant que manifestation physique" de Maréno, enchanteur de rang du Cercle de Minrathie, 6:55 de l'acier.

Culture et histoire

Aravels (PJ non dalatien)

Les Dalatiens, regroupés en petits clans consanguins, emploient pour voyager des chariots ornés de gravures complexes nommés aravels, que tirent de grands cervidés blancs, les hahl. Ces aravels offrent une vision spectaculaire de par leurs arrondis élégants, leurs grands drapés et leurs soieries flottant au vent, qui arborent souvent les bannières nobles représentant jadis la maison de cette famille. La plupart des humains les appellent "charavels", contraction du terme original et de "char à voile". Les hahl sont l'apanage des elfes ; qui n'est pas de ce sang les trouvera entêtés, presque impossibles à dresser. Aux yeux des Dalatiens, ce sont de nobles animaux, d'une lignée supérieure aux chevaux. La plupart des humains seront d'ailleurs forcés de constater que les hahl sont aussi beaux que les elfes eux-mêmes ; bon nombre de nobles tévintides sont d'ailleurs clients d'un trafic de bois de hahl, ce que les Dalatiens considèrent comme un affront impardonnable.

Rares sont ceux d'entre nous qui peuvent se targuer d'avoir observé de près un charavel dalatien. Les humains qui en voient poindre la voilure à l'horizon sont avisés de prendre la fuite, car les clans dalatiens n'apprécient guère de voir des humains envahir leur camp. Plus d'un récit évoque à ce titre le sort d'humains querelleurs qui se retrouvèrent criblés de cruelles flèches dalatiennes.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

La Dalatie (PJ elfe dalatien)

Entendez donc conter l'histoire de la grande Andrasté. Les shemlens l'appellent prophétesse, épouse de leur Créateur. Mais pour nous, elle est héroïne de guerre ; comme nous, c'était une esclave éprise de liberté. Nous avons rejoint sa rébellion face à l'Empire et nos héros ont péri à ses côtés, oubliés, sur les bûchers tévintides.

Mais nous sommes restés fidèles à nos prétendus alliés jusqu'à la fin de la guerre. Notre récompense : la Dalatie, une contrée dans l'Orlaïs méridionale. Ainsi commença la Longue marche vers notre nouvelle terre d'attache.

Halamshiral, "la fin du voyage", était notre capitale, érigée loin du joug des humains. À nouveau, nous pouvions oublier le passage incessant du temps. Notre peuple entreprit peu à peu de retrouver la culture et les traditions que l'esclavage nous avait volées.

Las, ce temps n'était pas voué à durer. La Chantrie nous envoya d'abord des missionnaires puis, lorsqu'ils furent expulsés, des templiers. Nous fûmes chassés d'Halamshiral, éparpillés. Certains se réfugièrent dans les cités des shemlens, dans le dénuement, guère plus tolérés que la vermine.

Nous autres avons suivi une voie différente : nous avons embrassé la nature, sans jamais nous arrêter assez longtemps pour attirer l'attention de nos voisins shemlens. Dans l'exil que nous nous sommes imposé, nous avons su entretenir les bribes de savoir et de culture qui nous avaient été transmises.

"La fin de la Longue marche", d'après la tradition orale de Gisharel, Archiviste du clan dalatien Ralafeïrin.

La Dalatie (PJ non dalatien)

On oublie trop souvent que quand la sainte Andrasté exhorta les opprimés à se soulever, les elfes furent les premiers à lui répondre.

Les plus humbles esclaves de l'Empire devinrent son avant-garde, et lorsque vint la victoire, ils en récoltèrent les fruits : une contrée, dans le sud de l'actuelle Orlaïs, nommée Dalatie.

Ce fut un grand exode d'elfes pour rallier leur nouveau foyer - leur "terre d'attache" comme ils l'appellent aujourd'hui - à travers océan, désert et montagnes. Leur cité, la première en leur nom depuis la mythique Arlathann, était appelée Halamshiral. C'était pour les elfes l'avènement d'un nouvel âge.

Mais l'ancienne ère eut tôt fait de les rattraper. En leur cité sylvestre, les elfes s'en revinrent à leurs dieux immémoriaux et muets. Ils cultivèrent un isolationnisme de plus en plus marqué, jusqu'à

poster en faction des Chevaliers d'émeraude qui gardaient jalousement leurs frontières en refoulant toute tentative de lien commercial ou diplomatique. De sombres rumeurs commencèrent à circuler dans les terres voisines de la Dalatie, des rumeurs de sacrifices humains aux dieux elfiques.

Puis survint l'attaque des elfes sur le village sans défense d'Aunevermes. La Chantrie répliqua par la Marche exaltée sur les Dalatiens, qui mit un terme à l'ère du royaume elfe. L'on rasa Halamshiral, l'on en chassa les elfes qui, éparses, ne durent leur survie qu'à la charité d'autrui.

--Tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

La Longue marche

Quand notre peuple quitta Tévinter, nous n'avions rien hormis l'assurance que pour la première fois depuis des siècles et des siècles, nous étions libres.

Shartan avait pour rêve de nous donner à tous une terre d'attache, où nous pourrions vivre selon notre gré. Après la grande lutte qui coûta la vie à tant d'entre nous, y compris Shartan, nous reçûmes la Dalatie. Qu'importait alors que cette terre fût au sud d'Orlaïs, bien loin de Tévinter ? Notre foyer nous tendait les bras. Et nous partîmes à sa rencontre.

Nous donnâmes à notre voyage le nom de Longue marche, car il était bien tel. Nos maigres possessions en baluchon, nous avions pris la route. Certains n'avaient pas de chausses, mais ils marchaient néanmoins. Familles entières, femmes enceintes, jeunes et vieux sans distinction avaient tous entrepris de traverser à pied le pays. Ceux qui ne pouvaient marcher, nous les portions quand nous le pouvions ; dans le cas contraire, nous les abandonnions.

Nombreux furent ceux qui périrent en chemin, certains de fatigue, d'autres de découragement. Beaucoup furent assaillis par des bandits humains, alors même que nous ne possédions rien. Au gré de la route, les voix s'élevaient en nombre croissant contre notre décision de quitter Tévinter. "Au moins, à Tévinter", disaient-elles, "nous avions de la nourriture, de l'eau et un toit. Qu'avons-nous ici ? Rien d'autre que le ciel, et les fausses promesses de l'horizon." Certains s'en retournèrent vers Tévinter. Mais la plupart d'entre nous poursuivîmes.

Et nous qui n'avions pas baissé les bras, les dieux nous récompensèrent de la Dalatie. Notre peuple nomma sa nouvelle cité Halamshiral, "la fin du voyage". Et pour un temps, ce fut notre foyer.

D'après la tradition orale de Gisharel, Archiviste du clan dalatien Ralafeïrin.

Uthenera

Aux yeux des elfes du temps d'Arlathann, l'uthenera était un acte de révérence. Les elfes ne connaissaient pas les affres du temps. Sans être immortels, ils ne subissaient pas ses déprédations physiques et mentales. Seul leur esprit pouvait péricliter.

Le fait était rare, mais on dit que les elfes les plus vieux atteignaient un âge où la vie leur devenait un fardeau, où leurs souvenances se faisaient trop pesantes. Plutôt que de sombrer dans l'apitoiement, ils s'effaçaient de leur plein gré pour laisser les générations plus jeunes guider leur peuple.

Uthenera signifie "long sommeil" et désigne le retrait du doyen dans une chambre, mi-couche, mi-tombe. En la présence respectueuse de sa famille au grand complet, il tombe dans un sommeil dont il ne s'éveillera pas avant des siècles, sinon jamais. Au fil des siècles, le corps se détériore et le doyen meurt véritablement. Durant tout ce temps, la famille visite régulièrement la chambre pour rendre hommage à celui qui a consenti pareil sacrifice.

L'arrivée des humains accéléra le métabolisme des elfes et l'uthenera tomba en désuétude. Après la chute d'Arlathann, il disparut purement et simplement.

--Tiré des "Leçons du passé" d'Hassandriel, seigneur d'Halamshiral, 2:7 des gloires.

Vallaslin ; lettres de sang (PJ elfe dalatien)

Lorsque les enfants de notre peuple arrivent à l'âge adulte, ils gagnent le privilège de porter les vallaslin, les lettres de sang. Ils nous différencient des shemlens et des elfes qui s'y sont acoquinés ; ils nous rappellent que plus jamais nous ne perdrons nos traditions ni nos croyances.

Il convient d'aborder ce rituel avec les plus grands égards. Le futur porteur des vallaslin doit s'y préparer en méditant sur les dieux et les coutumes de notre peuple, ainsi qu'en purifiant son corps et sa peau. Le moment venu, c'est l'Archiviste du clan qui applique les lettres de sang, dans le silence le plus complet. Tout cri de douleur est signe de faiblesse. Qui ne peut tolérer la douleur des vallaslin ne saura endosser les responsabilités d'un adulte. L'Archiviste peut interrompre le rituel s'il juge que le porteur des vallaslin n'est pas prêt. Il n'y a là aucune honte, car tous les enfants sont différents et l'enfance de nos ancêtres durait des siècles.

D'après la tradition orale de Gisharel, Archiviste du clan dalatien Ralafeïrin.

Vallaslin ; lettres de sang (PJ non dalatien)

Après ma rencontre avec les elfes dalatiens sur la route du Névarra, j'étudiai le moindre ouvrage sur les elfes qui me passait sous la main. Je compulsai mythes, légendes, Histoire pour tenter de séparer le bon grain de l'ivraie. Mais les livres ne disent pas tout ; je savais que pour comprendre véritablement les Dalatiens, il me faudrait partir à leur rencontre, ce qui rétrospectivement était une idée catastrophique. À ma décharge, j'étais jeune et quelque peu éméché lorsque l'idée surgit dans mon esprit. Hélas, même après avoir cuvé, elle continuait à me séduire et refusait obstinément de quitter mes pensées.

Après que l'idée eut érodé ma résolution pendant plusieurs mois, je finis par céder et me mis en quête des Dalatiens. Des semaines durant, j'errai à travers les forêts qui bordent Orlaïs, avant de découvrir - ou plutôt d'être découvert par - un chasseur dalatien dont j'avais maladroitement activé un piège ; soudain, je me retrouvai suspendu à un arbre, une corde autour des chevilles.

Me voilà donc sans défense, cul par-dessus tête, la culotte présentée à la ronde. Ma situation peut prêter à rire aujourd'hui, mais je puis dire en toute franchise que je ne l'eus pas souhaitée à mon pire ennemi. Par chance, mon bourreau retint son bras, peut-être interloqué par mes pitreries : que peut-on craindre d'un humain suspendu comme un animal qu'on égorge ?

Il s'assit donc, alluma un petit feu et se mit à dépecer le cerf qu'il venait de prendre. Bientôt, je trouvai le courage de parler. Je jurai mes grands dieux que je ne venais pas lui faire du mal, ce à quoi il répondit en riant que si j'en avais eu l'intention, j'avais échoué dans les grandes largeurs. Pour finir, nous en vînmes à converser ; et par converser, j'entends que je lui posais des questions auxquelles il daignait parfois répondre.

Seuls une poignée de Dalatiens, me dit-il, cherchaient activement les voyageurs humains pour les dépouiller. La plupart des siens ne demandaient qu'à ce qu'on les laissât en paix. Il semblait d'avis que châtier les humains pour les exactions de leurs ancêtres ne conduirait qu'à plus de violence. Je l'interrogeai à propos des tatouages élaborés qui ornaient son visage ; il les désigna comme ses vallaslin, ses "lettres de sang". Les siens symbolisaient Andruil la chasseresse, l'une des divinités elfiques les plus révérées. Il m'apprit que les Dalatiens se marquent afin de se rendre différents des humains et de ses congénères qui ont choisi de vivre sous tutelle humaine. Les vallaslin rappellent à son peuple que plus jamais ils ne doivent abandonner leurs croyances.

Quand il eut fini de dépecer le cerf, il coupa la corde qui me retenait. Le temps que je me redresse et que je surmonte les vertiges qu'avait entraînés le reflux du sang quittant ma tête, il avait disparu.

À mes lecteurs, je déconseille de partir en quête des Dalatiens. J'eus beaucoup de chance de rencontrer mon interlocuteur et de m'en tirer indemne. Peut-être le Créateur veille-t-Il sur ceux qui recherchent le savoir d'un coeur franc ; j'aime à penser que c'est le cas.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Les Anderfels

Les Anderfels sont une terre de contrastes flagrants. C'est l'endroit le plus désolé au monde, ravagé par deux Enclins qui ont rendu des pans entiers de steppes à ce point stériles qu'un cadavre ne peut même plus y pourrir, faute d'insectes et d'asticots.

C'est aussi un endroit regorgeant de merveilles, tel le mont Mardain et sa gigantesque statue en stuc de notre Dame, les mains tendues pour porter une flamme éternelle ; telle aussi la forteresse de Weisshaupt, ses murs de roche vivante surplombant les plaines désertiques.

À l'image de leur pays, les Andériens sont également un peuple de contrastes : les prêtres les plus dévots et les soldats les plus dangereux, la nation la plus pauvre au monde mais aussi la plus redoutée.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Antiva

Dans le reste du monde civilisé, il est communément admis qu'Antiva n'a pas de roi. Or je puis vous assurer, aimables lecteurs, qu'il n'en est rien. La lignée royale d'Antiva est restée intacte depuis deux millénaires et demi... à ceci près que plus personne ne lui prête attention.

La nation est effectivement gouvernée par un conglomérat de princes marchands. Non des princes au sens littéral, mais des directeurs de banques, de grands comptoirs et de vignobles. Leur pouvoir, ils le doivent uniquement à leur fortune.

Toutefois, ce n'est pas le singulier gouvernement d'Antiva qui en fait le renom, ni même ses vins d'une qualité pourtant inégalée ; non, Antiva est connue avant tout pour sa Maison des Corbeaux. Les Antivans étant réputés aptes à tout sauf au combat, l'on peut trouver une certaine ironie à ce que la nation possède les assassins les plus terribles au monde. Leur notoriété est telle qu'Antiva ne s'encombre pas d'une armée : nul roi n'ose ordonner à ses troupes d'attaquer ses frontières, nul général n'est assez fou pour prendre la tête d'une telle invasion. L'attaque aurait toutes les chances de réussir, mais ses instigateurs passeraient promptement de vie à trépas.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Les Alvars

Jadis contraints à l'exil à travers les Dorsales de givre, les Alamarri se scindèrent en trois factions : l'une s'établit dans la vallée de Férelden, une autre fut repoussée dans les terres sauvages de Korcari et la dernière s'en retourna dans les montagnes. Les Féreldiens modernes n'ont plus guère en commun avec leurs ancêtres alamarri et les Chasinds ont oublié une bonne partie de leurs traditions, mais les Alvars, eux, sont restés pratiquement inchangés depuis lors.

Pas plus que chez les Chasinds, la cohésion ne règne parmi les Alvars. Chaque tribu est livrée à elle-même et n'a de comptes à rendre qu'à son suzerain. Ils vénèrent toujours leurs propres dieux : Korth le Père des cimes, Hakkon Vintervind, la Dame des cieux ainsi que des dizaines de dieux animaux dont les étrangers ne connaissent pas le nom.

Dans les montagnes, rien ne dure. Vent et pluie finissent par venir à bout du plus solide des bastions. Les terres arables d'une année sont prises dans les glaces la suivante. Le gibier se déplace perpétuellement. Même entre eux, les Alvars ne font jamais de promesses absolues : lors d'un mariage, l'époux doit ainsi défaire un imbroglio de noeuds tandis que l'épouse chante une hymne aux dieux. Au terme du chant, le nombre de noeuds défaits correspond aux années qu'elle passera avec lui. Il n'existe aucune alliance permanente dans les Dorsales de givre, ce que le plat-pays oublie trop souvent.

--Tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Bann

La vallée centrale de Férelden a toujours représenté un paradoxe : aucun bann n'en détient plus de quelques centaines d'arpents, mais ils gouvernent ensemble un territoire plus grand que celui des tierns et iarls réunis. Ce collège de banns indépendants, ou bannorn, est au coeur de la politique féreldienne.

Nul n'a jamais occupé le trône de Férelden sans avoir gagné au préalable l'approbation des banns. La reine Fionne, qui eut l'infortune de monter sur le trône en l'an 18 de l'Ère de l'acier, écrivit à leur sujet : "cette année, l'hiver n'est pas encore arrivé que les marivaudages nous ont valu trois guerres ; la laine, cinq ; une autre avait pour sujet de discorde un pommier. Comment ces mêmes banns tout occupés à s'entretuer ont-ils pu s'unir il y a tout juste un an pour me donner la couronne ?"

--Tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

La forêt de Bréciliane

Il est en la forêt de Bréciliane certains endroits où le Voile est si fragile que la différence entre rêve et réalité n'a plus lieu d'être. Dans l'un d'entre eux naquit un façonneur de bois sous des auspices tellement sinistres que sa mère le nomma Abelas, c'est-à-dire "peine". Et ce nom n'était pas usurpé. Il ne parvenait à garder aucun apprenti, perdait ses réserves d'arcs accident après accident, tant et si bien qu'il se retrouva dans le dénuement le plus total. Le reste du clan commençait à craindre que sa mauvaise étoile ne les affectât également, aussi parlait-on de le bannir.

Abelas les entendit conspirer et, bien décidé à faire tourner la chance, s'engagea seul dans la forêt pour trouver un arbre approprié au façonnage d'arcs.

Il finit par apercevoir un jeune sorbier des oiseleurs qui poussait près d'un cours d'eau ; mais lorsqu'il leva sa hache, l'arbre poussa un cri d'effroi et le supplia de l'épargner. "Si je ne prends pas ta vie," répondit Abelas, "c'en sera fini de la mienne." De deux coups, il abattit l'arbre et en façonna les trois plus beaux arcs qu'il avait jamais créés. Satisfait, Abelas s'en retourna au camp et s'empressa de donner ses créations aux chasseurs.

À la tombée de la nuit, le camp était en émoi. Les chasseurs étaient revenus en rapportant des lièvres qui, une fois ouverts, se révélèrent remplis uniquement de vers et de sciure de bois. Pour le doyen, le doute n'était pas permis : les chasseurs avaient dépossédé un esprit de son hôte, car comme tout le monde le sait, les esprits ont besoin du corps d'une créature pour arpenter le monde des vivants. Le doyen conjura un charme destiné à renvoyer l'esprit dans l'Immatériel et le clan gagna le sommeil le ventre vide.

Le jour suivant, les chasseurs rapportèrent une biche qui, elle aussi, ne saigna que sciure. Dès

lors, le clan redouta que l'esprit ne cherchât à les affamer. Qu'avaient-ils fait pour mériter ce châtiment ? Abelas leur parla alors du sorbier aux oiseleurs. Le doyen réfléchit longtemps avant de déclarer qu'il leur fallait remplacer ce qu'Abelas avait pris à l'esprit ; aussi envoya-t-il les chasseurs déterrer une pousse de sorbier pour la rapporter vivante au camp.

Le doyen leur fit ensuite planter le sorbier et implora la clémence de l'esprit.

Un terrible mugissement se fit alors entendre, comme un cri de protestation émanant de la forêt tout entière. Les ténèbres s'emparèrent du clan alors que midi n'était pas encore passé ; et lorsqu'elles se dissipèrent, se trouvait en lieu et place du camp un bosquet de sorbiers, chacun arborant le visage gelé d'un elfe terrifié. À compter de ce jour, tous les clans sont convenus de ne plus couper un seul arbre vivant dans la forêt de Bréciliane, car les esprits n'ont que faire du pardon.

--"Le bosquet de sorbiers - conte dalatien", tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Calendrier de Thédas

Pour la majorité des honnêtes gens, les détails de notre calendrier n'ont guère d'importance et ne leur servent qu'à savoir quand auront lieu les Chavandes, quand il faut s'attendre à ce qu'il neige et quand les récoltes doivent prendre fin. La nomenclature des années n'est utile qu'aux historiens et aux percepteurs ; d'ailleurs, rares sont ceux qui pourraient dire pourquoi notre ère actuelle est celle du dragon.

Nous sommes en 9:30 du dragon, trentième année de la neuvième ère depuis le couronnement de la première Divine chantriste.

Chaque ère dure précisément 100 ans et le nom de la suivante est choisi lors de la 99e année. Les érudits de Val Royeaux conseillent alors la chantrie selon les augures qu'ils ont observés et les autorités chantristes délibèrent des mois durant sur ces recherches, avant que la Divine n'annonce le nom de l'ère imminente. Il s'agit, dit-on, d'un présage de ce que sera le sort de Thédas au cours du siècle suivant.

L'ère actuelle ne devait pas être celle du dragon. Dans les derniers mois de l'ère des bontés, la chantrie se préparait à annoncer l'ère du soleil, symbole de l'Empire orlésien en pleine expansion dans le sud de Thédas et contrôlait à la fois Férelden et l'actuel Névarra. Ce devait être la reconnaissance de la gloire impériale orlésienne.

Mais à la veille de la bataille de la Dane, point critique de la rébellion en Férelden, un singulier évènement se produisit : un dragon-sire prit son essor, semant la dévastation sur son passage. L'on croyait ces créatures pour ainsi dire étientes depuis les chasses aux dragons du Névarra, et selon les témoignages, la vue de cet immense animal qui prenait son envol des Dorsales de givre était aussi majestueuse que terrifiante. Tandis qu'il mettait à sac la contrée en quête de nourriture, Divine Faustine II prononça brusquement l'ère du dragon.

Certains y ont vu un soutien à Orlaïs dans la bataille contre Férelden, car le dragon est l'une des armes du blason des Dufayel dont est issu le roi Meghren, le "roi usurpateur" de Férelden. Que ce fût ou non le cas, le dragon porta son carnage du côté orlésien des Dorsales de givre, où il fit des centaines de victimes et en contraignit des milliers d'autres à fuir vers la côte septentrionale. Les rebelles féreldiens remportèrent la bataille de la Dane, ce qui leur vaudrait leur indépendance.

Beaucoup estiment donc que ce nom est annonciateur de changements violents et radicaux qui affecteront l'ensemble de Thédas. cela reste à voir.

--Tiré du "Théologien studieux" de frère Genitivi, érudit chantriste, 9:25 du dragon.

Les Chasinds

Les "sauvages" chasinds vivent dans les terres sauvages de Korcari depuis que les premières guerres avec les Alamarri les ont poussés vers le sud il y a de cela un millénaire. Selon leur propre culture, ils ont de tout temps été un peuple sylvicole capable de s'adapter rapidement à tout changement d'habitat. Les marais sont riches en gibier et poissons, aussi les Chasinds ont-ils prospéré.

Il fut une période où ces derniers, ainsi que les Alvars des collines, représentaient une réelle menace pour les basses terres du nord. L'Empire tévintide nouvellement arrivé parvenait à grand-peine à réprimer les vagues d'invasions au sud et à l'ouest. La forteresse d'Ostagar fut construite à l'orée de la forêt, à la fin expresse de surveiller les incursions des hordes chasinds. Il fallut attendre le début de l'Ère des Divines pour voir le légendaire guerrier Hafter triompher des Chasinds et mettre ainsi un terme à leurs revendications sur les basses terres.

Aujourd'hui, les Chasinds passent pour pacifiques, même si leurs us et coutumes nous semblent fort primitifs. Ils ont érigé d'étranges huttes dans les terres sauvages de Korcari, construites sur des pilotis voire encastrées dans la canopée. Ils se peignent le visage et se divisent en petites tribus gouvernées par des chamans, à l'instar des Alvars. Bien des récits font état de "sorcières des terres sauvages" qui leur auraient enseigné la magie, des sorcières qui inspirent tout autant la terreur que l'admiration et la gratitude, même si rien n'atteste leur existence. Dans toutes les tribus, un même nom est révéré plus que tous les

autres : celui de Flémeth, la plus fameuse sorcière des terres sauvages.

Il est pour ainsi dire impossible de déterminer le nombre actuel de Chasinds dans les terres sauvages, mais les rares voyageurs qui traversent les forêts font état de ce peuple jusque dans les déserts gelés pourtant invivables à l'extrême sud. Gageons que si les Chasinds parvenaient un jour à s'organiser à nouveau, nous aurions tout lieu de les craindre en Férelden. C'est à nos risques et périls que nous nous voilons la face.

--Tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Les elfes citadins (PJ elfe citadin)

Pour les humains, Andrasté était une prophétesse. Pour nous, ce fut une inspiration. Sa rébellion contre Tévinter nous apparut comme une fenêtre sur l'extérieur, que nous tentâmes d'atteindre de toutes nos forces. La rébellion fut brève mais efficace ; même après la mort de la prophétesse, nous poursuivîmes la lutte face à un Empire humain sur le déclin. Finalement, nous remportâmes la liberté et la contrée au sud appelée Dalatie. Nous allions entreprendre une Longue marche pour atteindre notre nouveau foyer.

Parvenu à destination, notre peuple s'évertua à raviver au mieux notre savoir d'antan. Notre première cité reçut pour nom Halamshiral, "fin du voyage". Une nouvelle nation fut fondée, isolée selon les coutumes des elfes et patrouillée cette fois par les Chevaliers d'émeraude, un ordre chargé de surveiller les frontières à l'affût d'incursions humaines.

Mais comme vous le savez déjà, la catastrophe survint : un petit groupe d'elfes attaqua le village humain d'Aunevermes à proximité. À cet acte de colère, la Chantrie riposta par une Marche exaltée et conquit la Dalatie, forte de sa supériorité numérique.

Nous ne connûmes pas un esclavage semblable au temps naguère, mais il nous était désormais interdit de vénérer nos propres dieux. Nous avions le droit de vivre parmi les humains en qualité de disciples du Créateur et citoyens de second rang. Une fois encore, les fragments de savoir que nous avions préservés durant des siècles tombaient dans l'oubli.

--"Grandeur et décadence de la Dalatie" selon la tradition orale de Sarethia, hahren du bascloître de Hautecime.

Les elfes citadins (PJ elfe dalatien)

Il est difficile de parler à nos enfants de ceux d'entre nous qui ont choisi de vivre dans les cités shemlens. "Pourquoi voudrait-on être traité ainsi ?" nous demandent-ils ; et parfois, je ne sais que répondre, car je ne peux moi-même le comprendre. Après avoir été libérés, ils sont retournés vivre au service de leurs anciens maîtres. Ils sont parqués comme des animaux chez les shemlens, dans un quartier muré. Ils effectuent les tâches les plus ingrates et n'obtiennent rien en retour. Pourquoi ? Je ne saurais dire.

Nous expliquons aux enfants que nous sommes un peuple fort et fier ; or voilà qu'ils découvrent ces elfes citadins, qui décident de subir le joug des humains. Comment leur enseigner la fierté s'ils savent que d'autres se laissent fouler aux pieds ? Nous leur disons donc qu'il convient de leur témoigner de la pitié, qu'ils ont abandonné leur peuple, leur héritage. Nous leur disons que certains sont à ce point habitués à être contrôlés que la liberté les désoriente. Ils sont faibles, ils n'osent affronter l'inconnu, vivre en nomades ; surtout, ils n'osent espérer jouir un jour de leur propre terre d'attache.

--Gisharel, Archiviste du clan dalatien Ralafeïrin.

Les elfes citadins (PJ non elfe)

Lorsque la sainte Marche exaltée sur la Dalatie provoqua la dissolution du royaume elfe, un grand nombre d'entre eux se retrouvèrent sans foyer. Divine Rénata I déclara alors que tous les pays loyaux envers la Chantrie devaient accorder asile aux elfes en leur sein ; déclaration qui, après les atrocités que les elfes avaient commises à Aunevermes, témoignait de l'extrême charité de la Chantrie. Une condition toutefois à cela : les elfes devaient abandonner leurs dieux païens et vivre sous la tutelle de la Chantrie.

Certains des elfes refusèrent notre bienveillance et se liguèrent pour former les elfes dalatiens, ces nomades qui vivent fidèles à leurs traditions et à leur haine des humains. À ce jour encore, les Dalatiens terrorisent ceux d'entre nous qui s'approchent trop de leurs camps. Toutefois, la plupart des elfes comprirent que le plus sage était de vivre sous la protection des humains.

Ainsi donc, les elfes furent accueillis en nos cités. Nous les invitâmes en nos maisons et leur donnâmes labeur, qui de domestique, qui d'ouvrier agricole. Ici, à Dénérim, les elfes possèdent même leur propre quartier, gouverné

par un elfe. La plupart sont devenus des membres productifs de la société, mais il subsiste parmi la communauté elfe une minorité d'insatisfaits. Ceux-là nous jettent leur mécontentement au visage en troublant l'ordre public de toutes les façons qu'ils trouvent.

--Tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Culture du bascloître

Les bascloîtres existent depuis qu'elfes et shemlens ont partagé leurs terres. Le nôtre n'est pas le plus mal loti : on dit qu'à Val Royeaux, dix mille elfes vivent dans un espace pas plus grand que le marché de Dénérim. Leurs murs sont paraît-il si hauts que la lumière n'atteint pas le vhenadahl avant midi.

Mais ne soyez pas trop prompts à abattre les murs et vous en prendre aux gardes : ils sont là plus pour nous protéger que pour nous enfermer. Après tout, nous ne sommes pas obligés de vivre ici ; parfois, la fortune sourit à une famille, qui achète une maison sur les quais ou en périphérie. Si la chance est de leur côté, ceux-là reviennent au bascloître lorsque les pillards démolissent leur maison. Sinon, ils rejoignent la fosse commune.

En ce lieu, nous sommes une famille. Nous nous entraidons. En ce lieu, nous faisons notre possible pour nous rappeler les traditions d'antan. Les oreilles aplaties qui nous ont quittés ont tout perdu : eux qui ne seront jamais humains, ils ont pourtant cessé d'être elfes. Où se retrouvent-ils ? Nulle part.

--Sarethia, hahren du bascloître de Hautecime.

Arlathann - 1ère partie

Du temps où les ères ne portaient ni nom, ni chiffre, notre peuple était glorieux, éternel, inaltérable. Comme le grand chêne, ils manifestaient constance dans leurs traditions, force dans leurs racines et un essor perpétuel vers les cieux.

La précipitation n'a pas lieu d'être lorsqu'on a l'éternité devant soi. Leurs cérémonies de culte duraient des mois. Toute décision nécessitait des décennies de débats. Une initiation pouvait durer des années. De temps à autre, nos ancêtres sombraient dans un sommeil de plusieurs siècles, sans mourir pour autant, car nous savions qu'ils arpentaient l'Immatériel en songe.

En ces temps, notre peuple appelait la contrée Elvhenan, soit "les terres de notre peuple" dans l'ancien langage ; par extension, ils utilisaient aussi ce terme pour se désigner. Au centre du monde, l'immense cité d'Arlathann, lieu de savoir et de débat où les plus sages des anciens elfes se retrouvaient pour partager leurs connaissances, retrouver de vieux amis et résoudre des désaccords qui duraient depuis des millénaires.

Mais alors que nos ancêtres étaient pris dans le cycle éternel des ères, d'une vie qui, à nos yeux, se déroulait avec une lenteur insoutenable, le monde au-delà des forêts luxuriantes et des arbres immémoriaux était en plein changement.

Les humains, d'abord, arrivèrent de Par Vollen au nord. Appelés shemlens ("êtres vifs") par les anciens, c'étaient de bien pitoyables créatures à la vie éphémère. Lorsqu'ils rencontrèrent les elfes pour la première fois, les humains étaient bravaches et belliqueux, prompts à s'emporter et plus encore à dégainer, trop impatients pour l'allure sereine de la diplomatie elfe.

Mais les humains apportèrent avec eux pire que la guerre : nos ancêtres se révélèrent vulnérables aux maladies humaines. Pour la première fois de notre Histoire, des elfes mouraient de causes naturelles. En outre, ceux qui s'étaient employés à marchander et négocier avec les humains s'aperçurent qu'ils vieillissaient, affectés par leur vie impulsive et effrénée. Beaucoup crurent que leurs dieux les avaient jugés indignes de leur longue vie et leur avaient fait partager le sort des shemlens. Nos ancêtres en vinrent à considérer les humains comme des parasites, tout comme les humains considèrent aujourd'hui les nôtres qui vivent parmi eux. Les anciens elfes entreprirent immédiatement de fermer Elvhenan aux humains, de crainte que cette accélération de leur métabolisme ne marquât la fin de leur civilisation.

--"La chute d'Arlathann", d'après la tradition orale de Gisharel, Archiviste du clan dalatien Ralafeïrin.

Arlathann - 2ème partie

Qu'est-il advenu d'Arlathann, me demandez-vous ? Las, nous n'en savons rien. Même nos dépositaires du savoir d'antan ne possèdent aucune archive à ce sujet. Nous ne disposons que de comptes-rendus des jours avant la chute et d'une fable évoquant le bon plaisir des dieux.

Le monde humain changeait alors même que les elfes sommeillaient. De clans et tribus épars était né le puissant Empire tévintide qui, pour une raison inconnue, partit à la conquête d'Elvhenan. Quand ils envahirent la grande Arlathann, notre peuple, redoutant la maladie et la perte de son immortalité, décida de fuir plutôt que de prendre les armes. Fort de sa magie, de ses démons et même de ses dragons, l'Empire tévintide marcha sur Arlathann sans rencontrer de résistance, détruisant demeures, galeries et amphithéâtres millénaires. Les nôtres furent parqués comme des esclaves et la promiscuité avec les humains accéléra leur métabolisme jusqu'à tant que chaque captif devînt mortel. Les elfes invoquèrent leurs dieux, mais en vain.

Nos ancêtres ont laissé la légende suivante pour expliquer le silence des dieux : Fen'Harel, le grand loup, seigneur des duperies, approcha les dieux du bien et du mal pour leur proposer une trêve. Les dieux du bien acceptaient de s'isoler dans les cieux, ceux du mal de s'exiler dans l'abîme, pour ne jamais plus pénétrer en terre adverse. Mais les dieux ne savaient pas que Fen'Harel comptait les trahir ; lorsqu'ils s'aperçurent de son stratagème, ils étaient confinés dans leur royaume, incapables d'interagir avec le monde des mortels. À n'en pas douter, il s'agit d'une fable, mais les elfes qui voyagent dans l'Après affirment que Fen'Harel hante toujours le monde des rêves pour veiller à ce que jamais les dieux ne quittent leur prison.

Toujours est-il qu'Arlathann était tombée devant ces mêmes humains qui n'étaient que vulgaires nuisibles aux yeux de nos ancêtres. Il est dit que les inquisiteurs tévintides usèrent de leur immense pouvoir destructeur pour forcer le sol à engloutir Arlathann tout entière, au mépris d'éternités de connaissances, de culture et d'art. Tout le savoir des elfes n'était plus que souvenirs.

--"La chute d'Arlathann", d'après la tradition orale de Gisharel, Archiviste du clan dalatien Ralafeïrin.

Les elfes dalatiens (PJ elfe dalatien)

Un jour viendra où les empires humains s'effondreront. Nous en avons été témoins à de multiples reprises. D'ici-là, nous nous cantonnons à nos contrées sauvages ; nous élevons les hahl, construisons nos aravels et restons toujours en mouvement pour nous prémunir des humains. Nous tâchons de rester fidèles à nos traditions, de réapprendre ce que nous avons oublié.

Nous invoquons les dieux d'antan, bien qu'ils ne répondent pas et n'aient pas entendu nos appels depuis la chute d'Arlathann, dans l'espoir qu'un jour ils se souviennent de nous : Elgar'nan le doyen du Soleil, Lui qui destitua son père, Mythal le protecteur, Fen'Harel le grand loup, Andruil la chasseresse, Falon'Din l'ami des morts, Dirthamen le gardien des secrets, Ghilan'nain la mère des hahl, June le maître des façons et Sylaise le veilleur des foyers.

Nous nous assemblons tous les dix ans pour l'Arlathvenn, afin de perpétuer les récits d'antan ; car quand les royaumes humains auront disparu, nous devrons être prêts à enseigner aux autres ce que signifie être elfe.

--D'après la tradition orale de Gisharel, Archiviste du clan dalatien Ralafeïrin.

Les elfes dalatiens (PJ non dalatien)

En compagnie d'une caravane marchande, je quittai Val Royeaux en direction du nord et du Névarra. Deux jours n'avaient pas passé depuis la frontière orlésienne que nous fûmes attaqués par des bandits, qui apparurent sans crier gare de derrière les arbres et criblèrent de flèches nos chariots. La quasi-totalité de nos gardes moururent sur le coup ; ceux qui avaient survécu dégainèrent et chargèrent parmi les arbres, à la poursuite de nos agresseurs. Des cris retentirent, assourdis par la forêt, puis plus rien.

Après un long silence, les bandits réapparurent : des elfes couverts de tatouages, vêtus de peaux, qui firent main basse sur toutes les provisions et objets précieux qu'ils pouvaient emporter avant de s'en retourner dans les bois.

J'appris plus tard qu'il s'agissait des Dalatiens, ces elfes sauvages qui rôdent dans la nature à la lisière des terres habitées et détroussent voyageurs et fermiers isolés. Ils ont repris le culte de leurs faux dieux et l'on dit qu'ils s'adonnent à une magie bien à eux, au mépris de la société humaine.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Dénérim

Lorsqu'en Férelden, on dit "aller à la cité", c'est invariablement de Dénérim que l'on parle. Aucun autre endroit du royaume ne rivalise avec elle, que ce soit en taille, en démographie, en richesse ou en importance. C'est le siège de la famille Theirin, la capitale de Férelden, la plus grande ville portuaire et, en vertu d'une ancienne tradition, le théâtre du Conclave.

Dénérim fut aussi la ville natale d'Andrasté ; ou du moins l'une d'entre elles, car plusieurs autres sites revendiquent l'origine de la prophétesse, notamment Jader en Orlaïs. La Chantrie se refuse à se prononcer sur la question, mais il est de notoriété publique qu'Andrasté était féreldienne de naissance. Qui fait un pèlerinage à Dénérim est toutefois avisé de ne jamais prononcer le nom de Jader.

La cité est adossée au Pic du dragon, un mont isolé portant la balafre d'antiques coulées de lave. Du vivant d'Andrasté, il aurait empli le ciel d'une immense colonne de cendres noires et projeté des rochers en fusion jusque dans les Marches libres, mais on le considère aujourd'hui éteint. Pour certains, il n'est qu'en sommeil et vomira de nouveau cendres et feu lorsque mourra le dernier roi féreldien, mais la probabilité en est infime.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Secte draconique

Supposons, pour l'heure, qu'un dragon-sire n'est qu'un simple animal. Un animal rusé, assurément, mais dépourvu de conscience propre. Il faut l'avouer, jamais dans les annales un dragon n'a tenté de communiquer ni laissé penser par ses actes qu'il possédait une intelligence réelle.

Comment expliquer, alors, l'existence présumée des "sectes draconiques" au fil de l'Histoire ?

L'une d'entre elles au moins fait sens, corollaire de l'adoration des Anciens dieux dans l'Empire tévintide antique. Quand éclata le premier Enclin, nombre de citoyens impériaux eurent recours par désespoir à l'adoration des véritables dragons pour remplacer les Anciens dieux qui les avaient trahis. Un dragon, voilà bien un dieu tangible, véridique : il était aussi présent que l'archidémon lui-même et, l'Histoire en atteste, offrait une certaine protection à ses adorateurs.

Les autres sectes draconiques sont sans doute les héritières de la première : certains adorateurs ont peut-être survécu et propagé leur culte. La vénération des Anciens dieux s'étendait à travers tout l'Empire, sans doute pareils secrets ont-ils pu faire bien des émules. Pourtant, des rapports font état de sectes en des lieux que l'Empire n'a jamais atteints, parmi des peuples qui jamais n'auraient pu connaître les Anciens dieux. Comment l'expliquer ?

Les membres d'une secte draconique vivent dans la tanière même d'un dragon-sire, où ils veillent sur ses jeunes sans défense. En contrepartie, le dragon-sire leur permet de tuer un nombre réduit de ces jeunes pour goûter au sang draconique, que l'on dit imbu d'étranges effets durables : force et endurance, mais aussi appétit immodéré pour le massacre, sinon folie pure. Les chasseurs de dragons du Névarra ont décrit ces cultistes comme des adversaires d'une puissance inimaginable. À n'en pas douter, les altérations qu'ils subissent relèvent de la magie du sang, mais comment cette relation symbiotique entre la secte et le dragon-sire a-t-elle pu naître ? Comment les cultistes ont-ils eu l'idée de boire du sang draconique ? Comment le dragon-sire en est-il venu à leur confier sa progéniture, et comment les a-t-il persuadés ?

Faut-il y voir une intelligence draconique que nous ne soupçonnions pas ? Jamais un membre d'une secte draconique n'a pu être capturé vivant ; les comptes-rendus qu'en ont faits les chasseurs névarrans ne rapportent que discours incohérents et récits mystiques invraisemblables. Attendu que les dragons viennent à peine de réapparaître et restent extrêmement rares, nous risquons fort de ne jamais en avoir la réponse, mais la question reste posée.

--Tiré de "Flammes et écailles" de frère Florian, érudit chantriste, 9:28 du dragon.

Histoire féreldienne - Ière partie

Le Férelden que nous connaissons aujourd'hui n'existait pas avant l'Ère des exaltés. À sa place, la vallée était divisée en dizaines d'anciens clans alamarri qui bataillaient en permanence à propos de terres, d'honneur, de l'allégeance des propriétaires terriens et même, dans un cas resté célèbre, du nom donné à un mabari.

Puis en l'an 33 de l'Ère des exaltés, Calenhad Theirin devint tiern de Dénérim, et tout changea.

La fondation de notre pays ne nous est connue que par l'entremise des vieux chants que les bardes ont transmis à travers les ères. Gorgés d'exagérations flagrantes et de mensonges éhontés, ils n'en sont pourtant pas moins fiables que les traités de certains érudits parmi mes contemporains. Intellectuels et poètes sont en désaccord sur la façon dont Calenhad s'attira le soutien du Cercle des mages, mais le fait est qu'ils lui fabriquèrent une armure d'argent immaculée capable, selon l'avis unanime, de dévier flèches et fer. Calenhad traversa la vallée à la tête de son armée et captura Golefalois - un exploit que seuls deux autres hommes accomplirent - et se présenta devant les banns du Conclave comme leur roi.

Les poètes nous assurent que tous les seigneurs s'agenouillèrent sans hésiter devant Calenhad. Ce que leurs ballades négligent généralement de préciser, c'est qu'il était alors escorté de Guerriers cendrés et de loyaux mages du Cercle.

Calenhad inaugura la lignée des Theirin, qui régnèrent sans interruption jusqu'en l'an 44 de l'Ère des bontés, date de l'invasion orlésienne. Le roi légitime fut forcé de fuir Dénérim et 70 ans durant, un fantoche occupa le trône.

--Tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Histoire féreldienne - 2ème partie

L'occupation fut une sombre période de l'Histoire féreldienne. Notre peuple, épris de liberté depuis la nuit des temps, fut forcé de se soumettre au règne orlésien. L'Empire fit de nos elfes sa propriété et les vendit comme du bétail. Sous

couvert d'imposition, les berruiers avaient coutume de déposséder les domaines de leurs richesses, vivres, voire femmes et enfants. 70 années durant, il n'y eut aucun Conclave, car nos vénérables lois avaient été déclarées félonnes par le trône impérial.

Sa Majesté le roi Brandel figurait parmi les résistants. Il tenta de fédérer les autres seigneurs fugitifs pour reconquérir ensemble leurs terres, mais Brandel n'avait ni l'intelligence, ni la force de persuasion. Les nobles jugèrent préférable de se fier à eux-mêmes. Férelden pourrait bien n'être toujours qu'un territoire de l'Empire, n'eut été la fille du roi Brandel, investie de tout le charisme qui faisait défaut à son père. Le règne de la reine rebelle commença par une attaque de nuit, soigneusement planifiée, de l'armurerie impériale à Lothering. Forts de ce succès et des armes qu'ils avaient récupérées, les rebelles se lancèrent à corps perdu dans une campagne contre les Orlésiens.

Le moment décisif de la guerre fut toutefois l'engagement dans l'armée d'un jeune propriétaire terrien. Nommé Loghain Mac Tir, il possédait un talent stratégique remarquable et devint vite le conseiller le plus proche du jeune roi Maric. La reine finit par mourir aux mains de sympathisants orlésiens désireux de s'attirer les faveurs de leurs maîtres peinturlurés. Maric prit alors la tête de la rébellion et Loghain devint son bras droit. Ensemble, ils menèrent une nouvelle campagne contre l'oppresseur orlésien culminant lors de la bataille de la Dane, qui vit l'anéantissement des derniers berruiers de Dénérim. La capitale revenue aux mains des Féreldiens, notre peuple était enfin libéré. Mais la reconstruction de ce que nous avions perdu ne faisait que commencer.

--Tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Culture féreldienne

Les Féreldiens sont une énigme. Il suffirait d'un désastre pour que leur civilisation en revienne à la barbarie. Ils ont repoussé l'Empire tévintide du temps de sa gloire par leurs seuls chiens et leur obstination. Inexplicablement, ce peuple rude, obstiné, sale et désorganisé est à l'origine de trois miracles : notre prophétesse, un siècle de lumières et la fin du plus grand empire de l'Histoire.

Face à ce peuple, veillez à ne jamais prendre pour acquis que ce qui suit : tout d'abord, la loyauté leur importe plus que tout, plus que l'argent, le pouvoir, la raison. D'autre part, bien que leur pays ne possède rien que l'on puisse qualifier de remarquable, ils sont extrêmement fiers de leurs exploits. Sachez en outre qu'insulter leurs chiens peut motiver une déclaration de guerre. Enfin, vous saurez que vous avez sous-estimé les Féreldiens si un jour, vous croyez les avoir compris.

--Impératrice Célène I d'Orlaïs, dans une lettre à son ambassadeur attitré à Dénérim.

Culture féreldienne ; de l'importance des chiens

On me demande fréquemment, durant mes voyages à l'étranger, d'expliquer l'omniprésence des chiens en Férelden. Invariablement, je lance à mon interlocuteur qu'il n'y a pas plus de chiens dans ma patrie que dans la sienne. En tout lieu civilisé de Thédas, l'observateur attentif remarquera que l'on emploie des chiens pour chasser, dératiser granges et remises, rassembler les troupeaux, garder les demeures ; dans les montagnes, ils font même office de bêtes de somme. La seule différence est que les Féreldiens leur savent gré du travail qu'ils accomplissent. Peut-être faut-il y voir la résurgence d'un certain mythe.

Hafter, le premier homme nommé tiern, le héros qui unifia nos ancêtres alamarri pour repousser les engeances du deuxième Enclin, était réputé descendre d'un loup-garou. Peut-être n'était-ce qu'une métaphore sur son tempérament, ou une simple exagération poétique ; quoi qu'il en soit, plus de la moitié des familles nobles féreldiennes se prétendent descendantes d'Hafter et bon nombre d'entre nous voient donc dans les loups des parents éloignés. Or c'est la moindre des choses que d'être poli envers ses cousins.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Géographie féreldienne

Le royaume de Férelden est la nation civilisée la plus au sud de Thédas, quoique pour certains érudits, "civilisée" soit un bien grand mot. C'est peut-être le royaume le plus isolé géographiquement de tout le continent : à l'est, l'océan d'Amaranthine, au nord la Mer d'écume et au sud les terres sauvages de Korcari, vaste tourbière l'été, labyrinthe pernicieux de cours d'eau gelés l'hiver. Les Dorsales de givre gardent la frontière ouest et seule une étroite plaine entre monts et mer permet de se rendre en Orlaïs.

La majeure partie des terres au centre du royaume - les "fiefs bannerets" - est constituée de plat-pays, que sillonnent les restes d'une grand-voie tévintide reliant jadis Val Royeaux à Ostagar, à la lisière des terres sauvages de Korcari. La partie occidentale de Férelden est dominée par le lac Calenhad, gigantesque caldeira remplie par le trop-plein des glaciers avoisinants.

Le lac Calenhad abrite la célèbre forteresse de Golefalois ainsi que la place forte de Kinloch, siège du Cercle des mages féreldien.

À l'est se trouve la vaste forêt de Bréciliane, que les superstitions locales disent hantée, et dont émerge le Pic du dragon, une montagne isolée qui garde Dénérim, la capitale.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Les Marches libres

Les Marches libres ne sont pas un royaume, ni même une nation au sens littéral. Les habitants du cru n'apprécient d'ailleurs guère le collectif de "Marchéens" qui les désigne. Il s'agit plutôt d'un conglomérat de cités-Etats indépendantes, unies seulement lorsque le besoin s'en fait sentir, à la manière des fiefs bannerets tels qu'ils existaient jusqu'à l'avènement du roi Calenhad. À ce titre, les Marches libres n'ont pas de capitale et ce qui leur sert de gouvernement central n'est qu'une entité temporaire, une sorte de Conclave assemblé uniquement en période de crise.

Je gagnai Tanterval à point nommé pour assister au Grand tournoi qui s'y tenait. J'eus ainsi le loisir d'assister à des joutes spectaculaires entre guerriers alvars et berruiers orlésiens, de voir des cavaliers des Anderfels acheter des chevaux à des Névarrans, des Antivans vendre leur artisanat à des mages tévintides. Tout Thédas était de sortie.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Politique féreldienne

Pour nos voisins, Férelden semble être une terre de chaos. Contrairement aux autres monarchies, en effet, le pouvoir n'émane pas du trône, mais du soutien des propriétaires terriens.

Chaque propriétaire choisit le bann ou le iarl auquel il jure allégeance. En règle générale, ce choix se fait en fonction de la proximité des terres avec le château du seigneur : tant qu'à payer les frais d'entretien d'une armée, autant faire en sorte qu'elle arrive à temps en cas de besoin. Pour l'essentiel, chaque génération de propriétaires choisit le même bann que son père, mais il peut arriver que ce ne soit pas le cas. L'allégeance n'est que tacite et certains banns, en particulier dans les fiefs centraux, n'hésitent pas à faire des avances aux propriétaires de leurs voisins, ce qui engendre invariablement des conflits séculaires.

Les banns ont donné naissance aux tierns, des chefs de guerre qui, dans l'antiquité, avaient acquis suffisamment d'influence pour pousser d'autres banns à leur jurer fidélité. Les tierns étaient nombreux avant l'avènement du roi Calenhad, mais ce dernier parvint à ne plus en conserver que deux : Gwaren au sud, Hautecime au nord. Ces tierns sont toujours les suzerains de banns et iarls dont ils peuvent exiger l'aide en temps de guerre ou de désastre ; en retour, les tierns sont toujours tenus de défendre leurs féaux.

Nommés par les tierns, les iarls supervisent en leur nom la défense d'une forteresse stratégique. Contrairement aux tierns, les iarls n'ont l'allégeance d'aucun bann : il s'agit simplement de banns qui jouissent d'un prestige plus important.

Le roi est, en théorie, le plus puissant des tierns. Dénérim était à l'origine le tiernir du roi, mais elle a depuis acquis un statut de simple comté, puisque le domaine du roi est à présent Férelden tout entier. Toutefois, même le pouvoir du roi est tributaire des banns.

Il suffit pour s'en convaincre d'assister à un Conclave, conseil qui rassemble tous les nobles de Férelden et qui s'est tenu chaque année sans discontinuer depuis près de trois mille ans, hormis quelques rares interruptions pour cause d'Enclin ou d'invasion. La vue d'un roi qui sollicite l'appui de ses féaux - et déploie des efforts en ce sens - ne laisse pas d'interloquer les ambassadeurs étrangers.

--Tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Les Dorsales de givre

Même les montagnes avaient jadis un coeur. Lorsque le monde était neuf, Korth le Père des cimes siégeait au pic de Bélénas, d'où il voyait tous les recoins de la terre et du ciel. Il vit des hommes forts s'affaiblir, des hommes braves céder à la lâcheté, des hommes sages perdre la raison, tout cela par amour.

Afin que jamais Korth ne fût trahi par son propre coeur, il se l'arracha et le dissimula où nul n'oserait jamais le chercher. Il l'enferma dans un coffre d'or qu'il enfouit sous terre et érigea autour, pour le protéger, des montagnes comme le monde n'en avait jamais connu : les Dorsales de givre.

Mais sans son coeur, le Père des cimes céda à la cruauté. Il n'était plus en son sein que vents montagnards acérés qui hurlaient et gémissaient tels des âmes en peine. La nourriture avait perdu sa saveur, la musique sa beauté, les hauts faits leur bravoure. Il envoya avalanches et tremblements de terre pour tourmenter les tribus humaines. Dieux et hommes se dressèrent contre lui, l'accusèrent de tyrannie ; mais faute de

coeur, Korth était immortel. Bientôt, plus aucun homme, plus aucun dieu n'osait défier Korth.

La Dame des cieux manda aux meilleurs de ses enfants - les plus agiles, les plus rusés, les plus rapides - de sillonner les montagnes en quête du coeur manquant, et durant un an et un jour, ils cherchèrent sans trêve. Mais hirondelle comme corbeau, vautour comme aigle, goéland comme albatros lui faisaient tous le même constat d'échec.

C'est alors que la perdrix des neiges prit la parole et se proposa de retrouver le coeur du chef-dieu. Les autres se rirent de ce minuscule oiseau, trop humble pour prendre son envol, qui passe la moitié de son temps à sautiller au sol. La Dame refusa de donner sa bénédiction à la petite créature, car les montagnes étaient trop dangereuses même pour les aigles ; mais la perdrix des neiges partit néanmoins.

L'oiseau voyagea au plus profond des Dorsales de givre. Lorsqu'il ne pouvait voler, il marchait tant bien que mal. Agrippé au sol pour endurer les pires vents des montagnes, il parvint finalement dans la vallée où battait le coeur. Après tous les méfaits du dieu, il était beaucoup trop lourd pour que l'humble perdrix le rapportât ; aussi lui fit-elle quitter la vallée en le faisant rouler, petit à petit, tant et si bien qu'il dévala un à-pic. Et lorsque le coffre d'or toucha le sol, il se fracassa. Gorgé comme il était, le coeur était sur le point d'éclater. De douleur, le dieu de la montagne vint découvrir ce qui était survenu.

Lorsque Korth approcha de son coeur, celui-ci regagna d'un bond sa poitrine. Alors, Hakkon Vintervind enserra la poitrine de Korth de trois bandes de fer et trois bandes de glace, afin que plus jamais il ne pût s'échapper. Et tous les dieux restants louèrent la perdrix des neiges plus encore que l'aigle le plus noble.

--"La perdrix des neiges - conte alvar", tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Gwaren

La communauté humaine de Gwaren est construite directement par-dessus un avant-poste nain du même nom. Avant le premier Enclin, en un temps où Férelden n'était même pas encore une nation, divisé qu'il était entre tribus barbares, cet avant-poste permettait aux nains d'accéder aux routes du sel de l'océan d'Amaranthine. Peu disposés à se rendre en surface, les nains conclurent un accord avec le tiern local qui prévoyait la construction d'un port et l'établissement par les humains d'une voie de transport entre les navires et l'avant-poste souterrain. Gwaren devint ainsi un endroit prospère, d'une richesse extraordinaire.

Lorsque, durant l'Ère des Divines, les royaumes nains tombèrent aux mains des engeances et que les Tréfonds furent fermés, les nains disparurent de Gwaren. La communauté humaine que jalousaient les tribus barbares alentour fut prise d'assaut et mise à sac.

Toutefois, la ville survécut et, malgré sa position excentrée, resta une importante productrice de poisson et de bois. Première communauté libérée par le roi Maric et Loghain durant la rébellion féreldienne, Gwaren échut finalement à Loghain lorsqu'il fut nommé tiern en 9:11 du dragon.

--Tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Hautecime

Le château de Hautecime fut érigé durant l'Ère des Divines, lorsque ce n'était pas un fief indépendant mais un simple avant-poste du fief d'Amaranthine, alors en pleine croissance, peu avant qu'Amaranthine ne devînt comté. L'avant-poste de Hautecime était à l'origine le domaine des Elstan, cousins des Howe. Durant l'Ère des tours, toutefois, le bann Conobar Elstan fut assassiné par son épouse Flémeth, ce qui mit fin à sa lignée. Ce fut alors à Sarim Cousland, capitaine de la garde de Conobar, qu'échurent les terres et le titre.

Les Cousland déclarèrent leur indépendance vis-à-vis d'Amaranthine, au prix d'une guerre de 30 ans. Lorsque la paix revint, Hautecime était seule maîtresse d'elle-même, en possession de la moitié des terres qui constituaient jusque-là le sud-ouest d'Amaranthine.

Hautecime devint tiernir durant l'Ère des ténèbres, lorsqu'Haelia Cousland rallia les seigneurs sous sa bannière pour bouter les loups-garous hors de leurs terres et gagna au passage, presqu'accessoirement, le titre de tierna.

Aujourd'hui, Hautecime est l'un des deux seuls tiernirs encore en existence, ce qui fait de la famille Cousland la lignée la plus puissante derrière le roi.

Lac Calenhad

Les eaux du lac Calenhad sont baignées de légendes. Pour les Alvars, c'était jadis le site de Bélénas, la montagne qui trônait au centre du monde, au sommet de laquelle Korth le Père des cimes surveillait terre et ciel. Bélénas disparut durant la bataille entre Korth et le serpent Nathramar en ne laissant derrière elle qu'un vaste cratère. Lorsque la Dame des cieux vit que Bélénas avait disparu, elle pleura et de ses larmes remplit le cratère. Le lac était né.

Les Tévintides croyaient que les eaux du lac Calenhad étaient bénites par Razikaal, dieu des mystères, et qu'en boire conférait une prescience temporaire. C'est pour cette raison qu'ils construisirent la grande tour sur une île au milieu du lac, en espérant que les pouvoirs de ces eaux concourraient à leurs recherches magiques.

Mais la plupart d'entre nous connaissons la légende du roi Calenhad, qui a donné son nom au lac. Il est dit que Calenhad Theirin passa un an et un jour dans la tour des mages. Chaque jour, il remplissait un calice d'eau qu'il apportait aux Formori au sommet de la tour ; et chaque jour était forgée une unique maille de la cotte que le Cercle donna à Calenhad. Ceint de cette armure faite de l'énergie pure de ce lieu, il devenait invulnérable aux flèches et au fer tant qu'il restait en terre féreldienne.

--Tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Lothering

Dans l'ancien temps, Lothering n'était guère plus qu'un comptoir commercial qui servait la forteresse d'Ostagar au sud. Aujourd'hui, le village a pris de l'importance ; il sert Golefalois ainsi que la communauté de marchands et de nains en surface à proximité d'Orzammar. Son emplacement sur la route du septentrion lui confère une valeur stratégique, aussi le contrôle de Lothering a-t-il donné lieu à des contentieux entre le sud du bannorn et le comté des Marches du sud. Dans l'Ère des exaltés, le roi Calenhad lui-même intervint pour accorder le village aux Marches du sud, ce qui mit un terme au conflit, du moins en apparence.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Sa Majesté Maric Theirin

Il est difficile de faire la part des choses entre mythe et réalité. Dernier survivant de la lignée du roi Calenhad, le Chevalier d'argent, Maric bouta les forces orlésiennes par-delà les frontières féreldiennes, monta sur le trône et libéra notre peuple de la tyrannie. Tout ceci est à la fois vérité et exagération.

Fils de la reine rebelle Moïra, il naquit en cachette près de la Croisée de Cathal et grandit dans les campements rebelles, hors-la-loi en son propre pays. Lorsque mourut la reine rebelle, Maric hérita de ses nobles sans abri, de ses mécontents, de ses propriétaires terriens dépossédés ; avec l'aide de son ami Loghain Mac Tir, il en fit une armée.

Après le tournant que fut la bataille de la Dane, Maric s'empara du trône. Il épousa Rowan, fille de Rendorn Guerrin, iarl de Golefalois, et entama la longue et laborieuse reconstruction de tout ce qu'Orlaïs avait détruit durant ces 70 années d'occupation.

--Tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Le Névarra

À quatre reprises je tentai de franchir la frontière Orlaïs-Névarra, et à quatre reprises je fus refoulé par les berruiers. Je décidai donc d'emprunter une voie détournée : revenir en Férelden par bateau, puis en prendre un autre pour gagner le Névarra. Le résultat en valait largement la chandelle.

Tout le pays déborde littéralement d'oeuvres d'art, des statues de héros qui pavent les rues même des villages les plus arriérés jusqu'à l'éblouissant Collège des mages de Combrelande, tout en dorures. L'endroit le plus spectaculaire est peut-être cette vaste nécropole au sortir de la capitale. Contrairement à la plupart des disciples d'Andrasté, les Névarrans ne brûlent pas leurs morts ; ils les embaument précautionneusement et les enferment dans des tombes grandioses. Certains Névarrans parmi les plus riches entament dès leur jeune âge la construction de leur propre tombe, qui devient alors un incroyable palais doté de jardins, bains-douches et salles de bal, à jamais silencieuses, destinées aux seuls morts.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Familles nobles de Férelden

L'occupation laissa dans son sillage des châteaux déserts. Des familles au complet furent massacrées lors de l'invasion et tous ceux qui ne pouvaient ou ne voulaient courber l'échine devant le roi fantoche de l'empereur furent déclarés traîtres et chassés. Bon nombre de lignées prirent fin sur la lame d'un berruier, qui dans la poussière d'un croisement, qui au milieu d'une clairière, qui parmi ses cultures.

De l'autre côté, les opportunistes.

Pour s'attirer les faveurs de leurs nouveaux maîtres, certains nobles prirent les armes contre leurs frères. Ils trahirent et assassinèrent la reine

rebelle, ce qui créa plus encore de terres et de titres vacants lorsque le roi Maric rendit la justice.

Car si Férelden parvint à ne pas s'effondrer après le départ des Orlésiens, c'est bien grâce à la force de Maric. Les vieilles familles en voulaient toujours à ceux qui s'étaient ralliés à l'empereur ; quant aux nouvelles familles qui avaient obtenu des titres, elles passaient pour des intrus. Les Conclaves qui suivirent le couronnement de Maric furent tendues, pour ne pas dire plus.

--Tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Les Anciens dieux

Dumat, dragon du silence.
Zazikel, dragon du chaos.
Toth, dragon du feu.
Andoral, dragon des esclaves.
Urthëmiel, dragon de la beauté.
Razikaal, dragon du mystère.
Lusacan, dragon de la nuit.

Il y eut sept Anciens dieux, de grands dragons ailés que l'on disait maîtres de tout le monde antique. La Chantrie maintient qu'ils sont responsables du péché originel, qu'ils détournèrent par la ruse l'humanité de son véritable créateur. L'homme vit sa foi vaciller et le Créateur se détourna du monde, non sans avoir au préalable châtié les Anciens dieux en les emprisonnant à jamais sous terre.

Les érudits estiment que les Anciens dieux ont réellement existé, mais la plupart pensent qu'ils s'agissait de véritables dragons, d'anciens dragons-sires d'une puissance sans commune mesure, assez impressionnants pour pousser des peuplades entières à les vénérer. Certains prétendent même que le sommeil de ces dragons est dû à une forme d'hibernation, non au courroux du Créateur.

Quoi qu'il en soit, la légende maintient que même dans leur prison souterraine, les Anciens dieux étaient capables de chuchoter à l'oreille des hommes. L'archonte Thalsien, premier des inquisiteurs, qui affirmait avoir contacté l'Ancien dieu Dumat, se servit de la magie du sang que Dumat lui avait enseignée pour atteindre un pouvoir sans égal en Tévinter et se proclamer souverain d'un empire. En contrepartie, il établit les premiers temples dédiés aux Anciens dieux et partout, les dragons devinrent synonymes de pouvoir impérial.

À ce jour, quatre des Anciens dieux seraient devenus les archidémons corrompus des Enclins passés. Dumat, le premier et le plus terrible, fut vaincu à la bataille des Champs silencieux, Zazikel tomba à celle d'Osterburg, Toth à la bataille de Montvenaise ; Andoral, enfin, fut occis par Garahel, le légendaire Garde des ombres, durant la bataille d'Acélie. Il aura fallu aux érudits des années de débats pour identifier les archidémons ; aujourd'hui encore, il est difficile de savoir si les archidémons étaient réellement les Anciens dieux et non de simples dragons. Le seul fait avéré est que les engeances les recherchent sous terre. Si ce sont bien les Anciens dieux, comme le pensent de nombreux érudits, alors il ne reste plus que trois Enclins. Mais quand tous auront pris leur essor et trépassé, qu'adviendra-t-il ? Les Enclins cesseront-ils définitivement ? L'humanité obtiendra-t-elle enfin le pardon du Créateur ? Seul l'avenir nous le dira.

--Tiré de la "Deuxième venue des Anciens dieux" de sœur Marie, érudite chantriste, 8:50 des bontés.

L'empire orlésien

Val Royeaux compte bien des seigneurs et dames.

Et pour cause. Jadis, la hiérarchie des nobles en Orlaïs relevait de l'incompréhensible : barons, baronnes, baronnets, surbarons et une pléthore d'autres encore, chacun doté de ses propres origines et de ses nuances relatives. L'aristocratie orlésienne est ancienne et très portée sur la compétition. Toute la noblesse, qu'elle le veuille ou non, se livre à ce qu'elle appelle le "Noble jeu" : une bataille faite de réputation et de relations où chaque coup se joue à l'aide de rumeurs, où le scandale est l'arme par excellence. Un jeu qui ne pardonne aucune erreur, qui - chaque gentilhomme céans me l'a assuré - a fait couler plus de sang que toutes les guerres orlésiennes réunies.

La hiérarchie changea du tout au tout sous le règne de l'empereur Drakan, qui fonda l'Empire orlésien sous sa forme actuelle et créa la Chantrie. Aucun grand homme n'est plus vénéré en Orlaïs ; à Val Royeaux, sa statue rivalise en taille avec celle d'Andrasté. Drakan décréta que le Noble jeu minait Orlaïs et abolit tous les titres sauf le sien et ceux de seigneur et dame.

On m'a informé, non sans force gloussements complices, que cette action n'avait pas mis fin au Noble jeu comme l'escomptait Drakan : désormais, seigneurs et dames collectionnaient les titres officieux plutôt qu'officiels, tels que "le patron exalté de Tassus Klay" ou encore "oncle du champion de Tremmes". Devant la complexité et le ronflant de ces titres à rallonge, on ne peut que plaindre le pauvre portier qui devait tous les égrener à l'arrivée de chaque convive.

L'aristocratie diffère également sur d'autres points de celle de Férelden. Le droit à la souveraineté des Orlésiens provient ainsi directement du Créateur. Le concept de souveraineté par mérite leur est étranger, de même que celui de rébellion. Qui n'est pas noble aspire à l'être, ou du moins à s'attirer les bonnes grâces d'un noble, et cherche

en permanence à nouer des relations avec ses supérieurs dans le Noble jeu.

Je m'aperçois que je n'ai pas évoqué les masques. Ni les cosmétiques. Je n'ai jamais vu autant de peinturlurages hormis peut-être aux chenils de Hautecime. Mais c'est là une autre histoire.

--Tiré de "Par-delà les Dorsales" du bann Téoric des Collines occidentales, 9:20 du dragon.

Les nains parias

Le système de castes d'Orzammar comprend de nombreux privilégiés : nobles et guerriers avant tout, mais aussi à un moindre degré marchands, forgerons et mineurs. La tradition dicte une hiérarchie évidente. Or toute culture ayant ses nantis comporte également des défavorisés ; ces miséreux, appelés "parias", sont dits être les descendants des criminels et autres indésirables, ce qui leur vaut un mépris unanime. Ils se sont installés dans un endroit nommé "les Taudis", un quartier pouilleux en périphérie des zones communes d'Orzammar.

Dans la société d'Orzammar, les parias sont plus bas encore que la caste des serviteurs (les parias ne sont d'ailleurs pas jugés assez honorables pour devenir serviteurs). Pour signifier que ces enfants bâtards ne valent guère mieux que des animaux, on leur marque le visage à la naissance. Dans leur quartier, dont le nom de Taudis n'est pas usurpé, le crime prolifère, organisé ou non. Les gardes d'Orzammar ne semblent pas daigner en patrouiller les rues. Le destin le plus enviable qu'un paria peut espérer est de vivre au service d'un seigneur du crime local, quitte un jour à mourir d'une mort violente ou d'un abus de bière au lichen toxique.

Néanmoins, un maigre espoir subsiste, une échappatoire sous forme d'ascension sociale. La caste d'un nain est déterminée par celle de son parent de même sexe ; ainsi, le fils d'un noble naît noble lui aussi. Etrangement, les femmes parias sont autorisées à pratiquer les arts de l'amour courtois afin de courtiser nobles et guerriers : on les appelle "coureuses de nobles". Tout garçon né de cette union représente un heureux événement, compte tenu de la médiocre fertilité des nains. La mère et toute sa famille sont logées parmi la maison du père, sans pour autant être promues à sa caste. Les femmes parias qui se livrent à cette activité portent même un nom : "coureuses de nobles".

Les nains tels que nous les connaissons à la surface passent aussi pour parias dès leur départ d'Orzammar, ce qui n'importe toutefois qu'à ceux qui reviennent... si tant est qu'on les autorise à revenir. Les nains qui partent en surface, ou "surfaciens", perdent leur affinité avec la Pierre et la faveur de leurs ancêtres ; aussi ne méritent-ils guère que pitié, car il est dit qu'ils ne rejoignent pas la Pierre à leur mort. Triste existence en vérité, vue sous cet angle.

--Tiré de "Entre nains et pierre" de frère Génitivi, érudit chantriste.

Les castes naines

Qui se rend à Orzammar doit garder à l'esprit que la société naine est fondée sur une hiérarchie autrement plus complexe que la nôtre. Il est facile d'insulter lourdement autrui en se méprenant sur son statut. Pareille bévue se soldant souvent par la perte d'un membre ou la mort, je me propose d'éviter cette déconvenue à mes lecteurs.

La société d'Orzammar est divisée en nobles, guerriers, forgerons, artisans, mineurs, marchands et serviteurs. Sans doute pensez-vous que ces distinctions valent également chez nous ; or c'est là une erreur qui peut être lourde de conséquences. Certes, nobles, artisans, marchands se retrouvent dans notre société, souvent de père en fils ; mais les fils de nobles peuvent choisir de se faire artisans ou soldats, les fils de marchands d'intégrer l'armée ou de devenir apprentis d'un artisan, voire domestiques. Leur libre arbitre a beau être limité par leur naissance, il existe néanmoins.

Là où la plupart des humains ont le choix, tout est déterminé à la naissance chez les nains. Nul ne peut devenir forgeron qui n'est pas né dans la caste des forgerons. Un serviteur qui épouse une noble ne deviendra jamais noble ; ses filles naîtront nobles, mais ses fils serviteurs, car la caste d'un enfant est déterminée par celle du parent de même sexe.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Vie quotidienne à Orzammar

Les nains d'Orzammar n'ont guère en commun avec ceux des cités humaines. Bien qu'Orzammar tire son opulence du commerce avec les royaumes humains, tout nain qui se rend en surface est immédiatement destitué de son statut social. Les marchands nains sont à ce point omniprésents dans les cités humaines qu'on en vient à croire qu'ils ont le monopole du commerce, ou que toute leur race vénère l'argent et la fortune ; mais ces nains "surfaciens" sont des individus atypiques, qui ont accepté de couper tous leurs liens avec leur sang et de sacrifier leur statut sur l'autel des affaires.

Sous terre, les nains sont un peuple obsédé par l'honneur, en leur nom comme en celui de leur famille. La plupart des nobles se ceignent de cottes de mailles même en soirée, car affronts et insultes se résolvent généralement dans le sang.

Ce peuple révère l'excellence et s'efforce de la cultiver en toute chose. Même la caste des serviteurs a connu ses Hauts, d'ordinaire posthumes, en reconnaissance de services rendus.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Les Tréfonds

Aucun nain de ce monde n'a souvenir des Tréfonds en leur état ancien, ce réseau de tunnels qui connectait les thaigs. Pour être honnête, le terme "tunnels" ne leur fait pas justice : ce sont des oeuvres d'art dont la géométrie des murs témoigne de siècles d'élaboration, ornées de statues des Hauts qui veillent sur les voyageurs, éclairées et chauffées par les mouvements magmatiques. Les matelumes de la surface vantent la Voie impériale construite par les inquisiteurs, cette route surélevée qui parcourait des milliers de kilomètres, incontestablement l'oeuvre de la magie. Peut-être est-elle comparable aux Tréfonds, bien que les nains n'aient pas eu à recourir aux arcanes.

J'imagine que cela n'a plus d'importance : aujourd'hui, les engeances sont maîtres des Tréfonds. Lorsqu'Orzammar en scella les accès, ainsi qu'à tout ce qui se trouvait au-delà, nous abandonnâmes à jamais notre royaume d'antan à cette vermine noire. Quand je pense qu'aujourd'hui même, Bownammar grouille de genlocks qui abattent nos statues et profanent nos chefs-d'oeuvre ! La corruption recouvre tout ce que nous y avons érigé. Chaque nain qui tente une expédition dans les Tréfonds remarque qu'année après année, leur infâme présence se propage.

Et les matelumes croient les engeances parties pour la seule raison qu'elles n'affluent pas à la surface ? Tss. Un jour, quand Orzammar aura disparu corps et bien, ils comprendront leur erreur. Les engeances n'auront d'autre choix que de remonter, et elles ne s'en priveront pas. Ceux de la surface seront pris dans un Enclin éternel.

--Transcription d'un entretien avec un membre de la caste naine des mineurs, 8:90 des bontés.

La cité d'Orzammar

Les nains sont réputés pour leur artisanat, dont la cité d'Orzammar est l'un des plus brillants exemples. Nichée au coeur des Dorsales de givre, à des lieues sous la surface, elle est bâtie autour du palais royal, lui-même construit sur une cheminée volcanique dont la roche en fusion illumine et chauffe en permanence toute la caverne.

Le niveau supérieur d'Orzammar abrite la caste noble, dont les domaines s'étendent de part et d'autre de la cour royale, ainsi que le Façonnat, dépositaire de tout le savoir nain.

Le niveau inférieur a pour nom Cornal roturier ; la caste des marchands y tient commerce et les artisans y vendent leurs plus belles pièces. Au centre du fleuve de lave, connecté au Cornal roturier par une chaussée, la Lice est une arène sacrée où les nains, en vertu d'une ancienne tradition, règlent leurs différends.

Les parias de la cité vivent sur l'une des rives du fleuve de feu, dans les ruines délabrées d'anciens palais nains qu'ils appellent les Taudis. Qui traverse le fleuve accède aux Tréfonds, qui reliaient jadis le gigantesque empire nain et que des siècles d'incursions d'engeances ont aujourd'hui scellés. Tout le savoir que recelait ce réseau de passages souterrains est aujourd'hui perdu, même pour ses constructeurs.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

La perte de Kal Sharok

L'an 1155 de l'Empire tévintide sera l'année des dilemmes déchirants, mais nous ne pouvons nous permettre d'hésiter. Jamais nous n'avons connu plus grave menace que celle qui plane aujourd'hui. Si nous tombons, toute trace de la gloire de nos ancêtres disparaîtra. Orzammar doit faire front, et faire front seule. Nous avons perdu tout contact d'Hormak, de Kal Sharok, de Gundaar : il nous faut supposer qu'elles sont tombées à la horde et sceller le maillon faible de notre défense, les Tréfonds qui nous rattachent à nos frères déchus. J'ai ordonné à nos meilleurs experts en démolition de poser les charges. Je demande à ce que chacun d'entre vous songe à ceux que nous avons perdus. Ils ont été l'avertissement qui nous a forcés à réagir, et je sais que la Pierre les accueillera. Ils sont le fondement de notre survie et jamais nous ne les oublierons.

--Extrait d'une proclamation du Haut roi Treygal.

200 ans ! Kal Sharok a survécu, sombres gâchiards emmaisonnés. Il n'est pire haine que celle d'un frère !

--Graffiti, auteur inconnu.

La Légion des morts

"Avec nous, amis de la Pierre,
Combattons ensemble et sans trêve
Dans la Légion des morts."

--Devise de la Légion des morts.

La Légion accepte tout un chacun.

C'est du moins ce que m'affirma l'un des légionnaires, un nain qui attendait patiemment à l'entrée des Tréfonds que le reste de son unité le rejoignît. Ils se rassemblèrent peu à peu, tous équipés d'une armure lourde et d'armes de qualité, le visage orné de tatouages macabres qui leur avaient été appliqués la veille, lors de leurs funérailles.

Car comme son nom l'indique, la Légion ne compte que des morts. Tout nain peut s'y enrôler à la seule condition d'être disposé à abandonner tout ce qu'il possède. Les rites funéraires, dernier adieu à sa famille et ses proches, sont sinistres : l'on y répartit les biens du défunt entre les héritiers, le défunt prononce ses dernières paroles puis c'est terminé : le nouveau légionnaire s'engouffre dans les Tréfonds pour ne plus jamais en ressortir. La Légion combat les engeances jusqu'à son dernier souffle, jusqu'à venir à bout des monstres qui ont dépossédé les nains de leurs terres.

Parmi ceux qui rejoignent la Légion, bon nombre cherchent à repartir à zéro : les criminels, pour échapper à leur châtiment ; les déshonorés, pour que leur maison et leur famille ne pâtissent pas de leur faute ; les ruinés, pour éponger leurs dettes. Quelques-uns, très peu, s'enrôlent pour mourir glorieusement, mais la Légion les accepte tout autant.

Ce groupe a pour ambition d'atteindre la mythique forteresse de Bownammar, jadis foyer de la Légion, associée au plus grand de leurs Hauts. La perte de ce lieu saint est le dernier affront fait aux royaumes nains ; sa reconquête serait un symbole fort pour tout Orzammar. Quoi qu'il en soit, tous ces guerriers mourront dans les Tréfonds. La perspective a de quoi méduser, et je sais à présent pourquoi les nains disent que le spectacle le plus terrifiant d'un combat est la charge de la Légion. Ils n'ont rien à perdre.

--Tiré de "Entre nains et pierre" de frère Génitivi, érudit chantriste.

Maison Aeducan, Bouclier d'Orzammar

L'Assemblée n'a jamais été aussi unanime pour nommer un Haut qu'elle le fut pour le Haut Aeducan. Nul ne contesta la motion et il n'y eut qu'une seule abstention. C'était un nain à la vertu incontestable, favori flagrant des ancêtres.

Mais à en croire une rumeur qui circule en la famille Aeducan, son Haut était profondément troublé. Sujet à des accès de mélancolie et de doute, à jamais insatisfait de ses efforts pour préserver Orzammar, il mourut affligé de ne pas avoir pu sauver les thaigs périphériques.

Avant d'être promu Haut, il n'était guère notable. Les mémoires nous enseignent qu'il n'avait jamais participé à une seule Lice, qu'il n'avait jamais cherché à s'élever au-dessus de sa caste guerrière. Les années précédant le premier Enclin, il les avait passées à réprimer les échauffourées dans les Tréfonds, à en déraciner les bandits de la surface, à mener une vie humble avec sa femme et ses filles.

Mais quand éclata l'Enclin, Orzammar se retrouva au milieu d'une violente guerre intestine dans laquelle la majeure partie de la caste guerrière fut impliquée : à la nouvelle des attaques, chaque grande maison exigea que l'armée fût envoyée défendre son thaig, chacune refusant de céder du terrain pour la sécurité des autres. L'Assemblée était à ce point dans l'impasse que les engeances purent avancer sans opposition jusqu'aux portes d'Orzammar.

Au milieu du chaos, Aeducan assuma à contrecoeur le commandement des armées. Il demanda aux mineurs de saper les tunnels envahis, aux forgerons de leur fournir des armes, sans tenir aucun compte de l'Assemblée et des nobles. C'est grâce à son initiative qu'Orzammar échappa à l'annihilation. Pour son insubordination, il fut nommé Haut.

Pourtant, il a toujours vu la défaite dans ses actes.

--Extrait de "La maison Aeducan, Bouclier d'Orzammar" de Gertek l'érudit.

Les Hauts

Au fil de mes études parmi les nains, je m'aperçus que leur système social était aussi rigide que la pierre qui les entourait. Du plus humble serviteur au roi d'Orzammar, chacun appartenait à une caste, un statut social inaltérable, qui dictait sa vie et ses actes. Mais pour obstinés et fiers qu'ils fussent, les nains avaient trouvé le moyen d'incorporer à ce système un moyen d'accéder au sommet de la hiérarchie, indépendamment de leur origine. Tout nain auteur d'un acte de grande valeur pouvait en effet devenir Haut, ce qui le plaçait au-dessus de tous.

Un Haut n'est ni plus ni moins qu'un ancêtre vivant. Ses paroles passent pour ineffables, son être relève du divin. Sa famille, qui l'accompagne dans son élévation, fonde une nouvelle lignée

noble ; en effet, toute maison noble naine a un Haut pour ancêtre fondateur. Toutefois, l'élévation est rare. Pendant ma visite, j'appris qu'un seul Haut avait été élu depuis plusieurs générations : Branka, femme forgeron louée pour sa découverte d'un charbon non polluant.

Je n'eus qu'une seule fois l'occasion de rencontrer cette Haute Branka durant mon séjour et j'en ressortis pour le moins désarçonné. Entourée de sa maisonnée, cette femme grincheuse était drapée de somptueux vêtements et de parures exquises ; elle dépassait visiblement en statut les plus hauts des nobles - et peut-être même le roi - mais paraissait pourtant insatisfaite. Il faut croire qu'il est lourd, le fardeau d'être une légende vivante.

L'on voit partout à Orzammar des statues des Hauts, mais c'est au Panthéon des héros, à l'orée de la ville, qu'il s'en trouve le plus. C'est un endroit proprement extraordinaire, regorgeant de magnifiques oeuvres de pierre qui semblent soutenir le plafond. J'imagine qu'il a pour vocation d'accueillir les visiteurs à Orzammar par une spectaculaire évocation de son passé ; peut-être aussi de rappeler aux nains qui se rendent en surface - et abandonnent donc à jamais leurs frères - ce qu'ils laissent derrière eux.

--Tiré de "Entre nains et pierre" de frère Génitivi, érudit chantriste.

Politique d'Orzammar

Il est dangereux de se méprendre sur la caste d'un nain, mais plus dangereux encore de faire erreur sur ses alliances parmi les maisons nobles d'Orzammar. Tout un chacun dans la cité est allié avec quelqu'un, que ce soit par le sang ou la parole. Les nobles ne se livrent pas eux-mêmes au commerce, car c'est là la tâche de la caste marchande, mais ils servent de mécènes. Ils investissent, qui dans une échoppe, qui dans le travail d'un artisan, pour ensuite récupérer une part des bénéfices ainsi qu'un pourcentage du crédit. Marchands comme guerriers ont fort à gagner d'avoir un mécène prestigieux.

La répartition des pouvoirs entre les différentes maisons fluctue en permanence ; la maison noble détentrice du trône tient généralement le haut du pavé, mais en deçà, les choses se compliquent. Les maisons s'allient par mariage. Elles gagnent en rang et en prestige lorsque des combattants qui leur sont loyaux ou appartiennent à leur famille gagnent une Lice, lorsque des artisans qu'elles financent ont un succès critique ou commercial. L'ampleur du pouvoir conféré ce faisant est telle qu'il n'est pas rare que des Lices se tiennent pour déterminer qui a les meilleurs forgerons de boucles de ceinture, qui a les serviteurs les plus polis. Il n'est pas non plus extraordinaire de voir deux marchands débattre avec véhémence du mécène le plus reconnu, car la stature du mécène fait la stature du protégé.

C'est à l'Assemblée, où siègent les représentants de chaque maison appelés dashyrs, que ces jeux de pouvoir sont les plus évidents. Même si en théorie, c'est le roi qui gouverne Orzammar, il est élu par l'Assemblée, aussi s'évertue-t-il en permanence à conserver le soutien des dashyrs. Un roi impopulaire auprès de l'Assemblée n'a que peu de chances de voir son fils lui succéder. Le trône est alors confié à une autre maison.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

La Lice

Le valos atredum. En l'an 23 du règne de sa Majesté Ragnan Aeducan, un vieillard de la caste des serviteurs fut accusé d'avoir volé une bague en saphir au seigneur Dace, son employeur. Le serviteur perdit son rang, sa famille et lui furent jetés à la rue et l'homme eut tôt fait de mourir.

Quelques années plus tard, le fils de ce serviteur disgracié défia le seigneur Dace à une Lice d'honneur en déclarant que son père avait été victime d'une injustice cruelle, et que les ancêtres lui en seraient témoins. Le seigneur Dace n'avait d'autre choix que d'accepter.

Sur la pierre sacrée de la Lice, le noble affronta le jeune serviteur. Le seigneur Dace était muni d'une épée forgée pour nulle autre main que la sienne, ceint de l'armure de son arrière-grand-père. Le serviteur, lui, n'avait ni arme ni protection. Lorsque commença la bataille, il se jeta sur le noble interdit, lui fit lâcher son épée et ôta son armure à mains nues. Plus violent qu'une meute de chattemites enragées, il projeta le seigneur Dace au sol et le roua de coups jusqu'à ce qu'il implorât pitié.

Le garçon et sa famille retrouvèrent leur place auprès de la maisonnée Dace et plus jamais la vertu du père ne fut remise en question. Les ancêtres avaient parlé, et nul ne pouvait douter de leur sentence.

--Récité par le Façonneur Vortag.

Foi naine (PJ nain)

Nous sommes les enfants de la Pierre. Elle nous nourrit, nous abrite, nous offre les plus précieux joyaux de la terre. Les vertueux sont rappelés à elle à leur mort pour devenir ancêtres ; les autres sont chassés pour que leurs failles n'érodent pas la Pierre. Jamais ils ne trouveront le repos.

Il en a été ainsi depuis l'origine des mémoires. Nous vivons par la Pierre, sous l'égide des ancêtres qui s'expriment lors des Lices et dont le

Façonnat conserve à jamais les mémoires dans le lyrium.

Nous n'acceptons pas les promesses creuses des cieux comme le font les elfes sauvages, pas plus que nous ne briguons les faveurs de dieux absents. Nous marchons dans les pas de nos Hauts, les plus grands de nos ancêtres, guerriers, artisans, chefs dont la vie exemplaire a été vouée au service de leurs congénères. Nos Hauts ont rejoint la Pierre de leur vivant et veillent à présent à nos portes pour accueillir les surfaciens qui ont le privilège de visiter Orzammar. Nous savons qu'il n'existe pas d'honneur plus grand, pas de meilleure preuve d'une vie exceptionnelle.

--Récité par le Façonneur Vortag.

Foi naine (PJ non nain)

Le Cantique de la Lumière ne résonne pour ainsi dire jamais à travers Orzammar. L'on ne peut guère s'en étonner car, contrairement aux elfes qui ont été littéralement abandonnés par leurs déités, ou aux Tévintides qui vénéraient les dragons, les nains n'ont aucun dieu.

Même le concept de culte est étranger à Orzammar. En lieu et place, les nains paraissent vénérer "la Pierre", nom par lequel ils désignent la terre elle-même. Une idée bien pratique, quoique guère imaginative, pour un peuple souterrain.

Pour les affaires spirituelles, les nains s'en remettent à leurs ancêtres. Ces derniers, que la Pierre a dit-on rappelés à elle, font connaître leur volonté aux vivants par l'entremise d'épreuves martiales brutales nommées Lices. Le savoir collectif des ancêtres est consigné par le Façonnat, qui est apparemment capable de tenir des archives dans le lyrium.

Au-dessus des ancêtres, au-dessus même des rois : les Hauts, des nains qui ont atteint un tel mérite de leur vivant qu'ils sont élevés à un statut quasi divin. Ce sont ces grands êtres que représente le passage entre Orzammar et la surface, premier panorama de la cité que les étrangers aperçoivent.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Stalata Negat

3:10 des tours - Ils lui donnent pour nom Enclin, troisième selon leur Histoire. Nos ancêtres ne le nommaient que "combat", un combat perpétuel qui ne fait que changer d'environnement. Les hordes qui assaillent leurs frontières tentent une percée et se déversent à la surface. Ils se fortifient et endurent. Ils n'ont jamais été de ceux qui laissent se reposer l'ennemi.

3:25 des tours - Les royaumes de la surface se sont déclarés victorieux. La horde est vaincue, leur avancée est stoppée, les humains se réjouissent en remerciant les cieux et leur Créateur. Sous leurs pieds, loin de leur regard, les engeances battent en retraite dans nos thaigs. Elles se préparent à s'y reproduire, disent les mémoires, comme elles l'ont fait par deux fois déjà après avoir conquis nos terres.

--Extrait des chapitres 14 et 17 du "Stalata negat : les insoucieux de la Pierre - glose sur le flux des années" du Façonneur Erden.

5:12 des exaltés - La surface a prononcé le quatrième Enclin, nombre qui est sans signification pour la Pierre. Dans les profondeurs, les événements sont inversés : notre Enclin dure pendant les années de quiétude en surface. Sept générations de sables mouvants et de ténèbres. C'est grâce à nos ancêtres que les royaumes de la surface ne connaissent pas les engeances de visu, que même leurs doyens n'ont jamais entendu un témoignage direct de leur présence. Ils croient les Enclins vaincus par un groupe d'alliés poursuivant le même but. À terme, ils seront oubliés et succomberont aux ténèbres.

Les engeances tentent une percée ; nous nous retranchons pour tenir, même si des voix sceptiques s'élèvent.

--Extrait du chapitre 27 du "Stalata negat : les insoucieux de la Pierre - glose sur le flux des années" du Façonneur Erden.

7:0 des tempêtes - Les guerres se poursuivent dans les profondeurs. Les thaigs frontaliers sont tombés. Orzammar se fortifie et endure, mais nous ne regagnons pas les terres que nous avons perdues, où les engeances sont libres de proliférer. Elles ont tenté une percée, mais sans atteindre la surface ; l'archidémon n'était pas à leur tête. L'Enclin n'a pas été déclaré, les cris de ralliement n'ont pas retenti. Les Gardes des ombres ont sommeillé.

Après des siècles d'échauffourées constantes, une tendance s'est dégagée. La première ligne de défense, restée dans l'ombre depuis des siècles, s'affaiblit.

--Extrait du chapitre 40 du "Stalata negat : les insoucieux de la Pierre - glose sur le flux des années" du Façonneur Erden.

9:13 du dragon - L'Enclin gronde, même s'il ne sera pas nommé ainsi à la surface avant des années, mais les mémoires en ont noté les signes. La Légion a laissé échapper Bownammar, bien que les vivants l'aient en réalité perdue depuis longtemps déjà. Les engeances se déplacent à leur gré, en nombres que même les mémoires n'ont pu consigner. Elles vont tenter

une percée ; nous nous fortifierons et endurerons. Telle est la voie, telle elle sera toujours jusqu'à tant que nous périssions ; alors, la surface aura conscience d'un changement, sans savoir lequel.

--Extrait du chapitre 49 du "Stalata negat : les insoucieux de la Pierre - glose sur le flux des années" du Façonneur Erden.

Histoire d'Orzammar - Ier chapitre

Les mémoires nous enseignent que notre royaume s'étendait jadis loin à travers le sous-sol des montagnes, et que les thaigs étaient pratiquement impossibles à compter. Nous avions alors pour capitale Kal Sharok, foyer de toutes les maisons nobles ; quant à Orzammar, elle n'abritait que les castes des mineurs et des forgerons.

L'avènement de l'Empire tévintide changea la donne. Le Haut Garal transféra le siège du pouvoir à Orzammar pour superviser de plus près les échanges commerciaux naissants avec la surface. Notre peuple semblait à la veille d'une nouvelle ère de prospérité.

À propos de l'arrivée des engeances, les mémoires se contentent de poser des questions, sans rien expliquer. Ce furent d'abord des rumeurs, des bruits dans les Tréfonds, la disparition d'un voyageur ça et là. La caste des guerriers envoya des troupes patrouiller les tunnels et pensa l'affaire entendue. Nous ignorions que pendant nos recherches, d'autres d'un genre bien différent avaient aussi lieu.

Au plus profond de la Pierre sommeillait l'archidémon. Les engeances le trouvèrent, le réveillèrent, et ainsi commença l'Enclin.

Soudain, les Tréfonds vomirent des monstres sans discontinuer, que nos guerriers eurent bien du mal à repousser. D'innombrables thaigs nous furent arrachés durant ce premier Enclin. Mais comme de coutume dans les heures funestes, un Haut se dressa : Aeducan, qui dirigea la défense d'Orzammar et eut raison de la sombre horde.

Hélas, la victoire préleva un lourd tribut. Il fallut condamner une grande partie des Tréfonds pour couper la voie aux engeances, quitte à perdre tout contact avec les thaigs et même les autres cités.

--"Le royaume d'Orzammar", récité par le Façonneur Czibor.

Histoire d'Orzammar - 2ème chapitre

Nous perdions face aux engeances. Lentement. Inexorablement. Des guerriers venaient à mourir dans la force de l'âge, sans descendance. À chaque génération, leur caste s'amenuisait : à chaque génération, il fallait condamner de nouveaux pans des Tréfonds, se résoudre à perdre de nouveaux thaigs. Les rois d'Orzammar ne pouvaient que se demander combien de temps encore nous tiendrions avant que notre peuple fût réduit à ses simples mémoires.

C'est alors que de la caste des forgerons, le Haut Caridin découvrit une nouvelle arme : les golems. Chacun de ces soldats géants de pierre et de métal constituait à lui seul une armée. Grâce aux golems de notre Haut, nous parvînmes à reprendre les terres que nous avions perdues. Pendant quelque temps, nous nous prîmes à espérer la victoire, la victoire finale.

Mais au plus fort de la guerre, le Haut Caridin disparut ; et avec lui, le secret des golems. L'on envoya plusieurs expéditions à sa recherche dans les Tréfonds, mais en vain. Au fil du temps, les golems dont nous disposions subirent des dégâts irréparables et nous reprîmes notre lente descente vers l'extinction.

--"Le royaume d'Orzammar", récité par le Façonneur Czibor.

Ostagar

Au plus fort des incursions tévintides en terre barbare du sud-est, la forteresse d'Ostagar fut autrefois l'un des bastions défensifs les plus importants dans le sud de la Mer d'écume. Il avait été érigé à l'orée des terres sauvages de Korcari pour surveiller tout signe d'invasion des barbares nommés aujourd'hui sauvages chasinds. Nichée dans un étroit défilé parmi les collines, la forteresse était un point d'accès incontournable vers les basses terres fertiles au nord ; aussi, en raison de son caractère inexpugnable, représentait-elle la pierre d'achoppement entre les sauvages et leurs velléités de conquête.

Comme la plupart des domaines impériaux au sud, Ostagar fut abandonnée lorsque l'Empire s'effondra pendant le premier Enclin. Elle fut mise à sac par les Chasinds puis, la menace de ces derniers décroissant après la création du Férelden moderne, tomba en ruines.

Voilà quatre siècles qu'Ostagar n'a pas accueilli de garnison. Malgré tout, la plupart de ses murailles sont encore debout, ainsi que la haute tour d'Ishal, ainsi nommée en l'honneur du grand archonte qui en ordonna la construction. Ostagar

reste le testament du pouvoir magique dont disposait son Empire créateur.

--Tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Par Vollen : le septentrion occupé

En l'an 30 de l'Ère de l'acier, l'on aperçut les premiers voiles qunari au large de la côte de Par Vollen, dans le grand septentrion. C'était le début d'une nouvelle ère guerrière.

L'Histoire nomme cette période Première guerre qunari, mais c'était plutôt un bain de sang déséquilibré, une avancée ennemie impitoyable jusqu'en plein coeur du continent. Les guerriers qunari, ceints d'une armure d'acier rutilante, fendaient les armées sans mal. Leurs canons, sans commune mesure, éventraient les murs des cités en l'espace de quelques secondes.

Les récits de l'occupation qunari sont très contradictoires. On dit qu'ils démantelaient les familles et envoyaient les captifs dans des "camps d'apprentissage" où ils étaient endoctrinés et convertis à leur religion. Ceux qui refusaient de coopérer disparaissaient dans les mines ou les camps de construction.

Mais pour chaque récit de souffrance, il en est un d'édification tirée du "Qun", code philosophique ou peut-être écrit qui régit tous les aspects de la vie qunari, sinon les deux. Un Séhéran affirma ainsi éprouver de la pitié pour qui refusait d'adopter le Qun, comme si ses conquérants l'avaient conduit à quelque illumination personnelle. "De toute ma vie, j'ai suivi le Créateur où son chemin me portait" écrivait-il, "mais c'est dans le Qun que j'ai trouvé le moyen de suivre ma propre voie."

On dit que la meilleure arme pour exterminer un peuple n'est pas une épée, mais un livre. Par chance, un monde qui avait repoussé quatre Enclins ne courberait pas facilement l'échine devant un assaillant étranger. Ainsi commencèrent les Marches exaltées.

Les forces chantristes avaient pour plus grand avantage le Cercle des mages. En dépit de toute leur technologie, les Qunari semblaient vouer une haine farouche envers la magie. Face aux canons, la Chantrie riposta à coups d'éclairs et de boules de feu.

Les armées qunari ne disposaient pas des effectifs de l'humanité. La bataille de Marnus Pell fit tant de morts de part et d'autre que l'on dit le Voile irrémédiablement déchiré, les ruines toujours infestées de cadavres ambulants. Mais chaque année, la Chantrie enfonçait peu à peu les lignes qunari ; hélas, les habitants du cru convertis au Qun se montrèrent réticents à retourner aux préceptes d'Andrasté.

Ce fut au sortir de l'Ère des tempêtes que l'on parvint à repousser véritablement les Qunari. Le Riveïn était la seule contrée humaine à conserver la religion qunari après sa libération, et ses souverains tentèrent de négocier un accord de paix. La plupart des terres humaines signèrent l'Edit de Llomerryn à l'exception de l'Empire tévintide. Il en résulta une paix fragile qui s'est maintenue jusqu'à ce jour.

--Tiré des Marches exaltées : examen militaires des méthodes chantristes de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Les Qunaris

Quiconque chemine suffisamment en direction du septentrion finira par rencontrer les Qunari, ces géants à la chevelure blanche et à la peau de bronze qui dépassent les humains d'une tête et agissent avec un calme effrayant que vient démentir la lueur ardente brûlant dans leurs yeux.

Longtemps, l'on crut que tous les Qunari étaient masculins, ou qu'hommes et femmes étaient impossibles à différencier. Il fallut attendre l'Ère des bontés pour que des diplomates riveniens fussent autorisés, brièvement, à visiter Par Vollen ; ils y découvrirent qu'il n'en était rien, qu'il existait quantité de femmes bien distinctes des hommes. Les Riveniens affirment que les Qunari ne sont pas dénués de bonté, ou du moins qu'ils sont étrangement dépourvus de cruauté. Moi-même, je n'ai pas eu l'occasion de les observer suffisamment pour évaluer leur caractère.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Golefalois

Sa Majesté le roi Calenhad Theirin est connu pour avoir déclaré : "le sort de Golefalois est celui de tout Férelden". Effectivement, le château représente la première et la dernière ligne de défense de la seule voie d'accès en Férelden et jamais nul envahisseur n'a pris Férelden sans s'être au préalable emparé de Golefalois.

Le château, qui passe toujours pour imprenable après avoir été capturé à trois reprises, surplombe en outre l'une des bourgades les plus grandes et prospères de Férelden. Le village de Golefalois jouit d'un bel emplacement, près du col montagneux menant à Orzammar ainsi qu'à la frontière orlésienne, ce qui en fait une plaque tournante du commerce extérieur. Par

conséquent, Golefalois jouit d'un statut de comté malgré la petite taille du domaine.

Les habitants du village de Golefalois soit en majorité pêcheurs ou marchands qui acheminent des produits nains à Dénérim via le col d'Orlaïs. Lorsque certains matins vers la fin de l'automne, tout le village fleure le poisson fumé, les marchands dans leurs plus beaux atours s'évertuent à n'en rien laisser paraître.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Le Riveïn

Il n'est nul endroit, pas même au coeur de l'Empire tévintide ou dans les rues d'Orzammar, où j'ai eu plus qu'en Riveïn le sentiment d'être étranger.

Jamais le Cantique de la Lumière n'est réellement parvenu aux oreilles des Riveniens. Les années qu'ils ont passées sous le joug des Qunari ont converti une bonne partie du pays à la voie du Qun. Mais la résistance au Cantique ne s'arrête pas à la guerre qunari : les Riveniens refusent de se départir de leurs aruspices, des femmes sages qui tiennent surtout du rebouteux, communient avec les esprits et vont jusqu'à se laisser volontairement posséder. La Chantrie interdisant expressément pareilles pratiques, elle va à l'encontre de traditions millénaires riveniennes.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

L'empire tévintide

L'Empire n'est plus guère qu'une vieille souillon vérolée, affalée dans le grand septentrion de Thédas, qui invective les passants prisonnière de sa beauté passée.

Jadis, Minrathie était le centre du monde, ce dont attestent encore les vestiges de sa puissance et de son art ; mais ceux-ci sont enfouis sous les strates d'obscénités que l'Empire décadent a accumulées au fil des siècles. Les tyrans inquisiteurs vivent dans d'élégantes tours de pierre, surplombant à tout point de vue le stupre des esclaves et des paysans. Les environs de Minrathie sont noyés sous un océan de réfugiés plongés dans le dénuement par la guerre éternelle entre Tévintides et Qunari.

Et pourtant, l'Empire se dresse toujours. L'épée tévintide, la magie tévintide sont autant de forces avec lesquelles il faut compter. Minrathie a été assiégée par les humains, par les Qunari, par Andrasté elle-même, mais jamais elle n'est tombée.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

La légende du Titan

L'Empire tévintide a le bras long.
Jadis, du temps où les tribus barbares des Claynes dominaient encore la contrée, il s'étendit jusqu'en cette sylve. Les inquisiteurs tévintides affrontèrent de leur terrible magie les Claynes, bien décidés à conquérir leurs terres pouce par pouce. L'inquisiteur Harach dépêcha en cette forêt une armée conduite par Alaric, son ami et général. Pour lui, Harach avait fait forger un ensemble d'armure exceptionnel, imbu de lyrium et de sa propre magie du sang, qu'il avait nommée Titan en hommage aux invincibles golems géants qui gardent les portes de Minrathie. Ainsi équipé, Alaric remporta moult victoires sur les Claynes.

Ce fut de l'intérieur qu'arriva la défaite. Les propres lieutenants d'Alaric se liguèrent contre lui, jaloux de la faveur que lui témoignaient les inquisiteurs et résolus à s'emparer de l'armure Titan. Alaric périt, puis tout successeur qui héritait de l'armure. L'avant-poste tévintide finit ainsi par succomber à ces rivalités intestines. Furieux, l'inquisiteur Harach se rendit en personne à l'avant-poste et tua les trois lieutenants survivants.

Cependant, les Claynes s'amassaient pour prendre d'assaut l'avant-poste. Le chef barbare des Claynes convoitait lui aussi l'armure mythique ; malgré tout le pouvoir dont jouissait Harach, il n'était pas de taille contre la horde barbare. Harach consacra alors ce qu'il lui restait d'énergie vitale à lancer un sort de magie du sang pour inviter des démons à prendre possession des trois lieutenants défunts, ainsi que de son propre corps sans vie. Ces revenants dissimulèrent les morceaux de l'armure Titan et les barbares eurent beau mettre à sac l'avant-poste, leur chef ne retrouva ni l'armure, ni les revenants.

La légende de l'armure Titan suscite aujourd'hui encore les convoitises de bien des aventuriers, qui s'aventurent au plus profond de la forêt de Bréciliane... pour ne jamais en revenir.
--Tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Géographie de Thédas

Thédas est bordée à l'est par l'océan d'Amaranthine, à l'ouest par la forêt de Tirasha et les montagnes du Corn ; au sud par les plaines enneigées qui s'étendent par-delà la chaîne des Orcades, et au nord par la forêt de Donark.

Le nom "Thédas" est d'origine tévintide et désignait initialement les terres frontalières de l'Empire. À mesure que les Tévintides perdaient leur emprise sur les nations qu'ils avaient annexées, Thédas compta de plus en plus de terres, jusqu'à tant que l'on appliquât ce nom au continent tout entier.

Le nord de Thédas comprend les Anderfels, l'Empire tévintide, Antiva et le Riveïn, ainsi qu'à quelque distance du rivage les îles détenues par les Qunari. Au centre de Thédas, les Marches libres, le Névarra et Orlaïs ; au sud, Férelden.

Nul ne sait ce que recèlent les plaines enneigées, dont la température glaciale et la stérilité a dissuadé les plus intrépides des cartographes. De même, l'ouest des Anderfels n'a jamais été exploré de long en large, même par les Anders. Nous ne savons si ces steppes desséchées sont ombragées par des montagnes ou si elles mènent droit à quelque océan inconnu.

Il doit y avoir d'autres terres, continents ou îles, peut-être de l'autre côté de l'Amaranthine ou au nord de Par Vollen, car les Qunari avaient bien une patrie avant d'arriver en Thédas ; mais outre cette déduction, nous n'en savons rien.

--Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Le vénadahl ; l'arbre du peuple

La plupart des anciennes traditions ont disparu. Chaque génération en vient à oublier un peu plus encore notre ancienne langue, nos coutumes ancestrales ; ce que nous conservons ne devient que vagues habitudes dont la signification a été perdue de longue date.

Il en va ainsi du vénadahl, l'arbre du peuple. Chaque bascloître, m'a-t-on dit, en possède ou en possédait un. Lorsque j'étais petite fille, ma mère affirmait que c'était le symbole d'Arlathann, mais elle-même n'en savait pas plus. Aujourd'hui, nous n'entretenons plus le vénadahl que par habitude. Bien des cités ont laissé le leur flétrir et mourir, puis l'ont réduit en bois de chauffage sans remords.

--Sarethia, hahren du bascloître de Hautecime.

Les Gardes des ombres

Voilà déjà 90 ans que le premier Enclin faisait rage. Le monde était en proie au chaos d'un dieu perverti, dans le silence obstiné des autres dieux tévintides. Les rares écrits datant de cette époque que nous avons retrouvés sont emplis de désespoir, car tous, des plus grands archontes aux plus humbles esclaves, étaient persuadés que la fin du monde était arrivée.

La forteresse de Weisshaupt, parmi la désolation des Anderfels, fut le théâtre d'une réunion, celle de soldats tévintides, de vétérans qui n'avaient connu de tout leur vivant que guerre et tourment. Ils quittèrent Weisshaupt après avoir renoncé à leur serment envers l'Empire. Ce n'étaient plus des soldats : c'étaient les Gardes des ombres.

C'est ainsi que les Gardes des ombres se lancèrent dans une campagne agressive contre l'Enclin, à attaquer où l'on ne faisait jusque-là que se défendre, à reconquérir des terres que l'on croyait perdues. L'Enclin était loin d'être terminé, mais leurs victoires firent grand bruit ; bientôt, tout Thédas se portait à leur aide.

Leur nombre et leur réputation allèrent croissant. Enfin, en l'an 992 de l'Empire tévintide, ils affrontèrent l'archidémon Dumat à la bataille des Champs silencieux. Le nord de Thédas y perdit un tiers de ses armées, mais Dumat tomba et les engeances se replièrent sous terre.

Toutefois, les Gardes des ombres étaient loin d'avoir terminé leur office.

L'Empire vénérait jadis sept dieux : Dumat, Zazikel, Toth, Andoral, Razikaal, Lusacan et Urthëmiel. Quatre sont devenus archidémons. Les Gardes des ombres ont veillé à travers les ères, par trop conscients que la paix est fugace et que leur guerre n'aura de cesse avant la mort du dernier dieu-dragon.

--Tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Les terres sauvages de Korcari

Il est dit qu'au milieu de l'Ère des ténèbres, lorsque les garous terrorisaient Férelden en nombres tels qu'ils confinaient chez lui tout fermier, un chien devant sa porte, un puissant iarl des tribus alamarri se fit fort de mettre un terme à cette menace. Il affirmait que les loups-garous utilisaient la sombre forêt bordant au sud la vallée de Férelden - forêt à laquelle son comté était attenant - pour lancer leurs assauts nocturnes sur l'humanité.

20 années durant, ce iarl sonda les entrailles de la forêt à la tête d'une armée de guerriers et de chiens. Dans sa quête des garous, il extermina non seulement tous les loups qu'il rencontrait, mais aussi tous les Chasinds, sauvages de la forêt, prétextant que chacun pouvait renfermer un démon et donc être un garou déguisé. 20 années durant, la forêt retentit de hurlements et les rivières charrièrent le sang.

Les récits affirment qu'une vieille femme chasind, trouvant ses enfants passés par le fer du iarl, se jeta à son tour sur son fer tout en maudissant son nom. De la terre où coula son sang, une brume s'éleva alors, qui se répandit jusqu'à envelopper toute la forêt. L'armée du iarl perdit son chemin et, selon les versions du récit, y mourut ou continue aujourd'hui encore à y errer. Les ruines de son comté se dressent encore, peuplées par les fantômes des femmes qui attendent à jamais le retour de leur époux.

La forêt dont fait état la légende est bien sûr celle de Korcari. Comme le veut l'adage, cette grande forêt du sud a inspiré autant de légendes qu'elle compte d'ombres. Les Chasinds en ont fait leur foyer depuis que l'humanité a posé pied en ces lieux, et les terres sauvages s'étendent à perte de vue vers le sud, défiant les cartographes. Les brumes dissimulent de vastes étendues glacées, bordées de montagnes couronnées de neige. C'est là une terre trop froide pour que l'homme y survive ; pourtant, les Chasinds parviennent tant bien que mal à y habiter et font état d'horreurs que les habitants des basses terres ne sauraient imaginer.

Pour la plupart, ce sont les terres sauvages de Korcari qui définissent la limite de Férelden. Passé les grands arbres, les marais et les monstres, il n'est rien d'autre.

--Extrait de la "Terre des sauvages" de Mère Ailis, érudite chantriste, 9:18 du dragon.

Engeances (PJ nain)

Les surfaciens affirment, avec force histoires remplies de magie et de péché, que les premières engeances sont tombées des cieux. Mais les enfants de la Pierre connaissent la vérité. C'est de la terre que sont sorties les engeances, car ce fut dans les Tréfonds qu'elles apparurent pour la première fois : des créatures à notre image, portants arme et armure, mais sans plus d'intelligence qu'une tezpedam, bestiales et sauvages.

Au commencement, elles étaient peu nombreuses et nos guerriers en venaient à bout facilement. Mais dans les recoins des Tréfonds, elles prospérèrent, en nombre comme en audace. Nos thaigs éloignés furent attaqués, et soudain ce n'étaient plus quelques guerriers, mais l'armée qu'on envoyait affronter les monstres. La victoire, pour autant, n'était guère difficile à arracher, aussi pensions-nous être vite débarrassés de cette menace.

Nous avions tort.

--Récité par le Façonneur Czibor.

Engeances (PJ non nain)

"Ceux qui voulaient par la force s'emparer
Des cieux les pervertirent. Où était
Or ne fut plus que noirceur.
Ceux qui avaient été seigneurs-mages,
L'élite de leur ère,
Ne furent plus hommes, mais monstres."

--"Oraisons" 12:1.

Le péché fut la sage-femme qui délivra les engeances ici-bas. Quand les inquisiteurs tombèrent de la Cité d'Or, le monde entier partagea leur sort ; car ils n'étaient pas seuls.

Nul ne sait d'où proviennent les engeances. Ces parodies d'humains prolifèrent tels une infestation de sauterelles dans les endroits les plus sombres. Elles font souvent des captifs qu'elles tirent vivants jusque dans les Tréfonds, pour les dévorer comme le feraient les araignées. Peut-être sont-elles simplement le fruit des ténèbres. Toujours est-il que cette malédiction n'a guère de difficulté à se perpétuer.

Le dernier Enclin eut lieu durant l'Ère des tours. Une fois encore, ce fut au coeur de Tévinter qu'il apparut pour se propager vers Orlaïs au sud et les Marches libres à l'est. Le fléau s'étendit jusqu'en Férelden, mais la dévastation, la perversion des terres cessa bien avant nos frontières. Ici, les engeances relèvent toujours de la légende. Dans les terres du septentrion, toutefois, en particulier Tévinter et les Anderfels, on dit que les engeances hantent les Marches solitaires, menace constante qui fond sur les fermiers et les villages isolés.

--Tiré de "Férelden : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Les Enclins

Ma chère Anika,

Ne nous soucions pas de l'Assemblée : laissons les nobles conférer et se chamailler sur les maisons et les thaigs les plus importants. Ainsi, ils ne cèdent pas à la panique, ce qui serait assurément le cas sinon, aussi n'est-ce là qu'un moindre mal. La guerre est le commerce des guerriers.

Il me paraît que l'ennemi change de stratégie, si tant est qu'il en avait une hormis tout détruire sur son passage. Des semaines durant, leur nombre a paru diminuer. Nous commencions à croire que nous allions bientôt en venir à bout ; mais nous nous trompions lourdement. En ce jour, nous avons rencontré le gros de leur effectif. Les mots me manquent pour le décrire, Anika. Jamais je n'avais encore vu tant de mort en un même lieu : des engeances en nombre qui dépassait l'entendement, et au coeur de la horde un

énorme animal, grand comme le palais d'Orzammar, au souffle de feu. Un Haut des engeances, peut-être, car elles semblaient le traiter avec déférence.

Elles s'apprêtaient à partir, à emprunter les puits de mine qui mènent à la surface. Mais à les voir, j'ai su qu'une fois le là-haut dévasté, elles nous reviendraient.

--Tiré des "Lettres du Haut Aeducan"

Personnages

Alistair

"L'Enclin a ça de bon qu'il resserre les liens entres les hommes."

Alistair était templier novice lorsque Duncan le recruta parmi les Garde des ombres; ou, comme Alistair a coutume de dire, le sauva.

Sa mère, servante, mourut lorqu'Alistair était encore en bas âge. Ce fut pour un temps Eamon Guerrin, iarl de Golefalois, qui l'éleva.

Isolde, son épouse, ne pouvait concevoir qu'une raison pour justifier cet intérêt envers le rejeton d'une servante: c'était celui de son mari. Aussi insista-t-elle pour qu'il fût envoyé à la Chantrie.

Pourtant les soupçons d'Isolde n'étaient pas fondés. Alistair n'était pas le fils d'Eamon, mais du roi Maric. Le iarl l'avait recueilli sous on aile pour cacher son existence à la reine Rowan, sœur d'Eamon.

Alistair est fasciné par la magie alors même que son existence est vouée à en combattre les aspects les plus sinistres. Il affectionne les pierres runiques étranges et les croquis de créatures ésotériques.

Reine Anora

"Nos prédécesseurs nous ont fait le don de la liberté. Sachons le chérir."

Fille unique du héros de guerre Loghain Mac Tir, Anora n'a jamais été de ceux qui restent, effacés, en arrière-scène. Il est de notoriété publique que durant les cinq années du règne d'Anora et Cailan, c'était elle qui tirait les ficelles. Les féreldiens, nobles comme roturiers, ont beaucoup d'estime envers elle qu'envers son époux. Elle jouit également d'un respect non feint parmi les autres nations. Ainsi, l'impératrice Célène d'Orlaïs déclara à son sujet: "Anora de Férelden est une rose esseulée parmi les ronces."

Elle envoya sa servante Erlina au domaine du iarl Eamon pour supplier le Héros de l'aider à échapper au iarl Howe; mais en quittant déguisés, le domaine de ce dernier, ils tombèrent dans une embuscade tendue par dame Cauthrien, venue arrêter le meurtrier de Howe.

Bhelen Aeducan

« L'heure est à l'action, non aux débats oiseux »

Troisième des enfants du roi Endrin, Bhelen est toujours passé, a tous points de vue, pour le dernier de sa famille. Ni héritier, ni fils préféré, ni même aussi accompli que ses frères, Bhelen n'avait guère de notable que sa faculté a s'épargner les ennuis.

Sa Majesté Cailan Theirin

"J'espérais une guerre pareille aux légendes ! Un Roi qui s'allie aux Gardes des Ombres contre un dieu dévoyé !"

Fils du légendaire Maric Theirin, Cailan fut le premier roi féreldien en plusieurs générations à naître libre du joug étranger. Depuis la mort de son père, il a occupé le trône, la reine Anora à ses côtés.

Il a péri à Ostagar en même temps que Duncan.

Dame Cauthrien

« Nous savons à qui vont notre honneur et notre loyauté. »

C'est par la force des choses que Cauthrien se mit au service de Loghain : issue d'une famille pauvre, elle travaillait à la ferme lorsqu'elle vit un homme à cheval, attaqué par plusieurs bandits. Elle accourut à son aide et découvrit plus tard que l'homme en question était le grand, l'héroïque Loghain. Malgré le jeune âge de l'enfant, il la recueillit, lui offrit un poste dans la hiérarchie militaire qu'elle gravit à la force de sa détermination. Sa plus grande fierté fut d'être nommée commandant du Bouclier de Maric, les soldats d'élite de Loghain.

Connor Guerrin

« J'ai l'impression de dormir, mais en fait non. »

Alors que la plupart des banns et iarls de Férelden trainent derrière eux leurs enfants au Conclave dans l'espoir de les marier, Connor n'est jamais sorti de Golefalois, et ce pour une bonne raison : il a le don de magie. La loi voudrait qu'au premier signe, il soit confié au Cercle des mages, abandonnant ainsi son droit de succession. En lieu et place, l'enfant a vécu reclus, incité à refouler ses dons… ce qui a eu des conséquences désastreuses.

Tous les mages sont pareils à des balises attirant l'attention des esprits de l'Immatériel. Pour cette raison, ils sont formés et mis à l'épreuve par le Cercle, afin de veiller à ce qu'ils puissent repousser les attaques des esprits maléfiques cherchant à pénétrer dans le monde de la chair. Faute d'avoir été formé, Connor n'a pas su résister aux assauts d'un puissant démon qui a déchiré le Voile.

Le chien du héros

« Le mabari est assez intelligent pour parler et assez sage pour s'en abstenir. »

-- Proverbe féreldien

Le Héros trouva ce Mabari au campement d'Ostagar. Son Maître avait péri dans les terres sauvages et le Mabari avait contracté une maladie à trop mordre les engeances au combat. Le Mabari semble désormais avoir élu le Héros pour maître: c'est vers lui qu'il est allé après la bataille d'Ostagar, pour l'avertir que les engeances se préparaient à attaquer.

Le chien recueilli par le/la garde des ombres a un pedigree plus vieux que Hautecime et une propension certaine à faire enrager les cuisiniers.

Duncan

« Hommes et femmes de toutes races, guerriers et mages, barbares et rois… les gardes des ombres ne reculèrent devant aucun sacrifice pour repousser les ténèbres… et ils triomphèrent. »

Comme bien d'autres, Duncan dut renoncer a son nom en rejoignant les gardes des ombres, pour signifier son affranchissement. En ce cas précis, toutefois, ce fut une commodité : élevé par une mère des Anderfels et un père de Tevinter, il aurait passé son enfance dans les Marches libres ainsi qu'à Orlaïs. Les siens étaient partout, mais il n'avait de foyer nulle part.

Il reçut la tâche surhumaine de diriger les Gardes des ombres de Ferelden, un royaume qui avait banni cet ordre deux siècles plus tôt. C'est donc en butte aux soupçons et à l'hostilité des gens du cru qu'il entreprit de trouver des recrues.

Il mourut au combat aux cotes du roi Cailan, en extrême infériorité numérique face aux engeances d'Ostagar.

Iarl Eamon Guerrin

"La noblesse a son corollaire d'obligations. Tout ce qui nous appartient, y compris notre vie, nous le devons à notre terre et notre peuple."

Oncle maternel du roi Cailan, le iarl Eamon est l'un des plus proches conseillers de sa majesté. Si Golefalois ne brille ni par taille, ni par son opulence, c'est néanmoins un lieu stratégique de première importance: la forteresse garde le col du ponant qui mène en Orlaïs, ainsi que la principale route commerciale entre Férelden et Orzammar. Ironisant sur cet homme intègre mais peu charismatique, le roi Cailan a un jour déclaré: "mon oncle Eamon est un homme dont on ne peut dire que du bien... pou peu que l'on en dise quelque chose."

Il a contracté quelque mystérieuse maladie contre laquelle même la magie s'est révélée impuissante.

Et pour cause : Eamon avait été empoisonné par un mage de sang, Jowan, qui se prétendait aux ordres du Tiern Loghain. Le iarl n'a dû son salut qu'à une mesure providentielle: la découverte de la Sainte urne cinéraire, relique d'Andrasté en personne.
Ces affaires de succession réglée, Eamon s'en est retourné à Golefalois pour préparer les défenses du château en prévision de l'Enclin.

Sa Majesté Endrin Aeducan

"Je n'appellerais pas le désobéissance aux traditions de notre peuple un détail politique !"

Endrin de la maison Aeducan descend en droite lignée du haut Aeducan, le plus grand guerrier qu'Orzammar ait connu, vainqueur des engeances durant le premier Enclin. Puîné du roi Ansgar Aeducan, il devint l'héritier après la mort de son frère durant une Lice.

Ce souverain adulé de ses sujets a notamment rétabli le contact avec la cité de Kal Sharok, seule autre rescapée du vaste empire nain d'antan.

Flémeth

"Celui qui refuse l'évidence n'est pas moins sot que celui qui accepte le mensonge."

À en croire la légende, le bann Conobar prit pour femme une superbe demoiselle dotée d'un talent

secret pour la magie: Flémeth de Hautecime. Pendant un temps, la vie fut douce pour le couple, jusqu'à l'arrivée d'Osen, poète qui captura de ses vers le coeur de la belle.

Ils sollicitèrent l'aide des Chasinds et se cachèrent dans les terres sauvages pour échapper au courroux de Conobar. Un jour, la nouvelle leur parvint que Conobar était sur son lit de mort; sa dernière volonté était de revoir Flémeth.

Hélas, ce n'était qu'un piège que leur tendait le bann. Conobar tua Osenet emprisonna Flémeth dans la plus haute tour du château. Eperdue de douleur et rage, celle ci invoqua ici-bas un esprit pour se venger de son époux. Mais si sa vengeance eut bien lieu, ce ne fut pas de la façon qu'elle attendait: l'esprit s'empara d'elle et en fit une abomination, créature démente et pervertie qui massacra Conobar et tous ses hommes avant de s'en retourner aux terres sauvages.

Un siècle durant, Flémeth conspira à ravir les hommes des Chasinds afin d'engendrer autant de filles monstrueuses, d'innommables entités dont la seule vue suffisait à figer le coeur d'effroi. À la tête d'une armée de Chasinds, ces sorcières de Korcari attaquèrent les tribus alammari mais furent vaincues par le héros Cormac; on dit que toutes furent brûlées, mais il se murmurent parmi les gens des terres sauvages que Flémeth, est toujours vivante quelque part dans les marais, et que ses filles et elle continuent à ravir les hommes qui ont le malheur d'approcher.
La mère de Morrigan a effectivement ravi - à la mort - les derniers Gardes des ombres au sommet de la tour d'Ishal; mais l'identité, la nature de Flémeth reste un mystère.
À la demande de Morrigan, Flémeth a été passée par le fer. Du moins en apparence...

Frère Ferdinand Génitivi

"Puisque tout enfant de la Chantrie se doit de propager le Cantique aux quatre coins du monde, je me suis fixé pour tâche de sillonner ce monde autant que possible. Le Créateur ne peut nous demander l'un sans l'autre."

-- Extrait de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère Génitivi.

Frère Génitivi est l'un des érudits les plus célèbres de la Chantrie, grâce surtout aux récits de ses voyages partout en Thédas; récits qui selon bon nombre de ses contemporains, relèvent de la fiction.

Ses voyages et son naturel curieux le poussèrent à étudier les croyances populaires, ce qui le porta à croire qu'il était en mesure de retrouver le plus légendaire des artefacts: la Sainte urne cinéraire. Il annonça qu'à force de recouper les légendes des régions que l'urne avait traversées de Minrathie jusqu'à sa cachette, il avait réussi à remonter sa trace.

Il faut croire qu'il disait vrai. La dernière demeure d'Andrasté se trouvait au sommet d'une montagne isolée.

Il s'en revint à Dénérim, un peu défraîchi, et obtint fonds et main-d'œuvre pour organiser une expédition afin d'étudier le temple renfermant l'Urne.

Chevalier-capitaine Greagor

"Ce sont les innocents de Férelden qui m'importent. Je suis prêt à donner ma vie et celle de n'importe quel mage pour les protéger."

Résolu et taciturne, le chevalier-capitaine templier Greagor a passé tant d'années à la tour du Cercle qu'on le prend souvent à tort pour un membre à part entière.

Son Excellence Pyral Harrowmont

"Nul n'acquiert le droit au trône à la naissance. Le régent peut recommander un successeur, mais, c'est à l'Assemblée de décider qui sera le prochain roi."

Les Harrowmont sont l'une des plus anciennes maisons nobles d'Orzammar. Pyral Harrowmont, conseiller le plus proche du roi Endrin, est connu pour ses talents d'administrateur ainsi que de médiateur dans les joutes, verbales et parfois physiques, de l'Assemblée.

Iarl Rendon Howe

"La guerre civile semble inévitable, malgré l'engeance. Quelle pitié."
"Nous chevaucherons sus à l'ennemi comme au bon vieux temps, n'est-ce pas mon ami ?"

Le comté d'Amaranthine s'étend le long de la sinueuse côte nord-est de Férelden, bordé par la tumultueuse Mer d'écume où les eaux les plus chaudes du nord provoquent des tempêtes subites et violentes. Telles sont les terres de Rendon Howe.

Né sous l'occupation, il rejoignit les rebelles du prince Maric comme bien des nobles de l'époque. C'est ainsi qu'à la sanglante bataille du Fleuve blanc, il guerroya aux côtés du jeune Bryce Cousland et de Lionas Bryland, qui deviendraient respectivement tiern de Hautecime et iarl des Marches du sud. De toute l'occupation, ce fut la plus catastrophique des défaites, dont seulement une cinquantaine de rebelles en réchappèrent.

Bien que le roi Maric l'ait décoré pour sa valeur, Howe suscite parmi ses pairs une aversion quasi unanime en raison de ses manières peu amènes.

Premier enchanteur Irving

"Le Cercle perdurera et nous sortirons grandis de cette tragédie, plus fort et plus sages."

Nul office à la tour du Cercle n'est plus important que celui de Premier enchanteur. Le détenteur de ce titre se doit d'être administrateur compétent, mais aussi mentor, chef et parent de substitution pour tous les mages de la tour.

Irving a fait ses preuves à tous ces égards et plus encore. La plupart des apprentis savent qu'à la tour, il ne se passe pas grand chose à l'insu d'Irving. Quand un templier fait l'objet de quelque farce magique de la part des apprentis, le Premier enchanteur sait satisfaire les deux parties, distribuant paroles d'apaisement d'un côté et louanges de l'autre.

Iarles Isolde

"Qui rapporte la Sainte urne de notre Dame recevra toute l'estime de Golefalois et les richesses dont je dispose."

Sous l'occupation, le comté de Golefalois fut source de problèmes perpétuels pour l'empereur Reville ; puisque chaque nouveau compte-rendu faisait entrer l'empereur dans d'effroyables accès de colère, la cour, disait-on, avait pris l'habitude d'empoisonner les messagers avant qu'ils ne livrent leur missive. La famille d'Isolde fut la dixième à qui échut la lourde tâche de gouverner Golefalois ; dans la mesure où la plupart des iarls précédents avaient été assassinés par leur bann ou décapités par leur empereur, le poste n'attisait guère les convoitises.

C'est dans ce contexte qu'Isolde rencontra Eamon, sans s'apercevoir qu'il était l'héritier légitime du domaine de son père, et s'éprit bientôt du résistant... quand bien même c'était à sa famille à elle qu'il résistait. Par romantisme et une certaine dose d'inconscience, elle tint à rester avec Eamon lorsque le reste de sa famille fut chassé.

Lorsque son fils unique manifesta les premiers signes d'aptitude magique, Isolde tenta de les étouffer, sachant que le Cercle le lui arracherait si l'affaire s'ébruitait. Elle engagea un mage apostat pour entreprendre en secret son éducation magique, sans se douter que le tuteur avait été payé pour empoisonner son mari. Eamon tomba malade et Connor, désespéré, tenta de le guérir par la magie, ce qui eut pour seul résultat d'attirer l'attention d'un démon.

Léliana

"Au sein du cloître, loin de l'agitation des grandes villes, j'ai trouvé la paix. Et dans cette sérénité, j'entendais le Créateur".
"Avec vous ... à errer librement sur les routes, à tout ignorer de ce qui nous attend demain... Je me sens revivre."

Une sœur converse de la Chantrie capable de faire mordre la poussière à des mercenaires chevronnés, voilà qui est déjà peu commun... mais si en plus elle affirme que c'est le Créateur en personne qui l'envoie affronter des engeances, l'affaire prend un tour proprement extraordinaire.

Elle rejoignit Alistair et le Héros à Lothering en leur donnant l'assurance qu'elle se montrerait utile.

Toutefois, Léliana cachait bien son jeu: Orlésienne, elle avait passé le plus clair de son temps à poursuivre une carrière de barde, ces ménestrels doublés d'assassins et d'espions que les nobles de Val Royaux emploien au gré de leurs complexes intrigues.

Sa conversion à la Chantrie n'était pas due uniquement à l'insatisfaction que lui procurait sa vie de barde ; victime d'un coup monté par son mentor, elle avait dû s'enfuir afin d'éviter d'être exécutée pour trahison.

Aux oreilles de Léliana, le cloître de Lothering qui l'a recueillie et les symboles d'Andrasté ont une résonance toute particulière.

Loghain Mac Tir

"La guerre est chose cruelle. Les braves qui ont combattu aux côtés de Maric ne le savent que trop. Nul n'est innocent ; le sang et les cadavres sont la seule aune de justice."

Loghain naquit fermier, sous le joug de l'occupation étrangère. Dès son plus jeune âge, il rejoignit la résistance et y démontra tout l'étendue de son génie tactique. Il se lia d'une profonde amitié avec le prince Maric, dernier héritier légitime du trône féreldien; prenant conjointement la tête des rebelles, tous deux parvinrent à bouter les forces de l'Empire orlésien hors de Férelden. Anobli par Maric, Loghain tient aujourd'hui du symbole, celui des idéaux féreldiens de dur labeur et d'indépendance.

Durant la bataille d'Osatagar, il se replia en abandonnant à la mort le roi Cailan et le Gardes des ombres.

Il s'en retourna ensuite à Dénérim s'autoproclamer régent devant la reine Anora, sa fille et exigea au grand dam des banns que

Férelden se rallie à sa bannière pour affronter les engeances.

Ses actes provoquèrent une guerre civile. Les partisans de Loghain se retrouvaient aux prises avec leurs voisins qui reprochaient à Loghain la mort du roi ou cherchaient tout simplement à profiter de ce trône laissé vacant.

Morrigan

"Contes et légendes ne sont que fantasmes. Souffrez vous donc de penser par vous même ?"

À son propos, Morrigan reste avare en paroles. Elle ne nie pas être sorcière des terres sauvages, mais tout le reste baigne dans le flou.

Sa mère prétend être Flémeth. Si tel est le cas, Morrigan pourrait bien être une sorcière très puissante, car les filles de Flémeth décrites dans les contes sont des femmes difformes et perverties capable de faire mourrir d'effroi un homme. Elle a été contrainte d'accompagner les Gardes des ombres survivants, dont Flémeth avait sauvé la vie à la tour d'Ishal.

À la veille de la bataille contre l'archidémon, elle fit une proposition aux Gardes des ombres: si elle se faisait imprégner, elle serait en mesure de capturer l'âme de l'archidémon à sa mort. Ce faisant, le garde des ombres qui avait porté le coup fatal survivrait.

Morrigan a la critique facile, envers elle-même autant qu'autrui. Très exigeante quant à son apparence, elle porte un amour candide aux bijoux.

Oghren

"Je ne dis pas que je devrais être votre cavalier au bal d'investiture de son altesse, mais dans les Tréfonds, vous pouvez compter sur moi."

Oghren de la maison Kondrat était jadis un guerrier prometteur. Sa maison avait beau être assez modeste, bon nombre de ses membres, Oghren compris, avaient remporté des victoires notables et jouissaient d'un prestige ascendant. Lorqu'une famille argentée mais manquant de connexions politiques offrit sa fille ne mariage, sa famille accepta l'union. C'est alors que tout changea.

Son épouse, Branka, fut nommée Haute pour ses accomplissements. Tous les Kondrat rejoignirent la nouvele maison Branka... et disparurent avec elle dans les Tréfonds.

Au fil du temps, il devint manifeste qu'Oghren avait été abandonné et celui-ci devint la risée d'Orzammar. Il s'adonna à la boisson, ce qui n'arrangea rien. Ivre et humilié, il défia en Lice d'honneur un autre guerrier qui l'insultait et le tua alors que le combat devait se dérouler au premier sang. En guise de punition, il fut destitué de sa maison et interdit de port d'arme, seul et unique sort pire que l'exil pour un guerrier.

Le/la garde des ombres monta une expédition pour secourir Branka et la retrouva ainsi que l'Enclume du néant pour laquelle elle avait conduit à la mort sa maisonnée.

Oghren aime faire subir à son palais les assaults d'alcools toujours plus rares, plus puissants et plus mortels. Une habitude qui ne l'a pas aidé.

Shale

Shale est un golem : un corps de pierre monolithique animé par l'esprit d'un nain. Inventé par le Haut Caridin, ce procédé nécessite un artefact nommé Enclume du néant. Les golems sont d'une extrême robustesse et n'ont pas leur pareil pour broyer ou éventrer tout ce qui leur barre la route. S'ils ont des mages pour alliés, ils améliorent également leurs capacités magiques.

Sten

"C'est que votre vie est enviable, ou votre moralité pitoyable, si vous ne connaissez pas le remords."

Le grand septentrion est un lieu isolé, fait de jungles luxuriantes abritant des cités que l'on dit extraordinaire entre toutes. Telles sont les terres des Qunaris, des terres qu'aucun oeil étranger ne voit jamais. Seuls les récits des trois marches exaltées contre les géants on atteint le sud... et plus récemment, Sten.

Jamais les habitant de Lothering n'avaient eu sous les yeux plus étrange spectacle que ce géant stoïque, jusqu'à l'arrivée de l'Enclin.

Il avait été envoyé, en compagnie d'un petit groupe de soldats qunari, pour déterminer la nature de l'Enclin et en informer les siens. Non loin de Lothering, ils furent pris en embuscade par des engeances, ils parvinrent à repousser l'attaque, mais seul Sten survécut. Receuilli par des fermiers, il se réveilla seul et sans arme et tua toute la famille sous le coup de la panique. Comprenant qu'il avait perdu son honneur, Sten attendit la venue des villageois et se rendit en attendant la mort.

Après avoir retrouvé son épée et son honneur, Sten décida de faire route et front commun avec le Héros face à l'archidémon.

Sten est un amateur d'art éclairé. Pour étonnat que cela paraisse, ce n'est là que le reflet de la discipline qunari: il respecte l'artiste pour sa

maîtrise du pinceau, pour la régularité et la précision des ses coups.

Bann Teagan Guerrin

"Les banns ne se soumettront pas sur votre seul exigence !"

Frère cadet du iarl Eamon de Golefalois et oncle du roi Cailan, Teagan est bann de Galdée, minuscule province de Golefalois encastrée entre les Dorsales de givre et le lac Galenhad. Le bann Teagan évite soigneusement la cour de Dénérim, sauf lorqu'il part chasser avec son neveu, et ne fait que rarement entendre sa voix au Conclave: il laisse les affaires politiques à son frère.

Valendrian

"N'oubliez jamais que notre force réside dans le respect de nos traditions et de nos semblables."

Tout bascloître a son hahren, son doyen. C'est lui qui a la charge d'organiser les mariages des sans-familles, de négocier avec les gardes en cas de problème, d'agir en tant que maire et oncle de substitution pour tous les habitants du bascloître.

Comme bien des choses, ce titre est un vestige du temps d'Arlathanan: le hahren n'est pas forcément le plus ancien de la communauté, ni même nécessairement vieux. La tradition accorde ce rôle à l'âme la plus ancienne, la plus sage, la plus intelligente et la plus sereine. Valendrian n'avait qu'une trentaine d'années lorsqu'il fut nommé hahren du bascloître de Dénérim.

Il a failli être déporté à Tévinter par des esclavagistes, mais le Héros l'a sauvé.

Wynne

"Il est tout à fait normale songer aux divers sévices que l'on compte infliger à ses ennemis, mais de là à en parler...ce serait inconvenant."

Les talents de Wynne, curatifs en particulier, se manifestèrent dès son plus jeune âge. Elle était appréciée de tous ses mentors, reconnue comme une élève exceptionnellement douée. Même les templiers qui la surveillaient été forcés de le constater: elle représentait le meilleur du Cercle. C'était une femme intelligente dont le jeune âge cachait une assurance et une maturité surprenante.

Elle passa bien des années à former des apprentis au Cercle; ses confrères la tenaient en si haute estime qu'on lui demanda de succéder à Irving au poste de Premier enchanteur, mais elle objecta qu'elle n'avait aucun désir, de gravir les échelons. Lorsque l'appel aux armes du roi Cailan parvint à la tour. Wynne se porta volontaire pour se rendre à Ostagar.

Pour Wynne, la lecture est la porte de la compréhension. Érudite de coeur, elle considère que toute phrase couchée par écrit revêt un caractère sacré.

Archiviste Zathrian

"Malgré toute notre magie et nos pouvoirs, nous ne faisons que retarder l'inévitable."

Il est dit que les elfes vivaient en Férelden bien avant toutes les autres races. Si, hélas, la majeure partie de leur savoir s'est perdue dans le temps, l'Archiviste de chaque clan a pour tâche de préserver ce qui leur reste.

Zathrian est un vieil elfe austère, peu amène envers les étrangers, mais il faut dire que son clan affronte un ennemi autrement plus dangereux que la plupart.

Il y a bien longtemps, pour venger son clan d'une attaque, il invoqua une effroyable malédiction en la présence d'un esprit qu'il dirigea contre ses ennemis humains. Plutôt que de les massacrer, l'esprit les transforma en animaux monstrueux.

Au fil du temps, toutefois, les loups-garous qu'il avait créés recouvrèrent leur esprit et s'en vinrent chercher le responsable de leurs souffrances. Lors, la malédiction était sur ceux de Zathrian.

Zévran Arainai

"Je suis fermement décidé à vous suivre jusqu'au bout. Après tout...quelqu'un doit veiller à vous éviter une mort prématurée."

Entre l'Empire tévintide, Riveïn et les Marches libres se trouve la nation d'Antiva. Peu pourvue en ressources naturelles, sa situation géographique en fait en revanche le carrefour commercial du nord ; sa capitale éponyme est la plus riche du monde. Antiva est pour ainsi dire dénuée d'armée, car sa monarchie est trop faible pour en entretenir. C'est à peine si les Antivans connaissent l'identité du roi sur le trône, dans la mesure où le véritable pouvoir est détenu par une douzaine de princes marchands, chacun possédant son armée personnelle, toujours en proie à d'âpres luttes de pouvoir.

Il serait donc aisé de croire Antiva à la merci des invasions, mais même les Qunari s'en gardent bien, et ce pour une très bonne raison : la Maison des Corbeaux.

La plus efficace, la plus redoutée et la plus riche guilde d'assassins au monde a pour foyer Antiva. Leur réputation suffit à protéger les frontières.

Ce fut Zevran qui se chargea de remplir le contrat sur Alistair et le/la garde des ombres commandité par Loghain. Deux échecs plus tard, toutefois, il se retrouvait à la merci des ses victimes présumées.

Zévran manifeste un penchant pour les nourritures terrestres. Rien que de très ordinaire pour un Corbeau antivan, mais sa jouissance est parfois plus empreinte de poésie qu'il ne le laisse entendre. Il y a dans un simple lingot d'argent ou d'or raffiné une élégance que le marteau du forgeron ne peut comprendre.

Versipelle

À en croire l'Archiviste Zathrian, Versipelle est un loup, mais un loup possédé par un puissant esprit, responsable de la lycanthropie qui tourmente la forêt de Bréciliane. Le seul moyen de mettre fin à la malédiction est d'arracher le coeur de Versipelle, un être très puissant et vieux de plusieurs siècles, pour le rapporter à Zathrian.

Versipelle a semble-t-il deux aspects, à l'instar de la nature : le loup d'une part, sauvage et mâle...et la Dame-Sylve de l'autre, douce et féminine. Versipelle est à la fois la belle et la bête, terrible et pacifique. La Dame-Sylve a guidé les garous de Bréciliane pour qu'ils suivent son exemple et vivent en acceptant leur nature.

Sophie Dryden

DA2 - Alistair

Héros du récent 5e Enclin, le Garde des ombres Alistair, accompagné du Héros de Ferelden, est reconnu comme ayant terrassé l'Archidémon et permis à Thédas d'échapper aux ravages des engeances. On rapporte qu'il serait l'un des héritiers du trône de Férelden, mais qu'il aurait refusé cette charge par respect pour la reine Anora, fille du traître tiern Loghain.

DA2 - Anders

"La magie n'est qu'un instrument, au même titre qu'une épée ou un arc. Couperiez-vous pour autant les mains d'un enfant pour vous assurer que jamais il ne les utilise dans un accès de rage ?"
Anders a un passé particulièrement houleux avec le Cercle des mages. Enlevé à sa famille dès l'apparition de ses pouvoirs, Anders n'était qu'un jeune garçon lorsqu'il s'échappa du Cercle pour la première fois. Traqué et ramené au Cercle des dizaines de fois, Anders ne semblait être qu'un vaurien irresponsable aux yeux du Premier enchanteur Irving, estimant que son tempérament désinvolte et son sens de l'humour n'en faisaient pas une menace sérieuse. Or lors de sa dernière fugue, Anders se lia d'amitié avec le commandeur-Garde d'Amaranthine qui lui proposa de devenir Garde des ombres. Son nouveau rôle de Garde le métamorphosa et lui permit de rencontrer un esprit libre de l'Immatériel appelé Justice. Celui-ci parvint peu à peu à convaincre Anders de se libérer de ce qui le faisait souffrir. Inspiré par la ferveur de Justice, Anders lui proposa de fusionner avec lui au nom de la liberté des mages. C'est ainsi qu'ils empruntèrent tous deux un chemin dangereux qui finit par corrompre la pureté de Justice pour laisser place à la haine de Vengeance.

Anders - Après les Tréfonds Au cours des trois dernières années, Anders est devenu de plus en plus renfermé, a la limite même de la paranoïa. Quand il n'est pas auprès du hérault, il passe son temps parmi les réfugiés féreldiens de Sombrerue, soignant leurs malades et comptant sur leur loyauté pour le protéger de templiers trop curieux. Après l'apaisement et la mort de son ami Karl, Anders devint convaincu que la Chantrie toute entière devait être renversée pour que les mages puissent enfin être libérés de son emprise. Il a alors rejoint un groupe d'apostats partageant ses convictions et oeuvrant doucement mais sûrement à l'affaiblissement du Cercle de Kirkwall en aidant les mages à s'en échapper. Vengeance, l'esprit qui l'habite, se manifeste de manière plus intense ces temps-ci, réduisant presque à néant la volonté d'Anders lorsqu'il affronte les templiers.

Anders - les trois dernières années Après avoir attaqué Elle, Anders se désintéressa de la révolte des mages. Persuadé de n'être devenu qu'un abomination, Anders était déterminé à faire tout son possible pour reprendre le contrôle de lui-même et de ne plus subir l'influence de l'esprit qui l'habitait... quitte à y perdre la vie. Les choses ne semblent toutefois pas évoluer en sa faveur. Sujet à de violentes sautes d'humeur, passant en un instant de profondes mélancolie à une détermination effrénée, Anders a repris la lutte pour la libération des mages, même s'il est difficile de savoir si cette décision doit être attribuée à Anders ou à Justice.

DA2 - Aveline

"La famille, on la protège à tout prix. Peu importe si les liens sont ou non des liens de sang." Bien qu'elle naquît à Orlaïs, Aveline ne connut jamais sa terre natale. Son père, Benoît du Lac, était un chevalier qui perdit son protecteur à cause d'un complot. Aveline n'était qu'un nourrisson lorsqu'il s'enfuit pour Férelden et bien que sa fortune fût modeste, il avait bien l'intention d'offrir à sa fille la vie qu'il avait perdue: elle deviendrait chevalier, peu importent les sacrifices. Il finit par vendre tous ses biens pour permettre à Aveline de rejoindre les rangs du roi Cailan. Aveline avait tout pour être un chevalier d'exception, mais certaines choses la faisaient parfois douter, à

commencer par son homonyme, ser Aveline. La première femme chevalier d'Orlaïs avait été orpheline, raillée en raison de son apparence, puis assassinée lorsqu'elle avait tentée de participer à un tournoi réservé aux hommes. De sa tragédie naquit sa gloire. La nouvelle Aveline ne voit cependant aucune gloire à un tel sacrifice: une mort même motivée par des principes nobles reste une mort. Son père était fière d'elle, mais à cause de cela elle ne deviendrait jamais le chevalier qu'il espérait. Aveline épousa Wesley Vallen alors qu'elle servait dans l'armée de Férelden. Chacun avait trouvé en l'autre son âme sœur. Tous deux étaient des gardiens d'un grand courage. La mort de Wesley lors de l'enclin la bouleversa. Plus que sa mort, c'était de n'avoir su le protéger qui la marqua profondément. La douleur d'Aveline s'est apaisée au cours de l'année passée, mais elle ne s'est toujours pas pardonnée. C'est pour cette raison qu'elle protège farouchement Hawke et [nom de votre Héros]. Tous partagent la douleur d'avoir perdu un être cher, et bien qu'elle chérisse ce lien qui les unit, elle refuse de connaître à nouveau une telle souffrance.

Aveline - Après les Tréfonds Depuis cette fameuse expédition dans les Tréfonds, Aveline a retrouvé une vie normale en tant que capitaine de la garde. Elle a su débarrasser la cité de la corruption orchestrée par le capitaine Jeven et faire de ses gardes des défenseurs aguerris de la loi. L'accession au poste de capitaine de la garde aurait dû permettre à Aveline de jouir d'une certaine tranquillité. On lui reprocha toutefois d'avoir trop d'hommes sous sa protection. Elle a en effet tendance a surprotéger les personnes qu'elle commande, au point de former elle-m^me les gardes et de renforcer personnellement les patrouilles les plus simples. Bien que le nombre de blessés n'ait jamais été aussi faible, les gardes commencent à se sentir un peu trop maternés. Aveline fait preuve d'une implication démesurée dans son travail, ne s'accordant aucun temps mort à l'exception des rares moments qu'elle passe avec "le Héros", qui constituent pour elle une nouvelle occasion de s'occuper des personnes à qui elle tient. Elle assume son rôle de gardienne à chaque moment de la journée et semble incapable de s'accorder le moindre répit.

Aveline - les trois dernières années Grâce à l'intervention du Héraut, Aveline et Donnic Hendyr furent unis par le mariage il y a de cela un an lors d'une simple cérémonie au domaine Hawke. Ils partirent ensuite en lune de miel à Orlaïs, ce qui permit à Aveline de découvrir les terres d'origines de son homonyme. Les deux jeunes mariés semblent vivre un bonheur parfait, et bien qu'Aveline soit toujours capitaine et Donnic l'un de ses hommes, celle-ci parvient à séparer sa vie privée de ses fonctions officielles. Même si elle a toujours tendance à surprotéger ses gardes, Donnic lui permet de voir les choses sous un autre angle. Elle impose désormais à ses gardes l'autorité qui leur manquait pour servir et protéger Kirkwall comme il de doit. En tant que force de l'ordre et de la loi, la garde n'a jamais été autant respecté qu'aujourd'hui. Cela ne semble toutefois pas faire le bonheur de tous, puisque parmi les templiers certains préfèreraient que la garde soit sous leur commandement direct.

DA2 - Bartrand

"En ce moment, la moitié des habitants de Kirkwall aimerait être mon meilleur ami."
L'histoire de la noble famille Tethras remonte à la fondation d'Orzammar. On raconte que par trois fois un enfant de la lignée des Tethras eut la charge de commissaire résident. Ils occupèrent également des postes de Façonnat des mémoires et de Façonnat des golems. Cette époque est cependant révolue. Au cours de la deuxième année du règne d'Endrin Aeducan, le seigneur Andvar Thethras fut reconnu coupable devant l'Assemblée de manipulation caractérisée de la Lice en faveur de son clan. Pour l'affront infligé aux Ancêtres, sa famille et lui furent condamnés à l'exil et durent rejoindre la surface. Andvar mourut à peine cinq ans plus tard, laissant derrière luis dame Ilsa son épouse et ses deux fils Bartrand et Varric, respectivement de dix et deux ans. L'exil, la vie à la surface et la perte de son mari contribuèrent à la décrépitude de de dame Ilsa, qui se mit alors à boire, laissant au jeune Bartrand la charge de ce qui restait du noble clan des Tethras. À l'âge de quinze ans, Bartrand était parvenu à doubler la fortune familiale. La disgrâce qui avait frappé la famille Tethras avait nourri son ambition et la gloire passée de son clan lui offrit rapidement une place parmi les kalnas, l'ancienne élite bourgeoise de la guilde marchande des nains. Grâce à elle, il put établir autant de relations commerciales et d'alliance que s'il avait été membre émérite de l'Assemblée d'Orzammar. Lorsque dame Ilsa mourut à son tour, Bartrand avait fait de la famille Tethras l'une des familles les plus influentes de la Guilde, même si le pouvoir et la fortune à la surface ne semblait lui suffire. Il chercha alors à nouer des alliances avec les familles les plus anciennes et les plus fortunées, développant ses relations jusqu'aux activités bancaires ou aux organisations de mercenaires. Certains membres de la Guilde prétendent que Bertrand ne sera satisfait que lorsqu'il aura reconstruit entièrement à Kirkwall la demeure des Tethras d'Orzammar située au bord des rivières de lave.

DA2 - Bethany

"J'espérais simplement que les choses seraient différentes ici, à Kirkwall. Nous ne cherchons pas à fuir cette fois-ci. Nous rentrons enfin chez nous."
Malgré son éducation d'apostat, Bethany n'a rien perdu de sa foi et de sa bonne humeur, même si sa vision du monde a quelque peu changé. Le souhait le plus cher de Bethany aurait été d'être "normale". Elle est consciente des risques que s

famille a pris pour la protéger du Cercle, mais cette fuite incessante, cette vie d'exil et de peur permanente ont laissé des traces. Bien que jamais elle ne pourrait l'admettre devant sa mère qui a tant sacrifié pour la protéger, Bethany se demande si elle n'aurait pas préféré intégrer le Cercle. Elle aurait ainsi vécu au milieu d'autres mages, oeuvrant incontestablement dans la voie du Créateur, plutôt que de renier un enseignement religieux millénaire. Sa famille passe cependant avant tout, peu importent ses doutes, et elle fera appel à ses pouvoirs sans la moindre hésitation s'ils peuvent l'aider à protéger les siens. Elle cultive une certaine rivalité d'esprit avec son frère jumeau, Carver, et voue un profond respect pour [Nom du Héros]

Bethany - Après les Tréfonds Depuis son intégration au Cercle, Bethany reste en contact régulier avec sa famille et elle s'adapte sans trop de difficulté à sa nouvelle vie. Pour la première fois de son existence, elle a la possibilité d'étudier la magie sans devoir constamment rester sur le qui-vive. Après avoir réussi plus que tardivement sa confrontation, on lui confia un poste de premier ordre au sein du Cercle. Elle dispense depuis cours et conseils aux nouvelles recrues. Bethany est surprise de voir le nombre de templiers se révélant être d'honnêtes Andrastiens convaincus de servir le Créateur et son peuple en empêchant les mages de recourir à la magie du sang. Cette proximité avec les templiers toutefois lui permit d'observer les abus qui surviennent inévitablement lorsqu'un groupe de personnes dispose d'un droit de vie ou de mort sur un autre. Bethany soutient le Cercle dans l'état actuel des choses, mais cela risque de devenir difficile si le chevalier-capitaine Mérédith étend encore davantage son influence.

DA2 - Carver

Entouré depuis sa plus tendre enfance par une magie qui le dépassait, Carver se sentait parfois bien seul parmi les siens, malgré l'affection qu'il leur portait. Entre les dons de Bethany, sa sœur apostate, et les talents croissants de l'autre enfant de la famille, l'inflexible Garret, Carver étouffait à Lothering. Cependant, malgré son amertume, il n'a jamais cessé de protéger ses proches, se sacrifiant sans hésiter pour sauver sa mère alors qu'ils fuyaient le engeances. Bien qu'il ait éprouvé des difficultés à trouver sa voie dans la vie, il est réconfortant de savoir qu'il n'est pas mort en vain.

DA2 - Cullen

Le chevalier-sous-capitaine Cullen est l'un des rares templiers à avoir survécu à l'incident du Cercle des mages de Férelden. Possédé par un esprit malveillant, le mage du sang Uldred avait pris le contrôle de la tour, libérant dans sa folie nombre de démons et d'abominations. Cullen fut emprisonné, torturé et contraint d'assister au massacre de ses frères templiers. Cette épreuve le marqua profondément et il en ressortit convaincu que même les templiers n'imaginaient pas le danger que pouvaient représenter les mages. Quand Cullen réintégra ses fonctions, il ne faisait aucun doute qu'il mettrait tout en oeuvre pour appliquer le loi de la Chantrie. Ses excès de zèle interpelèrent cependant le chevalier-capitaine Greagor, qui jugea alors peu opportun de laisser Cullen surveiller les hommes et femmes qu'il considérait responsable de sa douleur. Greagor envoya donc Cullen à Kirkwall servir sous les ordres du chevalier-capitaine Mérédith, qui découvrit que Cullen partageait ses opinions à propos des mages. Parmi ses hommes, seul Cullen avait vu de près les pouvoirs terrifiants dont pouvait faire preuve les mages; elle pensa donc qu'il pourrait influencer le regard des autres templiers. Cullen gravit ainsi rapidement les échelons jusqu'à devenir chevalier-sous-capitaine et bras droit de Mérédith.

DA2 - Divine Justina V

Anciennement connue sous le nom de révérende mère Dorothéa d'Orlaïs, la Divine Justina V accéda au pouvoir après la mort de la Divine Béatrix III en 9:34 du dragon. Nous connaissons bien peu de la vie de Dorothea avant qu'elle ne rejoigne le Chantrie en tant qu'initiée ce qui, pour ses rivales au sein de la Grande cathédrale, signifie qu'elle cherche à cacher quelque chose. Cependant, ils sont peu nombreux à penser qu'elle puisse être autre chose qu'une mère pleine de bonté à la foi inébranlable. Quand Beatrix III fut frappée par une attaque foudroyante, elle parvint dans un dernier souffle à glisser le nom de Dorothea pour sa succession. Les Grandes prêtresses venues de tout Thédas affluèrent alors à Orlaïs pour le Grand Concile, une assemblée privée réunissant les responsables de toutes les Chantries dans le but de choisir la nouvelle Divine. Bien que le rituel impose que la décision soit unanime, des serviteurs ayant assisté au Concile ont fait état de vives discussions quant à la légitimé de Dorothea. On lui reprochait son passé "terrestre" et sa clémence bien connue pour les pécheurs. Cependant, la volonté de Beatrix II prit le dessus et Dorothea, couronnée Divine Justina V, commença son règne.

DA2 - Isabela

"Je suis Isabela. Anciennement "Capitaine" Isabela. Malheureusement, sans navire, le titre sonne un peu creux."
Isabela reste discrète sur son passé de capitaine, même s'il est clair qu'elle versait dans la piraterie et la contrebande. Peu après la fin de l'enclin, le navire d'Isabela fut pris dans une tempête qu large de la Côte escarpée. Celui-ci fut réduit en miettes et Isabela sait qu'elle eut beaucoup de chance d'en réchapper. Réfugiée depuis lors dans

les Marches libres, elle passe la plupart de son temps à la taverne de l'auberge du pendu. Bien qu'elle ait confié être née à Riveïn et avoir passé de nombreuses années à Antiva, elle change systématiquement de sujet lorsqu'on tente d'en savoir plus sur cette période de sa vie.

Isabela - après les Tréfonds Isabela aura passé les dernières années à rechercher la relique qu'elle perdit lors de son naufrage. Elle est persuadée que celle-ci se trouve toujours à Kirkwall, même si les raisons de cette certitude sont un mystère. bien qu'elle s'efforce de faire profil bas pour éviter que Castillon, son ancien employeur, ne puisse la retrouver, Isabella semble incapable de ne pas se faire remarquer. Il y a quelque temps, l'une de ses altercations à la taverne se transforma en bagarre générale, laquelle se propagea ensuite dans toute la Basseville. La vingtaine de personnes impliquées provoqua de nombreux dégâts sur les étals des marchands du quartier. Isabela passa les deux mois qui suivirent en cellule. Aveline, le capitaine de la garde, la fit alors relâcher, non sans lui faire promettre d'éviter à tout prix les altercations publiques. Reste à voir si Isabela tiendra vraiment promesse.

DA2 - Elthina

"Nous ne parviendrons jamais à restaurer la paix si nous n'essayons pas de nous comprendre les uns les autres."
La révérende mère Elthina assure la fonction de Grande prêtresse depuis bientôt vingt ans. En tant que telle, elle est responsable du bien-être spirituel des habitants des Marches libres (soit de l'ensemble des régions au sud d'Osterburg et du fleuve Minantère). Sa présence dans la cité inspire depuis toujours la paix, et tous reconnaissent sa gentillesse et sa générosité. Nombreux sont ceux qui la consultent pour résoudre des conflits, surtout lorsque ceux-ci concernent le puissant Ordre des templiers, sur lequel elle exerce une certaine autorité en tant que représentante supérieure de la Chantrie. D'aucuns prétendent que l'âge avancé d'Elthina l'a rendue faible et qu'elle accorde au chevalier-capitaine Mérédith de plus en plus de libertés au fil des années. Certains exhortent même Justinia V, la nouvelle Divine, à nommer rapidement sa remplaçante. Ils se gardent toutefois d'exprimer publiquement leur inquiétude, car Elthina est de loin la prêtresse la plus appréciée que la cité ait jamais connue.

DA2 - Fenris

"Même ceux qui vivent sans entraves se retrouvent enchaînés d'une façon ou d'une autre, que ce soit par la peur, les traditions ou l'honneur. Les esclaves ne rêvent que de liberté, mais les hommes libres la désirent encore davantage."

Fenris était un esclave, et le garde du corps personnel de l'inquisiteur Danarius de l'Empire tévintide, jusqu'à ce qu'il parvienne à s'échapper, il y a quelques années. Il ne parle que rarement de son passé et se contente de dire qu'il est récemment arrivé à Kirkwall depuis la région septentrionale de Tanterval. Les symboles qui couvrent son corps s'apparentent à l'art runique: composés à partir de lyrium et d'encre, ils imprègnent la chair de Fenris d'un pouvoir dont lui-même ne comprend la nature. Leur élaboration fut un véritable supplice et quand il se retrouve seul, Fenris tente parfois de contrôler la douleur qu'ils lui infligent encore. Ces symboles améliorent néanmoins ses talents de guerrier, et ont fait de lui un combattant aussi unique que redoutable.

Fenris - après les Tréfonds
Depuis cette fameuse expédition dans les Tréfonds, Fenris resta à Kirkwall et s'installa dans la propriété abandonnée de Danarius. Le fait qu'elle ne lui appartienne pas réellement suscita la curiosité de certains voisins, et donc de la garde civile. Pour le moment, Aveline éluda leurs interrogations par respect pour Fenris, mais lui fit néanmoins comprendre que cette situation ne pourrait durer éternellement. Bien qu'il ne semble guère affecté par tout cela, Fenris se montre de plus en plus nerveux au fil des mois, ignorant en effet s'il est vraiment libre ou si son ancien maître lui réserve un sort encore plus terrible qu'auparavant. Il s'efforce toutefois de ne pas y penser, profitant du plaisir simple d'avoir un toit qui lui est propre pour la première fois de sa vie, même si ses contacts avec l'extérieur se limitent aux missions qu'il accepte en tant que mercenaire.

Fenris - ces trois dernières années
Il y a trois ans, après sa rencontre avec Hadriana, Fenris apprit l'existence de sa sœur disparue. Suite à cet épisode, la question ne fut que rarement ré-abordée, même s'il semble évident qu'il y pense encore. Il resta à Kirkwall et ne chercha pas à entamer de recherches. Il prit donc possession de la propriété de Danarius, et tous les habitants de la Hauteville racontent qu'un "ami du Héraut" y habite. Fenris trouve cette nouvelle notoriété aussi fascinante qu'inquiétante. Au cours des derniers mois, il exprima plusieurs fois son désir de quitter Kirkwall pour de bon. Si la dette qui l'unit au "héros" ne le forçait à rester, il aurait déjà quitté la cité depuis bien longtemps.

DA2 - Flémeth

"Celui qui refuse l'évidence n'est pas moins sot que celui qui accepte le mensonge."
À en croire la légende, le bann Conobar prit pour femme une superbe demoiselle dotée d"un talent secret pour la magie: Flémeth de Hautcime. Pendant un temps, la vie fut douce pour le couple, jusqu'à l'arrivée d'Osen, poète qui captura de ses vers le coeur de la belle. Ils sollicitèrent l'aide des Chasinds et se cachèrent dans les

terres sauvages pour échapper au courroux de Conobar. Un jour, la nouvelle leur parvint que Conobar était sur son lit de mort; sa dernière volonté était de revoir Flémeth. Hélas ce n'était qu'un piège que leur tendait le bann. Conobar tua Osen et emprisonna Flemeth dans la plus haute tour du château. Éperdue de douleur et de rage, celle ci invoqua ci-bas un esprit pour se venger de son époux. Mais si sa vengeance eut bien lieu, ce ne fut pas de la façon qu'elle attendait: l'esprit s'empara d'elle et en fit une abomination, créature démente et pervertie qui massacra Conobar et tous ses hommes avant de s'en retourner aux terres sauvages. Un siècle durant, Flémeth conspira à ravir les hommes des Chasinds afin d'engendrer autant de filles monstrueuses, d'innommables entités dont la seule vue suffisait à figer le coeur d'effroi. À la tête d'une armée de Chasinds, ces sorcières de Korcari attaquèrent les tribus alamarri mais furent vaincues par le héros Cormac; on dit que toutes furent brulées, mais il se murmure parmi les gens des terres sauvages que Flémeth est toujours vivante, quelque part dans les marais, et que ses filles et elle continuent à ravir les hommes qui ont le malheur d'approcher. La mère de Morrigan a effectivement ravi - à la mort - les derniers Gardes des ombres au sommet de la tour d'Ishal; mais l'identité, la nature de Flémeth restent un mystère.

DA2 - Léliana

De nombreuses histoires circulent à propos de Léliana. D'aucuns racontent qu'elle a combattu l'Enclin aux côtés du Héros de Férelden avant de servir de bras droit de la Divine. Mais ce sont là que des on-dit. Une seule chose est sûre: on aperçoit souvent la barde près de la Divine à Val Royeaux. Cela, d'ailleurs, n'a pas été sans inquiéter les hautes instances de la Chantrie: la Divine cultiverait-elle ses propres ambitions ? Si oui, quel rôle Leliana est-elle censée jouer ? Nul ne connaît la vérité.

DA2 - Mérédith

"J'éprouve une compassion sincère pour les mages. Une terrible malédiction les afflige et les menace autant qu'elle menace les innocents. Nous leur accordons la liberté au risque de les voir déchaîner leurs terribles pouvoirs sur les candides."
Le chevalier-capitaine Mérédith Stannard est originaire de Kirkwall. Orpheline, elle rejoignit très jeune l'Ordre des templiers, dont elle gravit les échelons à force de zèle et de détermination. C'est à elle que l'on doit la destruction du vicomte Perrin Threnhold après que ce dernier tenta d'expulser les templiers de la cité, en 9:21 du dragon. Suite à l'arrestation puis à l'exécution du chevalier-capitaine alors en place, Mérédith prit la tête d'un groupe de templiers et partit à l'assaukt du Fort, bien décidée à débusquer Threnhold. Il fut jugé, puis écroué trois jours plus tard par la grand prêtresse Elthina. Un empoisonnement fatal tint lieu d'épilogue à son emprisonnement de deux ans et Mérédith accéda à sa position actuelle.
Beaucoup avance que les templiers n'ont pris les armes que pour protéger leur position à Kirkwall plutôt que pour mettre un terme à la tyrannie de Threnhold. D'autres sont convaincus par l'image d'une Mérédith foncièrement morale malgré ses méthodes controversées. Pour l'heure, elle bénéficie du soutien inconditionnel de la Grande prêtresse qui lui donne son blanc-seing pour diriger Kirkwall à la tête de ses combattants les plus puissants.

DA2 - Merril

"Les histoires racontent que chaque Elvhenan avait autrefois un don, mais comme bien d'autres choses, cela s'est perdu. Le souvenir. Telle est la quête fondamentale des Archivistes."
Au fil des générations, la magie se fait de plus en plus rare chez les Dalatiens. À mesure que le don se dissipe, les enfants élus sont répartis entres les clans afin que chaque archiviste soit assuré d'avoir un successeur, et qu'ainsi, aucun clan ne se retrouve sans pasteur. Merrill vit le jour au sein du clan d'Alérion, qui arpentait les collines de Névarra. Troisième enfant du clan à naître avec le don ancestral des arts magiques, elle fut confiée au clan Sabraé afin de devenir Première apprentie de l'Archiviste Marëthari, lors de l'Arlathvenn (le rassemblement des clans). Elle n'avait alors que quatre ans. Elle passa la majeure partie de sa vie à Férelden et dans les terres sauvages de Korcari, jusqu'à ce que l'enclin eut chassé son clan vers le Nord.

Merril - après les Tréfonds
"C'est le rôle de l'archiviste de se rappeler ! Même des choses dangereuses !"
Dès son arrivée au bascloître elfique de Kirkwall, Merrill rencontra des difficultés d'intégration. Ses voisins l'ignoraient puerment et simplement et, même dand la Basseville, les moins farouches des mondains changeaient de trottoir en l'apercevant. De plus, elle n'avait de cesse de s'égarer dans la cité, une mésaventure que ni le temps, ni sa connaissance grandissante de Kirkwall ne lui permirent jamais de surmonter. Ainsi, elle parvint à se retouver par idnavertance dans la salle de bain du vicomte, dans la buanderie de la Chantrie et au beau milieu d'un cynodrome de Sombrerue.

Merril - les trois dernières années
"Si vous n'aviez pas été dans les Terres brisées, ce jour-là...je n'imagine même pas où je serais maintenant."
Au grand effarement du voisinage, le "héros" accueillit Merrill dans sa propriété de la Hauteville autrement qu'en domestique. Plus tard, elle fit scandale en allant nu-pieds par les rues, cueillant des fleurs dans les jardins du Tout-Kirkwall et s'extasiant joyeusement aux crocs de leurs chiens de garde. Si le Héraut et le sénéchal reçurent

nombre de plis rageurs à son sujet, pour l'heure rien a changé.
Elle continue à retourner régulièrement dans son logis délabré du bascloître, passant le plus clair de son temps devant son miroir.

DA2 - Orsino

"Vous nous refusez la liberté pour préserver vos nuits douces et sereines ! Votre repos, je l'espère aussi agité qu'il est immérité."
Le Premier enchanteur Orsino est un elfe originaire de la cité d'Ansburg, dans les Marches libres. Très jeune, il fut conduit à la Potence. D'aucuns disent de lui qu'il devint le plus jeune Premier enchanteur à avoir jamais obtenu ce poste, moins grâce à sa compétence qu'au fait que personne d'autres ne le briguait. Il qualifierait sans nul doute ces propos de cyniques; après tout, il fallait bien que quelqu'un se dévouât pour défendre les mages. Quoiqu'ingrate,sa fonction assure un soutien officiel aux mages de Kirkwall. Ces cinqs dernières années, Orsino multiplia les altercations, parfois publiques, avec le chevalier-capitaine Mérédith. Pour la majorité du bas peuple, il n'est riende mieux qu'un fauteur de troubles... possiblement dangereux.

DA2 - Garrett

Fils de Malcolm Hake et de Léandra Amell, Garrett vécut aux quatre coins de Férelden. Son père et sa sœur cadette, Bethany, étant tous deux des mages apostats, la famille déménageait sans cesse pour fuir les templiers. Il y a de cela dix ans, elle s'installa dans les proches environs de Lothering où ses membres bâtirent leur demeure, espérant mettre un terme à leur vie de fuyards. Si Léandra ne cessait de redouter que les templiers les découvrent, Malcolm cacha ses facultés aux habitants et enseigna à sa fille à en faire de même. Il mourut voilà trois ans, léguant à Garrett la responsabilité du bien-être de sa mère et de sa jeune Fratrie. Lorsque l'Enclin fit son apparition, Garrett et CArver ne tardèrent guère à s'enrôler dans le régiment de Cailan. Au vu de la horde infâme qui déferlait sur la région depuis les terres sauvages de Korcari, leur foyer risquait d'être rapidement submergé si les engeances n'étaient pas très vite défaites. Malheureusement, la bataille d'Ostagar s'acheva sur la mort de Cailan, après que ce dernier eut été trahi. Garrett et Carver échappèrent de justesse à la mort et s'en retournèrent à Lothering afin d'y récupérer au plus vite leur mère et Béthany...

DA2 - Sébastian

"Face au danger, l'attitude la plus courageuse est parfois d'attendre et de s'en remettre en toute confiance à la juste volonté du Créateur."
Sébastian Vaël est l'unique survivant de la famille dirigeante d'Osterburg, massacrée lors d'un violent coup d'État. il garde toujours en mémoire l'ironie du sort qui lui laissa la vie sauve: honteuse de le voir compromis par l'alcool et le marivaudage, sa famille l'avait confié contre son gré à la Chantrie de Kirkwall. Après avoir tout d'abord rejeté la vie cléricale, Sébastian avait lui-même été surpris de s'apercevoir que ses convictions religieuses étaient devenues tangibles. Depuis, sa foi en le Créateur et son plan pour Thédas est inébranlable. En embrassant sa nouvelle fonction, Sébastian fit vœux de pauvreté et de chasteté, afin de devenir un frère légitime de la Chantrie... jusqu'à ce que la nouvelle du massacre de sa famille le rappelle à des préoccupations moins mythiques. La grande prêtresse Elthina, mentor et ami de Sébastian, espère le convaincre un jour d'abandonner la lutte pour Ostenburg et de se remettre au service de la Chantrie.

Sébastian - après les Tréfonds
Sébastian consacra les trois dernières années à sa campagne à la reconquête d'Ostenburg. Il multiplia les voyages de Kirkwall vers les autres cités des Marches libres afin de recruter suffisamment d'alliés pour lever une armée. le "héros" assurant une place pérenne à la famille Hawke dans la noblesse de Kirkwall, leurs chemins se croisèrent à différentes reprises. Cependant, le prince en exil qu'est Sébastian possède de bien meilleures accointances à la tête de l'Etat et dans l'entourage du vicomte. Malgré tout, peu de familles acceptèrent jusqu'ici de fournir des combattants à Sébastian, le laissant dans la position épineuse du général désireux de reprendre sa cité sans armée...

Sébastian - les trois dernières années
Suite à sa confrontation avec Blandice, le démon du désir, et après avoir brisé ses voeux monastiques pour reprendre le pouvoir à Osterburg, Sébastian commença à douter de sa foi. Il s'interrogea sur ses motivations, craignant d'avoir voulu reprendre Osterburg pour des raisons personnelles plutôt que parce qu'il s'agissait d'une juste entreprise. Laissant le destin d'Osterburg à la discrétion du Créateur, il s'en retourna à la Chantrie. Là, il fut rejeté par la Grande prêtresse Elthina qui considérait qu'il n'avait pas encore su s'impliquer corps et âme dans l'un ou l'autre de ses combats.
Ces trois dernières années, bien qu'il n'ait pas encore renouvelé ses voeux ni ne soit devenu frère, Sébastian fidèlement servit la Grande prêtresse. Tandis que le trouble agite Kirkwall chaque jour un peu plus, la Grande prêtresse compte sur lui pour être ses yeux et ses oreilles dans un monde profane de plus en plus dangereux. Nul ne sait si Sébastian suivra de nouveau la voie de la Chantrie ou s'il retournera à Osterburg, mais il aurait laissé entendre qu'il ne quitterait pas Kirkwall tant que le Héraut et la Grande prêtresse auraient besoin de lui.

DA2 - Varric

"Je connais tous les gens à connaître dans cette cité."
Varric naquit au sein de la Guilde marchande, trois ans après que son père partit en exil d'Orzammar: là, les ancêtres ne prononçaient jamais un mot, les Hauts n'étaient que des héros d'histoires à dormir debout, et le nombre de danses qu'une kalna offrait à un jeune homme de basse extraction avait plus d'importance que les règnes des rois.
Quand Bartrand gérait les affaires des Téthras, les élevant socialement comme jamais ils ne l'avaient été auparavant, Varric s'occupait de la famille et de ses serviteurs. Sa mère, dame Ilsa, qui avait terriblement souffert du traumatisme qu'avait causé sa disgrâce et son exil, s'était réfugiée dans les vapeurs de l'alcool et la chaleur du tabac. Il incomba à son plus jeune fils de contenir ses excès alcooliques, de la préserver de la honte publique, et de veiller sur elle lorsque ses excès écorchaient sa santé.
Bien qu'il soit un conteur populaire au sein de la Guilde marchande, Varric ne parle que rarement de lui ou de sa famille. Peu nombreux sont ceux qui, à Kirwall, ignorent qui il est et ne lui ont jamais payé une chopine... si ce n'est pour les accointances de sa famille, au moins pour se récits palpitants.

Varric - après les Tréfonds
"Bianca vous envoie son bon souvenir."
Bartrand disparut après l'expédition des Tréfonds, et Varric dut lutter pour ne pas partir à la recherche de son frère et empêcher les affaires familiales, alors privées de barreur, de péricliter.
Varric occupe désormais le poste de son aîné au sein de la Guilde marchande... tout du moins, en théorie. Il n'assiste que rarement aux réunions de la guilde, et rares sont ceux l'y avoir vu occuper le siège de la famille Tethras. Il préfère diriger l'empire financier de son clan depuis sa suite de l'auberge du Pendu. Et il ne répond jamais à son courrier.

Varric - les trois dernières années
"Une histoire, c'est du pouvoir à l'état pur. Il n'y a pas de secret: l'Histoire avec un grand H tourne autour des meilleurs contes. Ceux qui perdurent. Les miens, peut-être."
Varric vit Bertrand intégrer un sanatorium de la Chantrie aux environs directs de Kirkwall. C'est suite à cet évènement qu'il prit officiellement les rênes de la famille Tethras... même si, dans les registres officiels de la cité et de la Guilde marchande, les affaires familiales sont gérées par une ribambelle d'oncles, tantes, cousins et autres animaux domestiques tous plus imaginaires les uns que les autres.

DA2 - Marlow

Ce qui est arrivé au vicomte Perrin Threnhold n'est qu'un simulacre. J'ai servi au Fort du dragon et mon sang bout lorsque j'entends qu'on le traite de tyran. C'était un homme bon, un homme qui a fait son possible pour libérer Kirkwall de la menace des vaniteux. Rien n'a jamais changé, ici. Autrefois, c'était l'empire puis il y a eu les Qunari, les Orlésiens et maintenant les templiers. Quand a-t-on hérité des rênes du pouvoir ? Le vicomte n'a fait qu'essayer de bouter ses saligauds de templiers hors de la cité et de nous offrir la liberté. Et qu'y a-t-il gagné ? C'est le seigneur Marlow Dumar que la Chantrie a choisi pour le remplacer. Après des semaines et des semaines de débats, après avoir assuré à la noblesse qu'elle choisirait son vicomte, après que tous ont dit qu'il était temps d'instaurer un nouveau titre... ("Roi", par exemple ? Pourquoi conserver l'appellation imposée par les Orlésiens ?) Enfin... Après tout cela, la Chantrie l'a choisi. Lui. Mais, je crois comprendre pourquoi. Tout le monde dit qu'il a la colonne vertébrale d'un mollusque, et cela se confirme. Cet homme se retrouve avec les templiers d'un côté, la noblesse de l'autre, et chacune des parties s'attend à ce qu'il penche de son côté et résolve ses problèmes. Se rendent-ils seulement compte qu'il n'en a pas le pouvoir ? Il tente tant bien que mal de maintenir une paix précaire et contrairement à bien d'autres, j'admets qu'il s'en sort plutôt bien. Et ce pauvre petit qu'il aime tant... Je vois bien de quelle manière le jeune Saemus regarde son père. Il me fait de la peine. Reclus dans le fort sans aucun autre enfant avec qui jouer, à voir chaque jour son père se faire rabaisser par la première pipelette venue... Parfois, je regrette Perrin Threnhold, même si son règne était pour le moins chaotique. Espérons qu'un jour, Saemus offre à cette cité le dirigeant qu'elle mérite.

- Extrait d'une lettre d'un serviteur inconnu trouvée dans les caveaux es Tréfonds en 9:28 du dragon.

DA2 - Zevran

Nous sommes en danger, mon ami. Zévran Arainai s'est déjà mis deux des sept maîtres de guilde dans la poche, et celui de Rialto est mort. Bien que nous n'ayons aucune preuve tangible et qu'il n'est revendiqué ce crime, nous savons tous deux qu'il est impliqué. Ils auraient dû le libérer dès qu'ils ont découvert qu'il était en vie. Maudit honneur des Corbeaux antivans ! Qu'allons nous faire maintenant ? Après des siècles d'unité qui nous ont vus diriger une nation dans l'ombre et manipuler rois et reines, nous voilâ déchirés de l'intérieur par un elfe incapable d'élinminer le héros de Férelden.
Les maîtres de guilde ont négligé la menace que représentait Zévran sans tenir compte du nombre d'assassins qui se trouvaient tout aussi insatisfaits que lui. Trop nombreux sont ceux qui, parmi les nôtres, se sont vus spoiliés d'une dîùe légitime, forcés à vivre cachés ou poussés au silence... et ceux-là, Zévran, je ne sait comment, les rallie un par un. Selon vous, il ne serait pas à Antiva. Je dirais qu'il n'y est pas toujours. Il a

pour habitude d'apparaître au sein d'une cité jusqu'à ce que nos agents le débusquent et l'obligent à fuir vers Riveïn ou les Marches libres. Après quoi, nous n'entendons plus parler de lui. Nous nous sommes, vous et moi, entretenus avec les maîtres de guilde restants, et ils nous ont tourné le dos. Ils sont aveugles... et je me prends à penser que Zévran pourrait avoir raison. Peut - être... l'heure du changement est-elle venue.

- Extrait d'une lettre à demi-brûlée découverte dans un entrepôt de Treviso, 9:35 du dragon.

DA2 - Xénon

"Avez vous reçu l'invitation ? "
Si tel est le cas, vous avez bien de la chance. Xénon n'est pas un homme ordinaire, comme vous le découvrirez par vous même en visitant le Palais des Perles Noires. L'artefact que vous verrez sur la chaise n'est pas à vendre; il appartient au propriétaire. Ne soyez pas surpris s'il vous adresse la parole: Xénon se sert de cette babiole occulte comme porte-parole depuis qu'il a perdu la voix. L'histoire raconte que Xénon était un aristocrate de Kirkwammll pendant l'Ère de l'acier, il y a presque trois cents ans de cela. Obsédé par sa quête d'immortalité, il conclut un pacte avec une puissante sorcière (la légendaire "Sorcière des garous" d'Antiva, selon certains) pour qu'elle exauce son voeu. Certes, il obtint la vie éternelle, mais pas la jeunesse éternelle. Son corps se dégradant peu à peu, il consacra son immense fortune à la recherche de subterfuges pour le préserver. Parfois magiques et souvent dangereux, la plupart échouèrent. Tout ce qu'il reste de lui à présent, c'est une masse inerte de chairs difformes, et je crois pour ma part que l'esprit de Xénon s'est décomposé en même temps que son corps. Il a trouvé refuge dans les Bas-fonds et a rassemblé une collection époustouflante. S'il vous a invité, c'est qu'il pense que vous disposez des fonds dont il a besoin pour poursuivre ses recherches. Ne vous avisez pas de voler quoi que ce soit: le golem est bien réel. Libre à vous d'explorer le magasin, mais je vous suggère de ne pas vous y attarder trop longtemps. Vous pourriez assister à un des "bains" que lui donne toutes les heures son domestique pour éviter que sa peau ne se dessèche. Croyez-moi: vous ne voulez pas voir ça.

-Extrait d'une lettre d'origine inconnue, 8:49 des bontés

Livres et chansons

Aveline, chevalier d'Orlaïs

Aveline naquit au sein d'une famille de fermiers orlésiens, non loin d'Halamshiral, au début de l'Ère des tempêtes. C'était un bébé aussi laid que potelé ; une fille, qui plus est, alors que son père voulait un garçon. Pour s'épargner cette bouche à nourrir, le fermier abandonna Aveline à la mort dans les bois ; mais un groupe d'elfes dalatiens itinérants trouva le nourrisson, attiré par ses pleurs.

Les elfes la recueillirent dans leur clan et l'élevèrent comme leur propre fille. Ils lui enseignèrent le tir à l'arc, l'escrime et les techniques de survie. À sa majorité, elle était plus grande et plus forte que la plupart des femmes, sans parler des elfes. Ses parents adoptifs, conscients qu'elle était désormais une guerrière chevronnée, l'encouragèrent à participer à un tournoi humain, dans la ville avoisinante de Montsimmard. Or les femmes n'étaient pas autorisées à rejoindre l'ordre chevalier d'Orlaïs, encore moins à se prêter à un tournoi ; c'est donc sous l'identité d'un homme qu'Aveline s'inscrivit. Son clan lui forgea une armure dotée d'un heaume à visière et lui donna une épée en écorce de fer de facture exceptionnelle.

Aveline participa au tournoi en se prétendant chevalier d'Antiva. Elle refusa d'ôter son heaume, même pendant l'épreuve de tir à l'arc. Naturellement, Aveline surpassa de nombreux chevaliers, jusqu'à cette bataille royale où elle se retrouva face à Kaléva, un chevalier au service de l'empereur qui passait pour être le meilleur de la contrée.

Bien décidé à ne pas s'en laisser conter, Kaléva attaqua tout en force, sans laisser à son adversaire le moindre répit. Voyant que ledit adversaire lui revalait chaque coup, sa frustration augmenta jusqu'au moment où, en dernier recours, il fit trébucher Aveline et la jeta au sol : le choc fit voler le heaume, exposant la chevelure d'une demoiselle. Au comble de la honte, Kaléva exigea la disqualification d'Aveline, mais la foule lui opposa ses sifflets et ses huées. Sous le coup de la colère, Kaléva se retourna et pourfendit alors Aveline, impuissante.

Parmi les participants éconduits par Aveline figurait le prince Célestan, fils de l'empereur. Impressionné par ses talents et sa vaillance, il déplorait sa mort injuste. À son accession au trône impérial en 7:44 des tempêtes, Célestan abolit la loi interdisant aux femmes de rejoindre l'ordre chevalier orlésien et adouba Aveline à titre posthume. Aujourd'hui, les femmes chevaliers restent rares en Orlaïs, mais toutes prennent dame Aveline pour sainte patronne.

--"Aveline, chevalier d'Orlaïs", par monseigneur François Cormes-Haneaux, 8:4 des bontés.

Ballade d'Acélie

le vent qui souffle
parmi les tombes
porte leur chant
au fil des sables

entendez-nous
tel, notre cri
les ombres veillent
notre gésir

entendez-nous
tel, notre cri
gravés nos noms
résistent au temps

quand vient la mort
la dévoreuse
entendez-nous
et nous viendrons

--Tiré de la "Ballade d'Acélie", composée au sortir de la bataille du même nom qui mit fin au quatrième Enclin en 5:20 des exaltés.

Méditations et odes aux abeilles

O toi ma chère et tendre invitée des cytises,
Iarles de mes roses, de mon jardin la muse,
Daigne de ton servant accepter les excuses
Pour cette indigne offense qui ce jour fut commise.

Je ne saurais troubler la belle qui courtise
Le pistil accueillant de ma présence intruse,
De ma main scélérate. Et la belle s'amuse,
Après s'être vengée de ma basse traîtrise.

Jamais je n'aurais dû ici faire cueillette
Pour ma mie de ces fleurs qui m'ont tourné la tête.

O ma douce mielleuse, je les rends de bon gré !

Qui vient un jour flâner parmi les plates-bandes,
Qu'il se garde surtout d'être mis à l'amende :
Les jardiniers du cru ont le dard acéré.

--Anonyme

Aventures du Renard noir

Né seigneur Rémy Vascal en 8:63 des bontés, le Renard noir était un bandit charismatique dont les exploits inspirèrent tant de récits qu'il est quasiment impossible de faire la part des choses entre Histoire et affabulation. Malgré ses origines nobles, il est devenu en quelque sorte le héros du petit peuple.

Les premiers récits à son sujet le décrivent qui ridiculisait le tyrannique seigneur de Val Chevin. Il apparaissait masqué en public et déjouait les plans du seigneur jusqu'au moment où ce dernier, courroucé, mit un prix rondelet sur la tête de "ce renard vicieux" (d'où le nom). Les conteurs de taverne se font toujours un plaisir de raconter l'histoire de Karolis, principal chasseur de primes sur la piste du Renard noir qui devint finalement son éternel acolyte (après avoir bien failli le tuer plusieurs fois). Le début de l'histoire est souvent tourné en pantalonnade : Karolis est à ce point frustré par l'inexplicable don de survie du Renard noir qu'il en oublie de se défendre et décide de le rejoindre.

Après avoir passé des années à terroriser les hommes du seigneur et à berner ses percepteurs (son passe-temps favori, à en croire les roturiers orlésiens), Rémy fut trahi par son amante Servana de Montfort - mage du Cercle, rien de moins, selon certaines versions - et capturé. Une année de torture plus tard, Rémy était libéré par ses compatriotes, y compris Servana, contrite, et nos larrons quittèrent Orlaïs. Dès lors, le Renard noir apparut à peu près partout en Thédas : au fur et à mesure que sa légende prenait de l'ampleur, de plus en plus de taverniers et de marchands se vantaient d'avoir reçu la visite du Renard noir qui avait accompli quelque exploit en leur gîte. S'il faut en croire les récits, Rémy se joua longtemps des hommes du seigneur à sa poursuite. Il se retrouva mêlé à un imbroglio politique au Névarra, fut pris pour cible par les Corbeaux d'Antiva, puis enlevé par un puissant mage tévintide. Invariablement, Rémy échappait à la mort au dernier instant, contrecarrait le scélérat et passait à la contrée suivante. Ses compagnons Karolis et Servana, le sage nain Bolek et ser Clémentis l'impétueux chevalier ont chacun engendré leur lot de légendes au fil des ans.

Les récits s'accordent pour dire qu'un jour, le Renard noir disparut ; ses compagnons et lui pénétrèrent au coeur de la forêt d'Arlathann, à la recherche de la cité engloutie des elfes, pour ne jamais en revenir. Nombre de légendes décrivent ce qu'il advint d'eux dans cette forêt et avancent qu'un jour viendra peut-être où ils réapparaîtront.

--Tiré des "Aventures du Renard noir" de Gaston Gerrault, 9:11 du dragon.

Le brasier sacré

Le brasero qui monte la garde en haut du grand vestibule de notre temple a toujours été auréolé de mystère. C'est de lui qu'ont émergé ces créatures que nous appelons les spectres cendreux. C'est là aussi que les disciples d'Andrasté se sont immolés pour devenir les gardiens éternels de son temple.

J'ai laborieusement compilé les témoignages d'anciens livres, de récits et de demi-vérités que nos ancêtres nous ont transmis. À présent, je crois comprendre le rituel qui permet de créer les spectres. Le réceptacle était embrasé à l'aide d'un allume-feu consacré, dont la flamme provenait du feu éternel qui jadis consuma Andrasté elle-même. Le disciple élu devait jeûner et prier des semaines durant et n'absorber pendant cette période qu'une gorgée d'eau par jour. Une fois le disciple prêt, il plaçait dans sa bouche une perle noire sans le moindre défaut et s'avançait dans le brasier. Dans la Tévinter antique, les perles noires passaient en effet pour magiques ; mourir avec une de ces perles dans la bouche était censé empêcher l'âme de traverser le Voile.

Ainsi donc, les disciples d'Andrasté se vouaient corps et âme à la flamme éternelle ; ils se faisaient poussière et cendres, se relevaient encore et toujours pour protéger la bien-aimée du Créateur.

--Tiré du journal de frère Kolgrim.

La légende de Calenhad - chapitre premier

Avant le couronnement du roi Calenhad, Férelden n'était guère plus qu'un agrégat de tiernirs et comtés indépendants qui s'entredéchiraient à la moindre occasion.

Calenhad naquit en 5:10 des exaltés, troisième fils d'un marchand ruiné de Hautecime. Il finit par être envoyé chez un cousin éloigné, jeune chevalier désargenté nommé ser Forannan, qui fit de Calenhad son écuyer et maitre-chien. La légende veut que ser Forannan et son écuyer aient été pris dans l'une des guerres intestines de l'époque, déclarée par le iarl Myrddin, seigneur puissant mais haï qui tentait de s'arroger le trône. Le propre seigneur de Forannan, un jeune iarl sot nommé Ténédor, à peine plus vieux que Calenhad, se retrouva assiégé par les forces de Myrddin dans son château, connu aujourd'hui

sous le nom de Collines occidentales. Lorsque Myrrdin somma Ténédor de sortir parlementer, le jeune iarl exigea un volontaire capable de se faire passer pour lui parmi les écuyers. Calenhad s'agenouilla devant Ténédor et demanda à recevoir cet honneur.

Au grand désespoir de Ténédor et de ser Forannan, Calenhad révéla immédiatement son identité au iarl Myrrdin, ainsi que la raison de ce subterfuge. Le iarl lança qu'il comptait assassiner Ténédor ; Calenhad était-il également disposé à mourir à la place de son seigneur ? Ce dernier impressionna son auditoire en déclarant que c'était le cas. Myrrdin lui proposa alors de devenir son propre écuyer, mais Calenhad refusa en affirmant que si Myrrdin avait eu l'intention d'enfreindre le cessez-le-feu des pourparlers, il n'était pas homme d'honneur. Grands éclats de rire parmi les alliés de Myrrdin ; ce dernier, avouant que Calenhad n'avait pas tort, le laissa rentrer au château sain et sauf avant de lancer l'attaque finale.

Durant l'assaut, Ténédor et Forannan perdirent tous deux la vie. Calenhad, lui, se retrouva en combat singulier avec le iarl Myrrdin, le réduisit à sa merci devant tous ses alliés et le somma de retirer ses armées. Le iarl demanda alors qui était son suzerain, puisque son chevalier comme son seigneur était morts ; ce à quoi Calenhad rétorqua qu'il n'écoutait que son honneur, car il n'avait rien d'autre.

"Vous n'êtes pas homme connu pour votre honneur" dit Calenhad, "mais je pense que vous souhaitez l'être. Vous m'avez laissé repartir en vie, aussi vais-je vous rendre la pareille. Si nous étions plus à vivre selon l'honneur, nous en viendrions à nous faire confiance". Sur ce, Calenhad rengaina son épée.

"Vos paroles me font prendre confiance de ma vilenie" répondit le iarl Myrrdin en s'agenouillant. Il savait désormais, lança-t-il à ses alliés, qu'il ne serait jamais roi, mais qu'il connaissait quelqu'un qui méritait de l'être. Myrrdin jura alors allégeance à Calenhad, qu'il nomma tiern et souverain des terres de Ténédor.

--Tiré de "La légende de Calenhad" de frère Herren, scribe chantriste, 8:10 des bontés.

La légende de Calenhad - chapitre deuxième

Après l'allégeance du iarl Myrddin, Calenhad entama son ascension vers la gloire.

Certains alliés de Myrddin suivirent son exemple, mais la plupart le jugèrent imprudent : ce jeune roturier, leur meneur, leur roi ? Au fil des ans qui suivirent, pourtant, Calenhad prouva qu'il méritait la confiance de Myrddin. À chaque victoire, de nouveaux hommes se ralliaient à lui et sa réputation d'homme d'honneur grandissait. Pour finir, durant sa campagne contre les banns des basses terres, il rencontra la plus tristement célèbre de tous ses compagnons : dame Shayna. Calenhad épousa Mairyn, fille de Myrddin réputée pour sa beauté, et imposa à la cour sa foi inébranlable en la Chantrie. En un temps où celle-ci était encore peu ancrée dans les terres et les cours disciples d'Andrasté étaient détentrices de l'essentiel du pouvoir en Férelden, Calenhad entreprit de solidifier la nation pour la mettre sur un pied d'égalité avec ses voisines. Cette piété finit par gagner à la cause de Calenhad les fidèles de Férelden qui attendaient un tel chef.

Rien ne pouvait plus arrêter Calenhad, dame Shayna à ses côtés ; dès 5:42 des exaltés, la guerre pour Férelden se soldait par une ultime bataille face à toutes les forces de Simeon, tiern de Dénérim et plus puissant noble de la contrée. Calenhad persuada le Cercle des mages de lui venir en aide, tout comme les Guerriers cendrés ; la bataille de Blancval le vit triompher du tiern Simeon. La nation était enfin unie.

Durant la bataille, Simeon faillit tuer Calenhad, mais dame Shayna intervint et subit l'estocade à sa place tout en tuant Simeon. La même année, Calenhad fut couronné roi de Dénérim et Mairyn sa reine, mais il consacra une bonne partie des mois qui suivirent à la convalescence de dame Shayna.

Sous la tutelle du roi Calenhad, Férelden connut une période de paix et la Chantrie étendit rapidement son influence. Partout où allaient le roi et la reine, ils étaient entourés de foules en liesse. Le petit peuple voyait en Calenhad l'un des leurs qui avait accompli l'impossible ; pour la première fois dans l'Histoire de Férelden, l'on commerça avec de nombreux pays étrangers. Las, comme pour tout âge d'or, il n'était pas appelé à durer.

--Tiré de la "Légende de Calenhad" de frère Herren, scribe chantriste, 8:10 des bontés.

La légende de Calenhad - chapitre troisième

Selon la légende de Calenhad, dame Shayna nourrissait envers son roi un amour qui dépassait l'amitié, un amour qu'elle avait tu par devoir et honneur. Lorsqu'une sorcière déguisée lui offrit un philtre d'amour - sorcière qui se révéla être la sœur du iarl Simeon, avide de vengeance - dame Shayna céda à la tentation. Elle fit consommer le philtre à Calenhad ; cette nuit-là, la reine Mairyn surprit le couple et, le coeur brisé, quitta Dénérim pour retourner auprès de son père. Elle révéla tout à Myrddin qui, furieux, menaça de révoquer son soutien à Calenhad et de reprendre la guerre civile.

Il est dit que dame Shayna, prise de remords d'avoir manipulé le coeur de son meilleur ami, avoua à la cour avoir utilisé les arcanes interdits. Malgré ces actes passibles de mort, Calenhad donna son pardon à dame Shayna et s'opposa à son exécution. Ivre de colère, Myrddin rallia les autres iarls contre Calenhad et dame Shayna ; bientôt, Férelden était une fois encore au bord de la guerre civile.

À l'encontre des ordres de Calenhad, dame Shayna alla seule auprès de Mairyn pour plaider en faveur de la paix et du pardon : elle ne fit qu'échouer devant Myrddin et mourir de sa main. Furieux et endeuillé, Calenhad défia Myrddin dans un duel d'honneur, combat que ni l'un ni l'autre ne souhaitait mais que tous deux savaient inéluctable, et Myrddin tomba. La mort du plus grand allié du roi, iarl d'importance, porta un coup fatal au jeune royaume. Les autres iarls refusèrent de revenir sur leur position contre Calenhad. Une fois encore planait la menace de la guerre civile. Calenhad retourna alors une dernière fois auprès de sa femme ; ce qu'il lui dit, nul ne le sait. Puis il disparut purement et simplement. Il laissa à Mairyn la proclamation de son abdication en faveur du fils que sa femme portait en son ventre : le futur roi Weylan I, celui-là même qui établit la dynastie des Theirin, encore existante aujourd'hui. Quant à Calenhad, jamais il ne réapparut.

Le temps ne fit que glorifier la légende de Calenhad ; récits et rapports prétendus de ses apparitions se multipliaient longtemps encore après son siècle. Pour certains, il avait disparu dans les terres sauvages de Korcari ; pour d'autres, il était parti vivre avec les nains ; pour d'autres encore, il s'était fait moine au sein d'un ordre chantriste reclus. La Chantrie entérina sa canonisation en 7:88 des tempêtes. Némétos, son épée, resta en la possession de Mairyn et devint le symbole de la royauté féreldienne par-delà la fin de siècle. Il se murmurait qu'elle était investie de pouvoirs magiques. Lorsqu'elle disparut durant l'embuscade qui coûta la vie au roi Vénédrin en 8:24 des bontés, la lignée des Theirin essuya une sévère disgrâce. Depuis, plusieurs épées contrefaites sont apparues, mais jamais l'originale n'a refait surface.

--Tiré de la "Légende de Calenhad" de frère Herren, scribe chantriste, 8:10 des bontés.

Journal de Caridin

940, 45e jour, 5e année du règne du roi Valtor - J'ai réussi. La vision que les ancêtres m'ont envoyée s'est réalisée. Aujourd'hui, un homme s'est relevé dans ma forge, un homme de pierre et d'acier. Je l'ai appelé "golem", d'après la légende de ces grandes statues animées par les morts. Ils représentent notre avenir, notre salut.

940, 60e jour, 5e année du règne du roi Valtor - Le processus est immonde. Il n'est pas à la portée du premier venu d'endurer pareille chose et d'en réchapper l'esprit indemne. Je suis honoré que les ancêtres m'aient trouvé assez fort pour supporter ce fardeau et forger les défenseurs d'Orzammar.

Rien d'aussi glorieux ne s'obtient sans sacrifice ; il faut bien un esprit pour animer la pierre et l'acier.

940, 73e jour, 5e année du règne du roi Valtor - J'ai demandé des volontaires. Quelques-uns se sont présentés parmi la caste guerrière, des cadets sans terres ni espoir de mariage, désireux de défendre Orzammar face aux horreurs que ces humains ont libérées. Ils veulent obtenir l'immortalité dans un corps plus robuste que la plus robuste des armures. Ils ne demandent pas à s'entretenir avec ceux qui les ont précédés.

Les mots qui suivent, j'ai renâclé à les dire, même à les coucher ici ; mais il me le faut. C'est leur mort qui animera mes golems. Ces braves guerriers viennent à moi, nus comme au jour de leur naissance. Je les ceins d'une peau blindée, si imposante que par comparaison, les mieux bâtis d'entre eux ne paraissent guère plus forts que des nourrissons. Des nourrissons dont l'enclume est le premier et dernier berceau.

Nous sommes entourés par une lieue de terre de toute part. Nul n'entend les cris quand je verse du lyrium en fusion par les orbites, la bouche, la moindre articulation ou anfractuosité de l'armure. Ils ont tôt fait de s'éteindre, mais l'odeur persiste, un léger remugle de sang parmi la pestilence du métal en fusion. Je dois alors oeuvrer sans tarder, tant que l'armure est malléable sous mon marteau et mes pincettes.

Bientôt, elle s'anime sous mes mains, elle se contorsionne, se tord sous chacun de mes coups. La voilà qui parle à nouveau, d'un mugissement sourd ; mais j'ai appris à ne pas l'entendre. Cet art ne saurait tolérer la moindre erreur. Je ne dois laisser nulle scorie l'aveugler, nul éclat de granit lui entraver la jambe. Les golems ont beau gémir sous mes outils, préféreraient-ils finir brisés, éclopés ? Ceux à qui j'ai parlé m'évoquent leur douleur ; mais s'ils pouvaient se contempler, ils ne verraient que perfection.

--Tiré du journal de Caridin.

Histoire de la Chantrie - chapitre premier

Le premier Enclin dévasta l'Empire tévintide. Non seulement les engeances avaient ravagé la contrée, mais les citoyens de Tévinter devaient aussi se rendre à l'évidence : leurs dieux s'étaient ligués contre eux. Dumat, l'Ancien dieu jadis nommé dragon du silence, était apparu pour faire taire le monde ; et malgré toutes leurs

suppliques, les autres Anciens dieux n'étaient pas intervenus. Les Tévintides remirent leur foi en question à grand renfort d'assassinat de prêtres et d'incendies de temples pour punir leurs dieux de ne pas avoir volé à leur secours.

En ces temps, même après la désolation semée par le premier Enclin, l'Empire s'étendait à travers tout le monde connu. Bordé de tribus barbares, il était bien préparé aux invasions et attaques de l'extérieur. Ironie du sort, c'est en son sein même qu'apparut la raison de sa perte.

Les peuplades des marches septentrionales et orientales de l'Empire s'étaient soulevées contre leurs puissants seigneurs ; aussi les inquisiteurs tévintides invoquèrent-ils des démons pour mater ces insurrections mineures, laissant des cadavres calcinés pour dissuader toute velléité de révolte ultérieure. C'est alors que l'Empire commença à se désagréger de l'intérieur : où les siècles et les armées adverses s'étaient révélés impuissants, des meutes de citoyens furieux et désespérés avaient réussi. Mais les inquisiteurs avaient foi en leurs pouvoirs et ne pouvaient imaginer avoir survécu à un Enclin pour se voir défaits par leurs propres sujets.

Même après l'Enclin, Tévinter commandait la plus grande armée de tout Thédas, mais celle-ci était morcelée, le moral en berne. Voyant la faiblesse de leur ennemi, les barbares alamarri qui s'étaient étendus à travers toutes les terres sauvages de Férelden, à l'extrême sud de l'Empire, entreprirent non seulement de s'affranchir du joug tévintide, mais aussi de faire tomber leur oppresseur.

Les instigateurs de cette sainte campagne furent Maférath, grand chef de guerre barbare, et sa femme, Andrasté. Leurs rêves et ambitions changeraient à jamais la face du monde.

--Tiré de "Ainsi tomba Thédas" de frère Génitivi, érudit chantriste.

Histoire de la Chantrie - chapitre deuxième

Lorsque la prophétesse Andrasté et son époux Maférath prirent le commandement de leur horde barbare, le sud de Tévinter tomba en proie au chaos. L'Empire avait repoussé chaque invasion de par le passé, mais il avait perdu la protection de ses dieux, son armée était exsangue et ses terres venaient de subir les ravages de l'Enclin. Les fidèles voient souvent dans cette invasion survenant à point nommé un autre miracle du Créateur dans la campagne d'Andrasté pour propager Son nom divin.

Car Andrasté était plus que la femme d'un seigneur de guerre : c'était aussi la fiancée du Créateur. Envoûté par la beauté de ses mélopées lorsqu'elle priait les cieux de ses chants, le Créateur Lui-même était apparu devant Andrasté pour lui offrir de Le suivre en laissant derrière elle l'imperfection de l'humanité. Dans sa sagesse, Andrasté avait imploré le Créateur de revenir à Son peuple et de créer le paradis dans le monde des hommes. Le Créateur avait accepté, à la seule condition que le monde entier abandonne l'adoration des faux dieux et accepte les commandements divins du Créateur.

Forte de sa foi inébranlable envers le seul dieu véritable, Andrasté entama la Marche exaltée sur l'Empire moribond. L'un des commandements du Créateur - "la magie doit servir l'homme et non l'asservir" - gagna à Sa cause les opprimés de Tévinter, sous le joug des inquisiteurs.

L'annonce de la Marche exaltée d'Andrasté, de ses miracles et succès militaires, se répandit aux quatre coins du pays. Les Tévintides qui avaient renié les Anciens dieux buvaient les paroles du Créateur. Les masses de citoyens en émoi qui mettaient à sac les temples agissaient désormais au nom du Créateur et de Sa prophétesse Andrasté. Peu à peu, Maférath gagnait de ses armes le sud de Tévinter ; Andrasté, de ses paroles, les âmes des habitants.

Il est dit que le Créateur nous sourit à la bataille des Champs valériens, durant laquelle les forces de Maférath défièrent et pourfendirent la plus grande armée que Tévinter était en mesure de lever. Les marches sud du puissant Empire étaient désormais à la merci des barbares. Le culte du Créateur, aiguillonné par pareils miracles, menaçait de faire tomber l'Empire.

Bien évidemment, le coeur humain est plus puissant que la meilleure des armes ; blessé, il est capable des pires veuleries.

--Tiré de "Ainsi tomba Thédas" de frère Génitivi, érudit chantriste.

Histoire de la Chantrie - chapitre troisième

Il est dit qu'à la bataille des Champs valériens, Maférath se dressa pour contempler ses armées. Il avait conquis les marches méridionales du plus grand empire que le monde avait jamais connu et fait de clans barbares épars une force redoutable. Le coeur empreint de fierté, il se tourna pour féliciter ses hommes et s'aperçut qu'ils s'étaient détournés de lui.

Maférath succomba aux sirènes de la jalousie. Après tout ce qu'il avait entrepris, c'était à sa femme que revenaient les honneurs ; à elle, le pouvoir et l'influence, alors que lui était relégué au rang de second époux, derrière le Créateur. Son coeur s'emplit de colère. Toutes ces conquêtes pour finalement voir sa femme lui être

arrachée par un dieu oublié et une légion de racailles en mal de foi... Peut-être cette guerre n'en valait-elle pas la peine.

C'est ici que l'Histoire et le Cantique de la Lumière entrent en désaccord. Selon l'Histoire, Maférath porta ses regards vers le nord, au centre de l'Empire ; il n'y vit que guerre, encore et encore, face à un ennemi qui toujours se relevait, et céda au désespoir. Le Cantique de la Lumière, lui, soutient que Maférath jalousait le Créateur et la gloire qu'Andrasté retirait alors que c'était lui qui avait mené les armées.

Maférath gagna la capitale impériale de Minrathie pour s'entretenir avec l'archonte Hessarian ; il lui offrit son épouse en échange d'une trêve mettant fin une fois pour toutes aux hostilités. L'archonte, soucieux de faire taire la voix de la prophétesse qui montait contre lui son propre peuple, accepta avec empressement. Aussi Maférath conduisit-il Andrasté dans une embuscade où elle tomba aux mains des agents tévintides. Ainsi s'achevait sa Marche exaltée.

Il y avait foule sur la grand-place de Minrathie lors de l'exécution d'Andrasté. Sur ordre de l'archonte, elle fut brûlée vive, supplice parmi les supplices selon l'Empire tévintide ; pour la Chantrie, toutefois, Andrasté fut purifiée par les flammes, qui lui permirent de s'élever aux côtés de son Créateur. Tous les témoignages s'accordent en tout cas à dire qu'en lieu et place des cris attendus, il n'y eut que silence. À la vue de la prophétesse au milieu des flammes, un profond sentiment de honte s'empara de l'assistance, comme si tous avaient été complices d'un blasphème. L'instant était à ce point poignant que l'archonte lui-même dégaina son épée et la plongea dans le coeur de la prophétesse pour abréger ses souffrances.

Alors que l'exécution d'Andrasté devait signifier la défaite du Créateur, elle ne fit que sceller le sort des Anciens dieux et ouvrir la voie à la propagation du Cantique.

--Tiré de "Ainsi tomba Thédas" de frère Génitivi, érudit chantriste.

Histoire de la Chantrie - chapitre quatrième

L'assistance présente à l'exécution d'Andrasté avait raison de ressentir le désespoir. Il est dit que le martyre de la prophétesse courrouça le Créateur, qui tourna une fois encore le dos à l'humanité et laissa ceux de Thédas aux tourments des ténèbres.

En ces temps sombres, l'humanité recherchait désespérément une lumière, quelle qu'elle fût : pour certains, c'était le réconfort de sectes démoniaques qui leur promettaient pouvoir et richesses en échange de leur adoration ; d'autres imploraient le pardon des Anciens dieux et suppliaient les grands dragons de revenir ici-bas. D'autres encore en vinrent, perversion entre toutes, à vénérer les engeances en formant des sectes abjectes s'employant à exalter le mal dans sa forme la plus pure. Le monde, dit-on, versa des larmes car ses habitants imploraient un sauveur qui jamais ne vint.

À la mort d'Andrasté, toutefois, ses disciples n'abandonnèrent pas ses préceptes ; après son exécution, ils récupérèrent ses cendres sacrées qu'ils emportèrent en secret dans un temple caché. L'emplacement de ce dernier a disparu dans les limbes de l'Histoire, mais les cendres d'Andrasté restent le symbole de la foi inébranlable envers le Créateur, et du pardon que l'humanité peut encore espérer malgré l'affront qu'elle a commis.

Au fil du temps, le culte d'Andrasté s'étendit et prospéra jusqu'à donner naissance au Cantique de la Lumière. Chantez ce Cantique aux quatre coins de Thédas, disait-on, et le monde gagnera enfin l'attention du Créateur. C'est ce chant qui valut au culte d'Andrasté le nom de Chantrie andrastienne. Ceux qui embrassaient les croyances de la Chantrie recevaient pour mission de répandre la bonne parole d'Andrasté.

La Chantrie fit bien des convertis, y compris de puissants noms de l'Empire et des cités-Etats qui forment aujourd'hui Orlaïs. La parole du Créateur était telle que le jeune roi Drakan entreprit une série de Marches exaltées afin d'unir les cités-Etats et créer un empire tout dévoué à la volonté du Créateur. C'est ainsi que l'Empire orlésien devint le siège du pouvoir chantriste, la grande cathédrale de Val Royeaux la source du mouvement dont découle notre Chantrie moderne. Drakan, devenu entre-temps empereur Drakan I, créa le Cercle des mages, l'Ordre des templiers et l'office sacré de la Divine. Bon nombre de chantristes le placent pratiquement sur un pied d'égalité avec Andrasté.

La Chantrie moderne est l'admirable garante de la foi, mais c'est aussi une oeuvre nécessaire qui protège Thédas des puissantes forces cherchant à lui nuire. À l'instar des Gardes des ombres, qui protègent le monde des Enclins, la Chantrie protège l'humanité d'elle-même. Plus encore, la Chantrie se consacre à mériter le pardon du Créateur, afin qu'un jour Il retourne et fasse du monde le paradis qu'il devait être.

--Tiré de "Ainsi tomba Thédas" de frère Génitivi, érudit chantriste.

La geste d'Iloren

Durant les jours qui suivirent l'avènement de Zazikel, les créatures des ténèbres recouvrirent la totalité de la contrée. Toutes les nations du

monde, shemlens comme elvhenan, ployaient devant l'archidémon.

Dans le nord lointain, où les collines arpentent les plaines et la terre subit constamment les affres d'un soleil indifférent, ces terres que les shemlens appellent Anderfels, demeurait un de nos clans, survivant à grand-peine à l'Enclin.

Iloren était leur Archiviste. Chasseur de son jeune temps, rusé comme un loup, il avait toujours une longueur d'avance sur les engeances qui traquaient son peuple. Mais le vieux chasseur ne le savait que trop : même les hahl ne peuvent courir indéfiniment. Il leur faudrait faire front sous peine d'être rattrapés.

Au pied du mont Mardain, les engeances acculèrent le clan d'Iloren. Cette nuit-là, la Lune était étranglée par les nuages, la terre recouverte d'une épaisse brume sortie de nulle part, si bien que les Elvhenan ne pouvaient distinguer le haut du bas. C'est dans cette confusion que les engeances passèrent à l'assaut.

Mais Iloren s'était préparé à les recevoir. Tout autour du camp, les chasseurs avaient disposé herbes sèches, broussailles et ronces. Lorsque retentirent les premiers bruits de pas, Iloren et les autres hahrens invoquèrent les anciens arcanes. Leurs éclairs n'atteignirent pas les engeances, mais ils touchèrent néanmoins leur cible : l'océan de petit bois s'embrasa et pas une des créatures ténébreuses ne parvint jusqu'au clan d'Iloren.

--Tiré de la "Geste d'Iloren", écrite par Zathrian selon les récits oraux transmis d'un Archiviste à l'autre depuis des générations.

Dane et le loup-garou

Tendez l'oreille, amis, écoutez mon histoire,
L'infortuné destin, le sort ô combien noir
D'un héros nommé Dane, un chasseur qui sans peine,
Provoquait la terreur des bois de Férelden.

Or donc il découvrit, un matin en forêt,
Un cerf immaculé qui le soleil prenait,
Beau trophée pour la lance qui saurait le poindre.
La poursuite s'engage, une fuite éperdue
Enfin le cerf s'écroule en un bosquet perdu,
Mais l'acte a attiré un hôte et non des moindres :
Un garou, créature à l'esprit d'un humain,
Qui s'en vient réclamer par cet obscur chemin
Notre cerf, s'estimant roi de cette forêt,
Appâté, capiteux, par l'odeur du sang frais.

Les deux maîtres chasseurs se guettent sans mot dire.
Dane, armé de sa lance, reste sans coup férir :
Face au terrible loup, le chasseur devient proie,
Sait qu'il n'a d'autre issue que mourir en ces bois.
Lors s'exclame le loup, d'une voix revancharde :
"Tu as volé ce cerf à mes bois et ma harde,
Tu nous dois maintenant juste réparation."

La meute entoure Dane, s'en approche à pas lourds
Et lui qui de sa lame a occis à foison
Entend avec effroi dans leurs grognements sourds
Son nom distinctement prononcé, puis ces mots :
"En ce lieu tu mourras, parmi les animaux
À moins que tu ne veuilles endosser mon pelage
Tandis que je prendrai ta place en ton village."

Ainsi donc se conclut ce sinistre contrat
Et Dane le garou devint hôte des bois,
Alors que son bourreau trônait en sa demeure.
Mais il est des marchés que l'on ne peut défaire ;
Qui ose faire un pacte en concédant son coeur
Ne pourra plus freiner sa descente aux enfers.

--Tiré de la saga "Dane et le loup-garou", recueillie par Uccam le ménestrel, 4:85 des ténèbres.

Mort d'un templier

Craquelée, poussiéreuse, la terre aspire les gouttes salées qui tapotent sa surface. Un insecte minuscule reste immobile quelques secondes à en ressentir les vibrations, puis détale en laissant derrière lui son ennemi invisible. Les gouttes tombent, les cercles sombres fusionnent, comme par volonté de refléter leur créateur.

Soif de sang, douleur : ces émotions primaires forment une mixture létale qui aura raison de l'homme le plus fort. C'est à l'esprit que doit revenir l'administration de la force, non au bras ou au coeur. Seuls les plus sages se tournent vers Son sanctuaire intérieur pour séparer l'âme de l'élan vers la folie et le chaos. Des voix susurrent, mielleuses, les promesses de gloire qu'offre la voie des faibles, celle de la chair, qui ne réserve qu'une mort bien pire que celle du plomb ou de l'acier en fusion. Ces promesses creuses sont à jamais l'écho de l'innommable.

Qui mène une vie d'opulence et de matérialisme en vient vite à ne plus comprendre le sens de la haine irraisonnée. De cette haine tapie chez ceux que ne guide pas une indéfectible foi, qui ne cherchent pas à rejeter la noirceur de leur âme. Irraisonnée, corrompue et donc loin de toute innocence, elle laisse une balafre permanente. "Internelle".

La pluie a viré au rouge ; elle paie les dettes des actes passés. Elle sonde, patiente, la terre, tandis que l'esprit s'engourdit. Comment s'est-il retrouvé dans cette situation ? L'esprit reflue, laisse derrière lui le vague souvenir de l'innocence la plus pure. Il est venu à la guerre comme l'enfant vient au monde, inconscient des horreurs qui le guettent comme de la lumière créatrice qui le sauvera.

Au-dessus de lui retentit le froissement du métal sur le cuir. De son premier souffle jusqu'à son

dernier, son esprit aura analysé sans répit savoir et expériences. En son for intérieur, il pensait pouvoir se targuer d'être sage, mais seul le plus humble sait qu'il ne sait rien. Parti-pris, conjectures et faux-semblants en tout genre font place au sifflement de l'acier. Les yeux secs, fort de cette ultime compréhension, il apprête enfin son âme à ce dernier voyage vers la promesse divine.

--Tiré de "Mort d'un templier" de ser Andrew, chevalier d'Andrasté et templier archiviste, 9:4 du dragon.

Un livre aussi mâchonné qu'humide

(La plupart du contenu est illisible.)

42e jour - Je commence à soupçonner que nous sommes manipulés, comme par une main invisible au-dessus de nous. Et ce cliquetis qui tinte à mes oreilles en permanence : clic-clic. Clic-clic...

(Plusieurs pages ont été arrachées ; sur la dernière page restante, une bonne partie de l'encre a coulé.)

... puis je les ai avertis que je n'accepterais nul fromage à moins qu'il ne vînt de la main de la Révérende mère en personne...

(De la boue ou une substance similaire a entaché la page.)

115e jour - Ma mère m'a dit que j'étais exceptionnel. J'étais loin de me douter qu'elle avait à ce point raison...

(L'encre a affreusement bavé.)

... c'était Yusaris ! Je le jure ! On aurait dit la gravure dans le petit salon du iarl. Je l'ai envoyé au Cercle pour en avoir le coeur net, mais je n'ai pas eu mot...

--Tiré d'un livre aussi mâchonné qu'humide.

202 - Anthologie de poésie naine de Noladar

Les morts exhumés
Des cercueils les moins solides
Extraits des vivants

--Haut Lynchcar, 7:44 des tempêtes.

Qui aime la soupe au cochard ?

Oh pas moi monsieur Brochard
J'n'aime pas la soupe au cochard

Préfères-tu un bon canard ?
Ca c'est un plat de richard !

Je n'aime pas les canards
Et encore moins les richards

Voudrais-tu un bézoard ?
Ca t'épargne les blizzards !

Je n'veux pas de bézoard
Plutôt manger des cafards

Pourquoi pas un léopard ?
Qu'on savoure l'air hagard ?

Je n'veux pas d'un air hagard
Pour manger du léopard
Ni richard
Ni blizzard
Ni cafard

Allons donc monsieur Brochard
Vous êtes un fieffé connard !

Mange-les dans ce corbillard
Mange-les donc, ça t'f'ra du lard

Ca suffit, monsieur Brochard !
Donnez-les à vos moutards
Vos canards
Vos bézoards
Vos léopards

--Haut Pignon, 2:12 des gloires.

Ne jamais céder
Dans le sang des nains bouillonne
La vie de la pierre

--Haut Lynchcar, 7:48 des tempêtes.

Il était un mineur de lyrium
Qui pour ses douleurs vit un médium
"Vous êtes possédé", lui dit-on,
"Par l'esprit de votre ami Canton."
Moralité : comme ça fait mal, Canton mort l'habite.

--Carlol, bouffon de la maison Yonoch, 9:11 du dragon.

Poisson des grandes occasions

2 tiges de céleri
1 poivron vert
Une demi-livre de maquereaux pochés
1 petit oignon finement émincé
2 cuillerées à café de moutarde
1 cuillerée à café de sel
1 demi-cuillerée à café de poivre antivan moulu
Une pincée de macis moulu
Une pincée de graines de cardamome
2 oeufs en neige
2 oeufs durs en rondelles pour la garniture

--La page à laquelle ce livre s'ouvre de lui-même.

Le premier Enclin - chapitre premier

Thédas est une terre résolument multiculturelle, des princes assassins d'Antiva aux antédiluviens griffons des Anderfels. Durant mes pérégrinations, toutefois, j'ai trouvé un récit commun à toutes les peuplades de cette contrée ; un récit d'orgueil et de damnation qui, malgré quelques variations, reste identique en substance.

Au faîte de son pouvoir, l'Empire tévintide couvrait la majeure partie de Thédas et regroupait le monde connu sous la férule des tyranniques inquisiteurs. Il est dit que les Anciens dieux que ces derniers vénéraient leur avaient donné la connaissance de la magie du sang, connaissance dont les inquisiteurs s'étaient servis pour asseoir leur règne. Le sang des esclaves elfes et humains de concert coulait des autels impériaux pour assouvir la voracité des inquisiteurs, dont les excès étaient dits si terribles qu'il faut se féliciter de voir la magie du sang au pilori.

Mais tous les grands finissent par chuter. Peut-être avaient-ils prévu leur déclin, ou peut-être leur orgueil était-il sans limite ; quoi qu'il en soit, les inquisiteurs eurent l'audace d'ouvrir un portail magique menant à la Cité d'Or, au coeur de l'Immatériel, cherchant rien de moins qu'à usurper le trône du Créateur, laissé vacant dans la Cité d'Or quand Il abandonna Sa création. Forts de leur pouvoir, ils étaient prêts à prendre d'assaut les cieux eux-mêmes pour devenir les égaux des dieux.

Fidèle à sa propension à l'euphémisme, la Chantrie qualifie cet acte de deuxième péché.

Selon la plupart des versions du récit, les inquisiteurs parvinrent à la Cité d'Or et foulèrent de leurs pieds la résidence du Créateur où nul être vivant n'avait osé - ou pu - pénétrer jusque-là. Mais l'humanité n'est pas appelée à arpenter les cieux. Les inquisiteurs étaient corrompus par l'orgueil et autres péchés ; leur présence seule viciait la Cité d'Or. Ce théâtre de perfection devint un abîme de ténèbres et de cauchemars. Les inquisiteurs furent refoulés par le portail et maudits pour leur perfidie, transformés en créatures ténébreuses : les engeances originelles. La Cité d'Or, jadis haut lieu de lumière au coeur de l'Immatériel, devint la Cité Noire, sinistre rappel des ravages de l'orgueil humain.

--Tiré de "Ainsi tomba Thédas" de frère Génitivi, érudit chantriste.

Le premier Enclin - chapitre deuxième

Nos contemporains n'ont que rarement conscience de ce qu'engendra le deuxième péché. Bien sûr, les bonnes gens, les fidèles maudiront les utilisateurs des arcanes interdits, à grand renfort de crachats et de claquements de doigts ; mais plus aucun n'est en vie qui se rappelle de première main cette horreur libérée jadis. Des archives qui pouvaient exister à l'époque, aucune n'a survécu au chaos et à l'ignorance qui s'ensuivit. Seuls nous sont parvenus les témoignages de survivants, transmis à travers les âges sombres, et le dogme didactique de la Chantrie. Un héritage aussi précieux qu'il est rare.

Je ne pense pas commettre un euphémisme en affirmant que le deuxième péché mit toute vie en Thédas sur la sellette. Les engeances sont plus virulentes que la pire des épidémies, une force de la nature impitoyable qui fut infligée à notre monde telle un vent mauvais. Les récits des Enclins suivants (car tel est le nom obscur qui fut donné à ces invasions) nous indiquent que les engeances propagent maladie et famine partout sur leur passage. La terre même est viciée par leur présence, le ciel se couvre de nuages d'un noir furieux. Il n'est point exagéré, mes amis, de dire qu'un rassemblement massif d'engeances est annonciateur d'un cataclysme effroyable.

Ces inquisiteurs maudits qui devinrent les premières engeances fouaillèrent la terre pour trouver le réconfort dans l'obscurité des Tréfonds nains ; c'est là, au milieu des ténèbres, qu'ils se multiplièrent. Qu'ils fussent animés d'un dessein ou simplement de quelque vestige de leur adoration passée, ils tentèrent de retrouver les Anciens dieux qu'ils servaient jadis. Leurs recherches furent couronnées de succès en la présence de Dumat, premier des Anciens dieux, autrefois appelé dragon du silence avant que le Créateur ne l'emprisonnât sous terre, avec tous ses frères, pour avoir commis le premier péché : usurpé la place du Créateur dans le coeur de l'homme.

Le dragon somnolent s'éveilla, libéré de la prison du Créateur par ses disciples abjects, et reçu lui-même la souillure. Dumat devint alors le premier archidémon, son terrible pouvoir désormais soumis à la volonté d'une conscience pourrissante et impie. La horde des engeances sur ses traces, Dumat fendit à nouveau les cieux pour défaire le monde que le Créateur avait fait. L'Ancien dieu était devenu l'oeil d'un noir cyclone qui ravagerait le monde tout entier.

--Tiré de "Ainsi tomba Thédas" de frère Génitivi, érudit chantriste.

Le premier Enclin - chapitre troisième

Le monde durant le premier Enclin était bien différent de celui que nous connaissons aujourd'hui. Hormis la tutelle civilisée de l'Empire tévintide, la race humaine était surtout constituée de tribus barbares disséminées qui s'entredéchiraient pour le contrôle des ressources. Parallèlement, à des lieues sous les grandes chaînes montagneuses de Thédas vivait une culture naine aussi organisée et évoluée que la nôtre était primitive.

Quand les engeances quittèrent leurs tanières souterraines pour affluer à la surface, les humains, d'abord rétifs, entreprirent de résister. Les armées tévintides s'évertuèrent à repousser les multitudes de créatures abjectes et l'immonde souillure des terres alentour, mais elles ne pouvaient se trouver partout à la fois. L'on se rappelle - à raison - le premier Enclin comme d'un temps d'inimaginable dévastation, mais nous péchons trop souvent par arrogance en oubliant le tribut que payèrent les nains dans leur royaume montagnard isolé.

Les nains affrontèrent des hordes autrement plus vastes que l'humanité, en rivalité directe avec eux pour le contrôle des souterrains. Malgré la puissance et la technologie qu'ils mirent en oeuvre, les sauvages engeances enfoncèrent leurs rangs, détruisirent d'abord les thaigs les plus isolés avant d'engloutir des royaumes tout entiers. Ce fut toute une civilisation qui disparut en l'espace de quelques décennies. Face à ce qu'il convient d'appeler un génocide, ce que nous avons baptisé premier Enclin fait figure de simple escarmouche. Les territoires nains ont toujours subi le plus fort des combats et le plus gros des sacrifices.

Quatre royaumes nains parvinrent finalement à conjuguer leur puissance pour contre-attaquer ; ce fut cette coopération qui les sauva. Mais pour le reste des terres, il était trop tard. Les engeances s'étaient emparées des Tréfonds, ces majestueux passages souterrains qui couraient à travers les contrées naines de tout Thédas. Les engeances étaient maintenant à même de frapper partout à la surface.

De toute évidence, l'humanité n'était pas préparée à un tel assaut. Nos méthodes guerrières ne nous étaient d'aucun secours. Il nous fallait trouver un autre moyen de nous battre.

Ainsi vint notre salut, sous le nom de Gardes des ombres.

--Tiré de "Ainsi tomba Thédas" de frère Génitivi, érudit chantriste.

Le premier Enclin - chapitre quatrième

Constitués à la forteresse de Weisshaupt dans les Anderfels, les Gardes des ombres offrirent à l'humanité de l'espoir en son heure la plus sombre. Ces vétérans, forts de décennies à combattre les engeances, prêtèrent serment de mettre tout en oeuvre pour endiguer l'avancée des ténèbres qui avaient envahi la contrée. Ces vaillants humains, elfes et nains mirent en commun leur savoir de l'ennemi et se dressèrent d'une seule voix pour arrêter le carnage de l'archidémon.

Et leurs efforts furent couronnés de succès. Les ménestrels évoquent aujourd'hui encore la bataille de Nordbotten, première charge des Gardes des ombres à raison d'un pour 10 ou 20 engeances. Ces escadrons de Gardes des ombres, montés sur leurs puissants griffons, qui s'élevaient dans les cieux voilés pour affronter le terrible archidémon à coups de lances et de sorts.... Quel spectacle ce devait être !

Contre toute attente, les Gardes des ombres remportèrent cette première bataille. Ils levèrent les bras en signe de triomphe, et soudain l'espoir revint. Un siècle durant, ils menèrent le combat contre les hordes de l'archidémon Dumat, à la tête des résistants humains et des rares nains survivants, à perdre et gagner tour à tour du terrain sans jamais baisser les bras. Partout en Thédas, ils recrutèrent quiconque avait le talent et la force de lever haut la bannière des Gardes des ombres, qu'il fût esclave elfe ou noble humain ; enfin, près de deux siècles après l'essor de l'Ancien dieu, les Gardes des ombres levèrent les armées des hommes et des nains pour la bataille des Champs silencieux, qui vit la chute de Dumat. Le premier Enclin venait de prendre fin.

L'Empire tévintide allait bientôt connaître une autre épreuve en la personne de la prophétesse Andrasté. L'Enclin finit par ne plus être qu'un lointain souvenir. Privées de Dumat, les engeances ne passaient plus pour une menace ; ce qui, rétrospectivement, était bien malavisé. Le labeur des Gardes des ombres était loin d'être terminé.

--Tiré de "Ainsi tomba Thédas" de frère Génitivi, érudit chantriste.

Les premiers enfants du Créateur

Les premières oeuvres du Créateur étaient les esprits, de glorieuses entités qui peuplaient les nombreuses tours effilées de la Cité d'Or. À en croire le Cantique de la Lumière, ils vénéraient le

Créateur d'une dévotion inconditionnelle. Pourtant, l'Eternel était insatisfait. Les esprits avaient beau être pareils à Lui dans la mesure où ils pouvaient manipuler l'éther à leur guise, ils s'abstenaient de le faire. Ils étaient dépourvus d'élan créateur, et même quand on leur en donnait l'ordre, ils ne témoignaient d'aucune imagination susceptible d'insuffler l'ingénuité, la vie.

Le Créateur comprit Son erreur. Il avait créé les esprits à Son image en tout point, sauf le plus important : ils ne possédaient pas en eux l'étincelle du divin. Aussitôt, il chassa les esprits de la Cité d'Or dans l'Immatériel pour s'atteler à sa prochaine création : la vie.

Le Créateur conçut le monde et les êtres vivants qui l'habitaient, séparés de l'Immatériel par le Voile. Ses nouveaux enfants seraient incapables de façonner le monde environnant, il leur faudrait donc lutter pour survivre. En retour, le Créateur leur donna l'étincelle du divin sous la forme d'une âme et observa avec plaisir Ses créations se développer, témoignant toute l'ingénuité qu'Il espérait d'elles.

Jaloux des vivants, les esprits tentaient de les attirer dans l'Immatériel pendant leur sommeil. Ils voulaient en savoir plus sur la vie dans l'espoir de regagner les faveurs du Créateur. Par les yeux des vivants, ils découvraient de nouveaux concepts : l'amour, la peur, la douleur, l'espoir. Ils remodelèrent l'Immatériel pour singer les vies et les sentiments qu'ils observaient, chacun tentant désespérément d'attirer le plus de rêveurs en son royaume pour que lui aussi puisse, par procuration, posséder l'étincelle du divin.

Leur pouvoir allant croissant, certains esprits - ceux qui s'étaient glissés dans les recoins les plus sombres de l'esprit des rêveurs - finirent par mépriser les vivants. Leurs terres n'étaient que tourments et horreur, reflétant les propensions aussi inavouables de leurs victimes pour mieux les appâter. Ces esprits remirent en question la sagesse du Créateur et se proclamèrent supérieurs aux vivants. Ils tirèrent les leçons des ténèbres qu'ils avaient observées et devinrent les premiers démons.

Colère, faim, paresse, désir, orgueil : tels sont les noirs aspects de l'âme qui confèrent aux démons leur pouvoir, les crochets dont ils se servent pour s'agripper au monde des vivants. Ce furent les démons, insinués dans l'esprit des hommes, qui les persuadèrent de se détourner du Créateur pour vénérer de faux dieux. Ils voient en toute vie leur dû et cherchent à s'en emparer, en forgeant des royaumes cauchemardesques dans l'Immatériel, dans l'espoir de prendre un jour d'assaut jusqu'aux cieux.

Et le Créateur une fois encore versa des larmes, car Il avait fait à ses nouveaux enfants le don de la création, et en retour ils avaient créé le péché.

--Tiré des "Premiers enfants du Créateur" de Bader, enchanteur de rang d'Ostwick, 8:12 des bontés.

La légion d'acier

Le Haut Caridin disparut en la onzième année du règne de Valtor, et avec lui le secret de la fabrication des golems. L'on envoya dans les Tréfonds des expéditions à sa recherche, mais les engeances les repoussèrent toutes.

En la deuxième année du règne de Getha, cent vingt-six golems constituant la Légion d'acier furent envoyés en dernier recours pour retrouver le Haut.

Aucun ne s'en revint.

Le Façonneur de golems se refusa à soutenir toute autre tentative et le Haut fut officiellement déclaré mort.

La perte de cette légion porta un violent coup au Façonnat, qui jamais plus ne laissa partir dans les Tréfonds un régiment constitué exclusivement de golems.

In Uthenera

hahren na melana sahlin
emma ir abelas
souver'inan isala hamin
vhenan him dor'felas
in uthenera na revas

vir sulahn'nehn
vir dirthera
vir samahl la numin
vir lath sa'vunin

Traduit de l'elfique :

doyen, ton heure est venue
mon coeur se serre de chagrin
que tes yeux las trouvent le repos
ton esprit, la tranquillité
le sommeil éveillé apporte la liberté

nous chantons et fêtons
nous narrons les contes
nous rions et pleurons
nous accueillons reconnaissants le nouveau jour

--Tiré de "In Uthenera", chant traditionnel elfe d'origine inconnue.

Légende de Luthias Fieunain

Dès son plus jeune âge, Luthias était plus petit que la majorité des enfants alamarri. Il n'avait pas 12 ans lorsqu'il tua à mains nues un chien enragé qui s'en prenait à Tutha, le fils du chef tribal. Mabeyne, son père, fut impressionné par la force et la bravoure de Luthias, et décida d'en faire son fils.

Adulte, Luthias brillait par son charisme et sa bravoure. Plus petit que ses compagnons guerriers, c'était aussi le plus fort et le plus vaillant d'entre tous. Un jour, Mabeyne envoya Luthias, alors jeune homme, en la cité naine d'Orzammar pour y négocier une alliance. Leur tribu était à couteaux tirés avec d'autres Alamarri, toute aide leur était donc bonne à prendre.

Luthias se révéla incapable de convaincre le roi nain d'aider sa tribu, mais tomba amoureux de Scaya, la fille du roi. Luthias et Scaya fuirent le royaume des nains et s'en retournèrent à la tribu. Scaya enseigna à Luthias l'art de puiser dans sa rage intérieure pour combattre au mépris de la douleur ; fort de ce savoir, il devint un guerrier de renom.

Luthias conduisit les siens à de nombreuses victoires, jusqu'au jour où il remplaça son père adoptif à la tête de la tribu. Cette paix n'était toutefois que de courte durée. Durant un festin entre les chefs tribaux alamarri et alvars, Morighan'nan, cheftaine alvare aussi belle que puissante, tomba amoureuse de Luthias et le séduisit. Scaya eut vent de l'affaire et fuit le village pour s'en retourner à Orzammar. Lorsque Luthias refusa la proposition de mariage de Morighan'nan, elle repartit furieuse ; à compter de ce jour, les deux tribus se livrèrent la guerre.

15 années durant, Alamarri et Alvars s'entredéchirèrent. Au cours de la bataille des Chutes rouges, un puissant jeune guerrier de la tribu de Morighan'nan défia Luthias et le blessa grièvement, mais au prix de sa vie. Morighan'nan révéla alors que l'enfant était le fils de Luthias, conçu 15 ans plus tôt durant leur escapade galante. Elle maudit Luthias pour avoir passé sa descendance par le fer et la bataille des Chutes rouges tourna en la défaveur de Luthias.

Combat après combat, Morighan'nan prit le dessus sur Luthias, jusqu'à tant que les Alamarri fussent repoussés au pied des Dorsales de givre. Luthias fit alors front une dernière fois. La nuit précédant son ultime combat, Scaya vint à lui et lui offrit une armure naine en échange d'une nuit ensemble. Luthias accepta et se ceignit de l'armure le lendemain. La bataille, âpre et sanglante, vit Luthias croiser le fer avec Morighan'nan. La guerrière finit par trépasser, non sans avoir infligé à Luthias un coup fatal au coeur que, pour une raison inexplicable, l'armure ne dévia pas. À l'issue du combat, un cortège de guerriers nains descendit de la montagne pour emporter le dépouille de Luthias à Orzammar.

--Tiré de la "Légende de Luthias Fieunain", auteur non archivé, approx. -350 des anciens.

Eloge de l'humble cochard

J'ai jadis servi un cochard à un humain qui m'a rétorqué avoir l'impression de manger une union contre nature de porc et de lièvre. L'idée le troublait à ce point qu'il refusa de finir son plat et se contenta de pain rassis.

Bien évidemment, cette anecdote démontre uniquement que le palais des surfaciens, humains ou autres, est d'un manque de raffinement criant. À n'en pas douter, le cochard est l'animal le plus délicieux que j'ai jamais mangé. Il faut être mort pour ne pas saliver à l'idée d'une pièce bien tendre de cochard rôti qui fond dans la bouche. C'est au Haut Varen - dont la maison n'est hélas plus des nôtres - que nous devons la découverte des délices du cochard ; certes, ce fut par désespoir, alors que séparé de sa légion, il errait dans les Tréfonds depuis une semaine, mais nous ne saurions le reprocher à notre bon Haut.

Si les plats au cochard les plus répandus sont les crêpes et les pilons panés (mes enfants en raffolent), il existe également de nombreuses façons surprenantes et raffinées de l'accommoder. Feu sa Majesté Ansgar Aeducan était très friand de cochard cuit à la plancha puis braisé, accompagné d'une crème de champignons des Tréfonds. Pour l'utilisation de ces derniers, la prudence est de mise, car ils poussent souvent à proximité de cadavres d'engeances. On dit que c'est ce qui leur confère leur goût unique et leur odeur enivrante, mais qu'à trop en consommer, l'esprit finit par vous jouer d'étranges tours.

--Tiré de "Eloge de l'humble cochard" de Bragan Tolban, maître-queux réputé de la maison Aeducan.

Chanson populaire naine

Cochard, cochard
Tu n'es pas un cabochard
Cochard, cochard
Tu ne vis pas dans une mare

Tu n't'habilles pas en loubard
Mais pour qui n'est pas flemmard
Tu es plus brillant qu'un phare
Cochard, cochard

Tu es un drôle de lascar !

--"La belle et le cochard", une comptine naine très appréciée.

Les sermons de Divine Rénata I

La fragilité de la volonté mortelle est la grande faille de tous les enfants du Créateur. Nous négocions notre honneur comme s'il s'agissait de la plus basse des monnaies ; nous ne comprenons pas le sens de l'intégrité ni sa véritable valeur. C'est cette ignorance qui a engendré le péché originel.

Chacun de nous, un jour ou l'autre, s'est dit : "à quoi bon préserver mon intégrité ? Je ne suis qu'un simple mortel. Je suis faible de nature." Aveugles que nous sommes ! Il n'a fallu que la vertu d'une esclave pour détruire l'Empire tévintide ; que le déshonneur d'un homme pour détourner de nous le regard du Créateur. En vérité, je vous le dis : seule l'intégrité de notre coeur nous rendra Son amour. C'est là le seul pouvoir qui nous permettra jamais de changer ce monde en bien ou en mal.

--Tiré d'un sermon sur l'intégrité.

215 - Journal d'un apaisé

Il en est qui se rient de moi. J'ai cessé de m'en soucier.

Jadis, j'étais apprenti, comme eux. Sous la tutelle d'un enchanteur, je tentais de plier la magie à ma volonté ; et malgré quelques résultats, j'en suis conscient, j'éprouvais des difficultés. Je sentais le regard de l'enchanteur sur mes épaules, plein d'inquiétude et de déception. Tandis que les autres apprentis conjuraient le feu, c'était à peine si je parvenais à allumer une bougie.

La magie me terrifiait. Quand j'étais enfant, ma grand-mère m'abreuvait de récits contant les effroyables exactions de Flémeth, la sorcière des terres sauvages ; des inquisiteurs et de leur magie impie qui avait libéré les engeances sur la face du monde ; des démons, attirés par les rêves des magiciens comme des insectes par une flamme. Toutes ces histoires, elle me les contait parce que, disait-elle, le sang de notre famille était imbu de cette faculté.

Je ne faisais pas exception. Toute ma courte existence, j'avais frémi à cette pensée, imploré le Créateur de ne pas subir cette malédiction ; mais en mon for intérieur, je savais à quoi m'en tenir. Et lorsque les templiers arrivèrent en notre demeure, j'étais prêt.

La tour des mages était terrifiante, regorgeant de secrets et de dangers. Les templiers me dévisageaient comme si j'allais d'un instant à l'autre me changer en abomination sous leurs yeux. Mon enchanteur, quant à lui, tentait patiemment de m'enseigner comment mobiliser ma volonté, seule ligne de défense dans le cas où un démon tenterait de m'asservir, mais c'était peine perdue. Combien de fois me suis-je endormi les yeux rougis par les larmes, en ce lieu sombre et solitaire ?

Enfin arriva ma Confrontation, mon épreuve finale. Affronte un démon, disaient-ils, ou soumets-toi au Rite de l'apaisement. Ils étaient prêts à rompre mon lien avec l'Immatériel : ainsi, plus jamais je ne rêverais, plus aucun démon ne pourrait m'atteindre, mais en contrepartie je serais incapable d'utiliser la magie ou même de ressentir la moindre émotion. La confrontation avec le démon se solderait immanquablement par ma mort, aussi ma route était-elle toute tracée.

J'ai moins souffert que je ne l'escomptais.

Désormais, je sers de deux manières. Les Apaisés gèrent les archives. Nous administrons la tour, achetons les provisions et tenons les comptes. Notre état nous autorise en outre à utiliser l'élément magique nommé lyrium sans effet nocif, aussi nous confie-t-on l'enchantement des objets magiques. Nous sommes les marchands qui vendent ces objets à la clientèle approuvée par le Cercle ; c'est de ces ventes que le Cercle tire ses richesses.

En d'autres termes, les Apaisés sont un maillon crucial. Jeunes et moins jeunes ont beau nous prendre de haut ou être mal à l'aise en notre présence, ils se retrouveraient fort dépourvus si nous n'étions pas là. Qu'ils me considèrent donc comme un raté ; je n'ai plus à subir les horreurs de la magie. Je n'ai plus peur de ce que je suis. Les ombres ne sont que des ombres et je vis sans les craindre.

--Eddin le Docile, Apaisé du Cercle d'Osterburg, Marches libres.

Journal de Treyan

21 ferventis - J'ai remarqué Gorim qui courait en tout sens pour apprêter l'armure de cérémonie de mon frère. Je le hélai pour lui demander comment avançaient les préparatifs : il me répondit que l'un des protège-bras était terni. Son dévouement m'impressionna fort. Il est d'une grande loyauté envers notre famille.

23 ferventis - En me rendant auprès de Père pour débattre du traité, je rencontrai un messager qui patientait dans la cour. Sommé de décliner l'objet de sa présence, il révéla à contrecoeur qu'il avait un cadeau destiné au "nouveau commandant" et me demanda, non, m'implora, de transmettre à ma sœur quelque colifichet. Moi ! L'héritier du trône d'Orzammar ne fait pas les basses besognes d'un coursier ! Sans doute n'était-il pas rôdé à

son labeur. Je le fis expulser, mais je fulmine encore de son outrecuidance.

J'appris plus tard que Bhelen avait enjoint au messager d'attendre mon arrivée pour solliciter mon entremise. Pareils tours pendables ne siéent pas à un prince d'Orzammar. Il doit mûrir et prendre conscience des responsabilités que lui intime son rang.

24 ferventis - Ce matin, je surpris une fois encore la petite... camarade de Bhelen qui rôdait dans les couloirs près de sa chambre à coucher. Nul doute qu'elle était en quête d'un objet à voler, si ce n'était déjà fait. Son corsage semblait plus rebondi que la plupart des demoiselles dignes de ce nom. Cachait-elle dessous des joyaux ? Quoi qu'il en fût, je fis mine de ne pas l'apercevoir pour m'éviter un inconfort. Si Bhelen tient tant à l'entretenir, il serait bien avisé de la tenir cloîtrée en ses appartements. Mon jeune frère accorde trop d'importance aux frivolités et trop peu à ses devoirs de prince. Je dois veiller à lui inculquer la discipline lorsque j'en aurai le temps. Las, les nombreuses tâches que Père m'a confiées ne m'en laissent guère.

26 ferventis - Penser à envoyer quelque modeste gage de gratitude à Jaylia Helmi. Il convient d'entretenir l'alliance entre Helmi et Aeducan. Dame Jaylia acceptera fort évidemment ma demande, puisque je suis voué au trône, mais un semblant de politesse n'est jamais superflu. J'ai ouï dire que des surfaciens vendaient des soieries en notre sein ; peut-être enverrai-je mon second en acheter. Couleur préférée de Jaylia : turquoise.

28 ferventis - Le bruit court qu'une Lice se tient en l'honneur de notre frère. Moi, l'héritier, pour ma première investiture, je n'eus pas cet honneur ! Que dois-je en conclure ? Il me faut assister à cette Lice pour imposer ma présence. Orzammar ne doit pas oublier que le trône me revient.

--Tiré du journal de Treyan Aeducan.

Récits à l'intention des esprits aventureux

Il s'aperçut alors qu'il n'était pas seul. Le campement abandonné qui s'offrait à sa vue exerçait sur lui une irrésistible attirance, tel un mirage. Le feu crépitant, chaud comme une main sur son coeur, lui rappelait les souvenirs heureux de sa vie naguère : courir dans les champs de tournesols avec son fils, la figure gorgée de soleil ; somnoler au coin de l'âtre, sa femme dans ses bras...

Il ressentit une froide douleur, comme un coup de poignard, en repensant soudain à ce jour funeste où tout bascula. Au corps inerte de sa femme. Aux cendres de sa maison en flammes, comme autant de flocons de neige noire. Et cette affreuse pestilence... l'odeur des engeances. Il avait empoigné sa hache, serré les mains glaciales de son fils et quitté les lieux. Il allait les tuer, tous, jusqu'au dernier. Son coeur irradiait une insupportable agonie.

Il ouvrit les yeux et vit, indicible horreur, une ombre spectrale penchée sur lui, occupée à drainer sa vie. Alentour, le campement avait disparu pour laisser place à un environnement familier, presque paisible, fait d'ossements, de mort et de désespoir. Il se prit à songer que peut-être, toute sa vie n'avait été qu'illusion, qu'il n'avait peut-être jamais eu de famille. L'espace d'un instant, il se sentit soulagé : on ne peut perdre ce que l'on n'a jamais eu. Mais à voir ainsi la mort en face, l'esprit jouit d'une clarté remarquable. Il savait que l'illusion était ailleurs. Son visage tourmenté se fendit d'un sourire : voilà bien longtemps qu'il attendait cet instant. Il leva faiblement les bras, empoigna le visage du démon et l'embrassa. C'était comme embrasser un nuage de sable et de poussière. Soudain, toute peine disparut, et avec elle son dernier souffle de vie. Son corps n'avait pas touché terre que tout était déjà terminé.

Il était enfin libre.

--Tiré des "Récits édifiants à l'intention des esprits aventureux" de frère Ramos de Guilherme, 7:94 des tempêtes.

Notes

Lettre de Berwick

Berwick,

Nous avons besoin de votre présence à Golefalois. Restez au village, ne vous faites pas remarquer et surveillez le château. Signalez tout événement et vous serez grassement payé.
--Une lettre que possédait Berwick.

Lettre à quelqu'un de Hautecime

Chère Heather,

Comment vas-tu ? Comment vont père et mère ? Je ne sais pourquoi je te pose la question : voilà bien des années déjà que je ne me sais fille ni de l'un ni de l'autre. Tu es désormais ma seule parente et je rends grâce au Créateur que tu aies eu la bonté et le courage de continuer à m'appeler sœur.

Mon coeur bondit à la nouvelle de tes prochaines épousailles. J'ai bien l'impression que tu as trouvé beau parti : si jeune et déjà propriétaire terrien ! Bientôt, tu fonderas ta propre famille. Oh, Heather, comme je t'envie !

Mais peut-être n'aurai-je plus guère longtemps à t'envier. Nous appelions de nos voeux quelque chose - quoi que ce fût - et voilà que sous mes yeux, les barreaux de la prison commencent à s'écarter. Les miens ont été victimes de trop d'injustices pour que le Créateur laisse pareil crime impuni. Le vent du renouveau souffle sur la tour, je le sens. J'en suis à la fois excitée et terrifiée.

Je ne sais quand je pourrai à nouveau t'écrire, ma chère sœur, mais n'aie crainte : si tout se passe bien, nous pourrons nous passer de lettres, car tu me trouveras sur ton propre palier !

--Avec toute mon affection, Gwynlian

Une lettre du roi Endrin (Si pas de PJ nain noble)

Maître Harrowmont,
La culpabilité pèse lourdement sur mon coeur et me renvoie à ma sottise ; car il faut être sot pour s'extraire le coeur et le brûler par souci des apparences. J'ai laissé l'Assemblée condamner mon enfant à l'exil et à la mort parce que je craignais qu'une enquête sur la mort de Treyan ne jette le discrédit sur notre famille. Durant ces longs mois, vous avez été mon roc, mon bouclier, et je vous en sais gré ; mais il me faut vous demander un service encore. Je souhaite découvrir si mon enfant a survécu. La moindre trace saura me rasséréner. Envoyez vos hommes, vos éclaireurs, quiconque est disposé à s'y rendre !

Bhelen me croit fou. Si l'on a vent de mon souhait, dit-il, c'en sera fini de notre maison. Il n'a pas conscience qu'Aeducan est déjà déchue. J'ai détruit notre famille en sacrifiant ce qui m'était le plus cher. De grâce, Pyral, aidez-moi. Je vous le demande non en roi, mais en père.

--Note de feu sa Majesté Endrin Aeducan.

Une lettre du roi Endrin (PJ nain noble)

Peut-être brûleras-tu cette lettre sans la lire ; si c'est le cas, je ne peux t'en vouloir. Mais je ne voulais pas retourner à la Pierre sans te dire ces mots : j'ai vu la nature de Bhelen, et compris quel sot j'avais été. Car il faut être sot pour s'extraire le coeur et le brûler par souci des apparences. Je n'ai jamais cru en ta culpabilité. J'ai cautionné ton bannissement parce que je craignais qu'une enquête sur la mort de Treyan ne jette le discrédit sur notre famille et ne nous coûte le trône.

Mais de ce sacrifice, je n'ai rien retiré : j'ai condamné mon unique enfant à un exil incertain. Quoi que tu fasses, sache-le, tout l'honneur et la fierté de la maison Aeducan reposent sur tes épaules.

--Note de feu sa Majesté Endrin Aeducan.

Note de ser Henric

Tellement de mes camarades sont partis en quête de l'urne que l'un d'eux a bien dû retrouver frère Génitivi. Quoi qu'il en soit, tant que je n'ai pas vent d'un heureux dénouement, je dois poursuivre mon labeur. Frère Génitivi détient la clé de la Sainte urne cinéraire, nous n'en avons jamais douté, or je crois savoir à présent où se trouve notre homme : je me suis rendu en sa demeure à Dénérim où j'ai retrouvé sa trace. Etonnant que les autres chevaliers n'aient pas agi de même. À moins que... Non, je me refuse à sombrer dans les théories du complot. Ser Donall attend mon rapport à Lothering. Je dois le rejoindre au plus vite et rendre compte de mes découvertes. Si quelqu'un venait à trouver ces ratiocinations, je ne lui demande qu'une chose : qu'il s'enquière de mon sort et accomplisse ce dont j'ai été incapable.

--Note de ser Henric de Golefalois.

Une lettre de Rica

Mon très cher prince Bhelen,

C'est trop d'honneur que vous me faites. Je ne suis qu'une pauvre fille insignifiante, indigne de votre attention, mais votre propension à tolérer ma présence est bien la marque d'un prince ! Je ne saurais trop vous remercier pour ce magnifique collier que vous m'avez offert. Je le chérirai jusqu'à la fin de mes jours et je vous promets de le porter lors de notre prochaine rencontre. Je sais que ma gratitude ne vaut pas grand-chose, mais je tiens à le répéter : merci. Je serai à jamais votre humble et dévouée servante.

--Affectueusement, R.

Une tablette elfique gravée

Les quatre pans reproduits ici semblent faire partie d'une fresque autrement plus imposante.

Le panneau supérieur représente un broc rempli d'eau à ras-bord, posé sur un autel. Trois elfes vêtus de robes entourent l'autel tandis qu'une foule en attirail guerrier se tient à quelque distance.

Dessous, une représentation de tous les elfes, en robe comme en armure, prosternés devant l'autel.

La troisième gravure en partant du haut représente l'un des trois personnages vêtus de robes, une femme dotée d'un tatouage facial sophistiqué, qui boit l'eau du broc sur l'autel sous le regard des autres elfes.

Sur l'image du bas, cette même femme tatouée est immergée jusqu'à la taille dans un bassin. Elle tient le broc, de l'eau s'échappant du goulot. Les elfes en armure s'inclinent devant elle.
--Description d'une étrange tablette.

Une liste de commission en lambeaux

sucre
farine de blé
couteau à fileter
gingembre (pour les flatulences de Papi)
encre
huile de foie de morue
champignons séchés
rouge à joues (orlésien)

Penser aussi à demander s'il y aura bientôt de la cire d'abeilles en stock.
--Une note sur un papier chiffonné.

Graffiti à la taverne de Golefalois

Note aux clients.
Ne mangez pas le fromage.

--Griffonné sur le comptoir de la taverne de Golefalois.

Les fioles noires

Asservissement du premier nécrodémon
Plus jamais charogne ne sera ton habit.
Asservi par ton nom, plus jamais main mortelle ne t'atteindra.
Cale Viazagat, revenant et perversion d'un fils unique.
L'outremort n'est plus ta pierre de gué par-delà le Voile.
Qu'Andrasté te retienne, démon, et qu'à jamais elle étouffe ta fureur.

(Six empreintes de pouces rouge sang marquent la fin du texte.)

*****

Asservissement du deuxième nécrodémon
Rejeté de ton hôte, plus jamais tu ne retrouveras d'emprise parmi les mortels.
Asservi par ton nom, de par notre serment.
Nethamas Bigal, revenant et perversion d'une fille vertueuse.
Plus jamais tu ne sonderas le Voile, plus jamais tu ne quitteras l'Immatériel.
Qu'Andrasté te retienne, démon, et qu'à jamais elle étouffe ta fureur.

(Six empreintes de pouces rouge sang marquent la fin du texte.)

*****

Asservissement du troisième nécrodémon
Ce royaume te renie, abomination qui as emporté notre aimée.
Nous sommes unis contre les tiens et t'asservissons par ton nom.
Argruth Massaad, revenant et perversion d'une mère chérie.
Plus jamais tu ne feras de victimes, plus jamais tu ne les forceras à se relever.
Qu'Andrasté te retienne, démon, et qu'à jamais elle étouffe ta fureur.

(Six empreintes de pouces rouge sang marquent la fin du texte.)

*****

Asservissement du quatriième nécrodémon
Tu prives nos défunts de leur repos, aussi ne te laisserons-nous nulle trêve.
Que la force de notre union t'asservisse par ton nom.
Quametha Kagat, revenant et perversion d'un père honoré.
Quoique nulle cage spirituelle ne puisse défaire les maux que tu as causés.
Qu'Andrasté te retienne, démon, et qu'à jamais elle étouffe ta fureur.

(Six empreintes de pouces rouge sang marquent la fin du texte.)

*****

Asservissement du cinquième nécrodémon
Nous condamnons l'esprit comme l'hôte qui a invité l'étranger.
Le coeur empreint de solennité, nous t'asservissons par ton nom.
Shamas Bonfils, revenant et perversion d'une amitié incomparable.
Le regret est plus douloureux que d'enterrer les morts.
Qu'Andrasté te pardonne, frère, et qu'à jamais elle étouffe ta faiblesse.

(Six empreintes de pouces rouge sang marquent la fin du texte.)

*****

Asservissement du sixième nécrodémon
Ensemble, nous purgeons ce royaume de ton vice.
Le plus petit d'entre nous t'asservit par ton nom.
Fathec Wither, revenant et perversion d'un ami inconnu.
Que ta force et ta fourberie se heurtent à l'innocence.
Qu'Andrasté te retienne, démon, et qu'à jamais elle étouffe ta fureur.

(Six empreintes de pouces rouge sang marquent la fin du texte. L'une est de petite taille, comme si elle appartenait à un enfant)

*****

Coitus Epistolaris

Un assortiment de missives personnelles et gênantes entre les riches et l'objet de leur obsession.

*****

Mon cher Réginald,

Un feu me dévore de l'intérieur quand je pense à vous. Si notre amour est voué à continuer, veuillez donc utiliser l'onguent ci-joint.
--Sarie

*****

À Wareth Vaingal,
Age, race, taille ; ces différences importent peut-être aux autres, mais pas à moi. toutefois, choisir un casque assorti à ma tunique pour le plaisir de m'acoquiner avec vos nouvelles "sœurs du silence" m'a valu une attention dont je me serais bien passée. Je ne souffrirai plus votre compagnie.
--Alisson Hautmont
(griffonné dessous)
Ca va me manquer de castagner avec ces drôlesses.

*****

L'affaire est délicate.

L'idée de jouir de vous ne laisse pas de me combler d'aise, mais l'arrivée impromptue d'un fâcheux m'oblige à vous demander de quitter mon domaine par la poterne pour éviter de ternir nos réputations à tous deux.
--"M"

*****

Mademoiselle Ambrose,

Après avoir attendri le morceau d'un coup de main savant facilité par une généreuse dose de lubrifiant, je le larde et le farcis à loisir avant de l'arroser de mon incomparable jus.

Je dois vous avouer ma perplexité quant à vos questions, mais loin de moi l'idée de remettre en question les lectures nocturnes de mes clientes. Dois je vous remettre trois livres de saucisse pour la semaine prochaine ?

Bien à vous,
--Bliller le boucher

*****

Très cher,

À notre prochaine rencontre, je serais fort aise que vous conserviez votre chapeau. Voire vos bottes. Ainsi que vos trousses et votre chemise. Je vous faciliterai d'ailleurs la tâche en verrouillant ma porte et en postant un garde à l'extérieur. Me suis-je fait comprendre ?

--"X"

*****

Mon elfidée,

L'herboriste m'a conseillé de la corne de bronto en poudre. J'ai été très discret.

--Ton tournesol

*****

Corloas,
Ostensiblement, vos manoeuvres
Ne sauraient être tolérées plus longtemps
Tenez-vous donc pour averti
importun que vous êtes
Ne voyez en moi qu'une chose :
une amie, jamais plus.
--Elisa

*****

Gourgandine que vous êtes ! Jamais je n'ai enduré pareille bestialité, pareille dépravation ! Nul être raisonnable ne pourrait insuffler tant de lubricité au moindre de ses mots !

Ma dame, je vous aime.

--Ser Augold

*****

Ma très chère Virginia Cauderoy,
Sujet : déchirure d'un corsage
Veuillez trouver ci-joint sept pièces d'argent accompagnées de mes plus plates excuses pour ledit corsage. Je ne sais s'il faut en blâmer la brise marine dans mes cheveux, la perte de ma chemise favorite, les ruades de l'étalon ou peut-être l'effort de maintenir tous ces éléments tout en conservant la pose pour le portrait, mais une chose est sûre : je n'étais pas moi-même. J'espère que vous voudrez bien me pardonner et que vous ne chercherez pas pour autant à faire cavalière seule.

Bien à vous,
Ser Rival Grouseman

*****

Estimé ser Jon,

Vos soins, quoique partant d'un bon sentiment, ne me comblent pas. N'en prenez pas ombrage car c'est ma faute et non la vôtre. Il me faut un temps pour me faire au personnage que vous avez éveillé. Je ne doute pas que nous puissions néamoins maintenir des relations cordiales et que nos connaissances mutuelles n'en souffriront pas.

--"K"

*****

À notre maîtresse,

Lors de notre dernier baisement, nous remarquâmes la fragrance d'un tiers messéant, mais peu nous en chalait.

--Son Eminence ser Fether Hapsmith Osvald III

*****

Mon aimée,

Je me languis de danser avec vous à la lueur de la Lune, nos coeurs à l'unisson tels les deux ailes d'une colombe, de concert avec la gloire du Créateur et la beauté du monde que nous gardons en son absence. Unissons-nous au sein d'une pureté qui défiera les ères, lorsque nos frères célèbreront à nouveau le Cantique de la Lumière.

De toute mon âme,
--Erec Denolven

(Ecrit à la suite d'une main délicate)
Corne de bouc ! Comme il en frétille !

*****

Concentricités

Les querelles entre fraternités se sont faites plus fréquentes, plus pressantes. J'ai exhorté le Collège des mages de Combrelande à aborder ce sujet dans les débats futurs, mais je crains que les relations avec la Chantrie ne les en détournent. Je m'estime capable d'apaiser les Egalitaires et sans doute les Loyalistes, mais les Libertaires s'empêtrent dans leurs contradictions. Quant aux Isolationnistes, à quoi bon essayer d'engager le dialogue ?

Pour être franc, l'Enclin qui gronde m'a aidé dans mon effort d'unification, mais il n'est guère encourageant de constater que chaque table du réfectoire risque de se dresser contre l'idéologie de sa voisine. Le thé en devient un vrai calvaire.

--Extrait des notes du Premier enchanteur Irving sur l'unité

Désir et besoin

Notification de blâme

Templier Drass, vos remarques devant les recrues ne sont que la dernière occurence d'une série d'évènements fâcheux. Je commence à douter de votre dévotion et de votre adéquation aux rigueurs de l'enseignement. Le moment est peut-être venu de réévaluer vos perspectives de carrière au sein des templiers. Je vous consacrerai une entrevue à l'issue des manoeuvres actuelles pour envosager votre mutation à un autre poste de l'organisation.

--Préposé Cérand, assistant du chevalier-capitaine Greagor

(Une note se trouve griffonnée dans un coin.)
"Préposé qui ? Mutation ? En somme, on va me refiler un boulot de chasse au dahu dans un trou perdu des fiefs bannerets."

Les notes du Iarl Ogür

Ouvrages qu'il serait de bon ton de se procurer :

La face, et comment ne pas la perdre : guide de conversation féreldien-orlésien
- Histoire de ne pas vexer les bailleurs potentiels

Des dangers et des esprits sur la jeunesse actuelle
- Dangereuse combinaison, effectivement !

La mort des frondaisons : vérité et légende dans la quête d'Arlathann
- Des survivants ? Calembredaines !

L'origine des thèses : en savoir plus que quiconque sans passer pour un âne bâté
- Jamais eu le temps de le lire. C'est peut-être une pièce ?

L'erreur d'Irving

Aujourd'hui, j'ai accompagné une autre apprentie censée se livrer à des manoeuvres sécrètes et j'ai fait la preuve de ses affinités avec la magie du sang. L'environnement de la tour est ainsi fait qu'il encourage certains modes de pensée, en bien comme en mal. Les apprentis semblent croire que nous nous jouons d'eux ; mais la vérité est autrement plus complexe. Il est nécessaire de démasquer les déviants au plus tôt, faute de quoi tout le cercle en pâtira.

Uldred s'est montré d'une aide inestimable pour détecter les signes avant-coureurs. Il parvient à brouiller les pistes comme personne. Nul doute que les apprentis seraient stupéfaits de découvrir comme il les manipule. Je dois organiser un séminaire de façon à ce que les autres enchanteurs puissent profiter de ses talents.

--Extrait du journal du Premier enchanteur Irving

Promesse de fierté

Uldred va nous montrer la voie. À nous enfin la reconnaissance du Cercle et la fin du joug cruel des templiers. Nul ne pourra nous échapper. Le mouvement est en marche.

--Enchanteur Gravid, Libertaire

*****

Je me suis entretenu face à face avec lui. il a l'intention d'exiger le retrait des templiers. Je ne sais si je serai disposé à le suivre, mais j'assisterai à son plaidoyer.

--Enchanteur Fonst, Egalitaire

*****

Insensés ! À quoi bon le sang s'il coule des marches de la tour ? Renoncez à cette folie avant qu'elle ne nous anéantisse.

--Enchanteur Luvan, Loyaliste

*****

L'appel est passé. Quelle qu'en soit l'issue, nous sortirons d'ici d'un pas fier. Nous agissons pour le bien du Cercle. Uldred ne pourra qu'en convenir.

--Libertaire Rhonus

*****

Etudes hors programme

Daignez accepter toutes mes condoléances pour le sort tragique de votre élève, mais vous comprendrez bien que le Cercle ne peut anticiper toutes les morts obscures auxquelles s'exposent les apprentis, a fortiori relatives à des méthodes non abordées par notre cursus. Nous n'avons pas la place de créer des infrastructures de formation supplémentaires, d'autant que la taille actuelle desdites infrastructures soulève déjà quelques mécontentements. Je ne puis donc accéder à votre requête.

--Premier enchanteur Sinclair

*****

Si vous prétextez un problème d'espace, utilisez donc mes appartements ; de budget, je prendrai les frais d'embauche à ma charge. Je refuse d'accorder un autre diplôme à un étudiant qui ne saura réagir face au premier surin venu. Nous

leur enseignons fanfreluches et habits d'apparat, mais l'acier leur est inconnu. C'est là un crime.

--Enchanteur Bergin

*****

Veuillez noter par la présente que la zone d'exercice au troisième étage servira dorénavant de dortoir pour la garnison de templiers stationnés à la tour. Puisque les infrastructures destinées à leur entrainement sont d'ores et déjà disponibles, ils maintiendront une surveillance plus rapprochée encore sur les affaires du Cercle. Le cours facultatif de découverte des armes que proposait l'enchanteur Bergin est suspendu jusqu'à nouvel ordre. En outre, l'enchanteur Bergin a quitté le corps-enseignant.

--Premier enchanteur Sinclair

Combinaison de sorts

Feu de graisse

La plupart des formes de graisse, magiques ou non, sont extrêmement inflammables. Lorsque de la graisse entre en contact avec une flamme nue, elle s'embrase et crée une mer de graisse enflammée qui consume toute créature qui la franchit. Une fois la graisse brûlée, le feu s'éteint.

Mort entropique

La victime du Mauvais oeil dira peut-être que c'est sans importance dans la mesure où elle n'a guère de chance de survivre, mais elle doit éviter le Nuage mortel à tout prix sous peine de hâter le processus : un simple contact avec la périphérie du nuage suffit à déclencher une réaction mortelle qui inflige des dégâts spirituels inimaginables.

Foudre explosive

Le pouvoir magique d'un glyphe dépend de la pureté de sa forme. Quand deux glyphes se chevauchent et que leurs lignes se confondent, à plus forte raison si leurs effets sont diamétralement opposés comme les glyphes paralysant et répulsif, la magie n'a d'autre choix que de se dissiper en une réaction explosive qui paralyse instantanément toutes les cibles à proximité.

Tempête du siècle

Quand deux fronts orageux se heurtent, il en résulte inévitablement chaos et ravages. Un mage qui conjugue le froid mordant et la neige du Blizzard à la Tempête et ses arcs électriques produira une terrifiante réaction nommée Tempête du siècle. Quiconque est pris dans ses nuages subira des dégâts électriques spectaculaires.

Museleur de flammes

Un feu de graisse est particulièrement difficile à éteindre ; la plupart du temps, il brûle jusqu'à disparition du combustible. Toutefois, un mage peut dissiper les flammes d'un tel feu s'il parvient à abaisser la température ambiante. Grâce au Blizzard, le mage invoque des vents hivernaux qui remplissent l'air de givre et éteignent les flammes en gelant la graisse.

Combustion

L'aventurier assiégé de toutes parts pourra trouver un répit salutaire grâce au sort Champ de force qui le protège temporairement de tout dégât. Mais puisque ce sort l'empêche également de se déplacer, il ne fait que retarder la fatalité. Si, en revanche, un mage lance Carcan compresseur en sus du Champ de force, ces effets contradictoires produisent une désintégration spectaculaire des deux sorts se traduisant par une onde de choc qui inflige des dégâts à toutes les cibles de la zone, sauf le sujet à l'épicentre.

Nuage de vapeur

La victime du sort Vulnérabilité doit prendre garde, non seulement aux dégâts des éléments, mais aussi aux lanceurs de sorts qui souhaitent saper sa vie ou sa mana pour regagner des forces : en effet, l'efficacité des sorts Drain de vie et Drain de mana est alors doublée.

Réanimation supérieure

Un squelette allié relevé du champ de bataille au moyen du sort d'Animation morbide souffre toujours du traumatisme de sa mort récente, et ses compétences martiales s'en ressentent considérablement. En revanche, lorsque le sort Animation morbide est lancé par un mage dont le pouvoir est renforcé par les effets de la Puissance arcane, le sujet hérite de la détermination et de la force d'un squelette trépassé depuis plusieurs siècles. Ce squelette amélioré est plus fort et dispose de davantage d'aptitudes.

Cauchemar

Une créature endormie est très susceptible à la suggestion et donc vulnérable aux effets du sort Horreur : les cauchemars aussi horribles que réalistes qu'il engendre infligent de lourds dégâts spirituels qui peuvent parfois suffire à la faire mourir de peur. Les infortunés qui survivent émergent à coup sûr de leur calvaire dans un état de peur.

Éclatement

Une créature gelée ou pétrifiée par un sort comme Pétrification ou Cône de froid est extrêmement vulnérable : si l'on applique une force importante au bon endroit, elle risque de voler en éclats. Un critique d'arme peut se révéler suffisant ; les sorts Poing de pierre et Carcan compresseur peuvent également provoquer le même effet.

En rapport avec une quête

Une note chiffonnée

J'espère que qui trouvera cette note sera en mesure de la lire. Je frémis à l'idée que mes derniers mots servent à allumer quelque feu ou, pire encore, à torcher quelque cul. Mais au-Créateur-vat.

Mon nom est Branan, de Galdée. Il fut un temps où je cultivais des pommes. Lorsque les Orlésiens sont venus exiger que je courbe l'échine devant leur empereur, je les ai envoyés se faire pendre. Ils ont incendié ma pommeraie et ma maison, mais je n'en avais cure, j'ai admiré le brasier. Les arbres finissent par mourir, les maisons par s'écrouler. Mais je ne perdrai mon honneur que si je l'abandonne.

Ils sont revenus la semaine suivante en exigeant que je leur prête allégeance. Cette fois, quand j'ai refusé, ils m'ont mis aux fers. Me voilà condamné à mourir ici. Ma mort doit vous paraître bien sotte, j'imagine ? Un mot de moi et j'aurais pu rebâtir mon foyer, reprendre le cours de ma vie comme si de rien n'était. Mais cent générations de ma famille ont vécu et trépassé sur ces terres ; je ne vais pas vendre l'honneur de ma famille pour quelques pommes.

Qui que vous soyez, quelle que soit la raison de votre présence, si vous sortez d'ici, puissiez-vous aller à Galdée. Ma famille a beau s'éteindre avec moi, vous l'y trouverez quand même, imprégnée dans la terre, insufflée dans le vent qui agite les arbres. Contez ma mort à ma famille et je vous l'assure, elle vous entendra.

--Branan.

Sciences de l'invocation

Exercices simples d'invocation et d'assujettissement - Edition du mentor

Dans l'enceinte protectrice de la bibliothèque, les apprentis peuvent et doivent contraindre à leur volonté un esprit mineur. La disposition des rayonnages favorise en effet, le cas échéant, l'immobilisation passive et le bannissement de toute entité.

Avertissement : cet exercice ne DOIT PAS être effectué en période de maintenance ou autre réagencement de la bibliothèque ! Toute invocation incorrecte, notamment dans le cadre de l'exercice 3, représente un ineffable danger.

Ce livre a été déchiré en deux.

*****

Deuxième partie d'un livre arraché.

L'initiation rituelle se solde par l'allumage du sigil de l'invocation. Si l'ordre est incorrect, le rituel reprendra au début.

Exercice premier
-Faire face à l'autel d'invocation.
-Sélectionner le deuxième passage du Volume des entités spirituelles, deuxième rayonnage.
-Passer les mains ouvertes par-dessus les premières flammes d'invocation (sélectionner les premières flammes).

Exercice deuxième
-Faire face à l'autel d'invocation.
-Réciter l'Appel singulier de Rodercom, première colonne des rayonnages annexes.
-Placer une pièce d'argent au pied de la statue du mage Gorvish.
-Passer les mains ouvertes par-dessus les deuxièmes flammes d'invocation.

Exercice troisième
-Aviser les mages de rang du début de l'exercice.
-Faire face à l'autel d'invocation.
-Réciter le deuxième passage du Bestiaire édifiant d'Elvorn, textes sous scellés, troisième zone.
-Tracer le sigil choisi sur la table commune de la première zone.
-Placer une mèche de cheveux entre les pages du Spiritorum Etherialis, à droite des textes sous scellés.
-Effectuer le Geste de Callum (deux doigts) devant la statue du mage Gorvish.
-Souffler sur la ciguë séchée dans le Phylactère des novices, deuxième colonne des rayonnages annexes.
-Passer les mains ouvertes par-dessus les troisièmes flammes d'invocation.

La caste des morts

Mes amis, nous nous sommes longtemps querellés, mais je vous propose une alternative. Il arrive à l'occasion que l'un des nôtres rejoigne la Légion des morts : les mémoires recensent plus d'une disgrâce cuisante. Ce n'est que par ce volontariat que nous évitons le scandale. Posons-

nous donc la question : en sortons-nous grandis ? La Légion est toujours passée pour la rédemption du dernier espoir. Si un noble rejoint leurs rangs, et volontairement là-dessus, des roturiers suivront son exemple et nous n'auront sacrifié pour ce faire qu'un membre bien sot, dernier d'une maison importune. Ses réformes, il est mieux à les crier face aux engeances qu'en cette chambre. Qu'il parte, voilà ce que je propose.

Telle est la décision que nous avons consignée, Durius. Puisses-tu ne pas venir à regretter ton choix, car il est irrévocable.

--Extrait du procès-verbal de l'Assemblée, à propos de la Légion des morts ; addendum inconnu

Très chère Gilly,

Je sais que la vie n'a pas été facile depuis le blâme qu'à encouru notre maison. J'espérais porter seul le fardeau de mes actions, mais si j'avais eu pleinement conscience des conséquences, je n'aurais jamais assassiné au-dessus de ma caste. Il m'en a coûté de te laisser, mais je ne voyais pour seul moyen de t'épargner ma honte que de rejoindre moi-même la Légion. C'est une demi-mesure qui ne saurait me valoir ton réconfort, mais je te supplie de te laisser aller un instant à l'optimisme. On parle d'une nouvelle recrue, un noble ! Ce que j'ai entendu, je n'ose lui jeter le mauvais sort en le répétant, mais peut-être le respect nous est-il encore accessible, aux miens, à toi. S'il nous reste un successeur officiel, peux-tu vérifier qu'il est réel, que la maison Férald a bonne réputation ?

--Lettre de Maïus, non envoyée

Puisse ce rapport parvenir à qui de droit, qui saura en tirer les conséquences tactiques. Nous avons trouvé une enclave d'engeances, une frayère peut-être, mais sans pouvoir nous en approcher. Les engeances étaient nettement plus nombreuses que prévu, aussi ai-je divisé l'escouade pour attirer le gros de la horde. Je ne m'attends pas à survivre, mais j'ai veillé à ce que la majorité de mes troupes en réchappent. Cette décision m'est difficile à prendre car mon rapport ne sera pas entendu et je risque ce faisant de condamner plus de légionnaires que mon effectif, mais je ne peux me résoudre à abandonner des hommes que, chacun, j'ai appelé frère en le regardant dans les yeux. Peut-être ne m'en sauront-ils pas gré, eux qui se croient déjà morts : mais où est vie, est espoir. Je ne serais pas le dernier témoin de leur valeur.

--Tiré d'un rapport de la Légion des morts, signé par le seigneur Durius Férald

Victime : Durius Férald, lieutenant. Trouvé mort avec son escouade. Le cadavre était intact, ce qui indique que les engeances redoutaient sa résolution même dans la mort. La férocité qu'il a mise à défendre ses troupes a été corroborée par les survivants, avant qu'ils ne succombent à la souillure. Il est rare que la mort effective d'un soldat dépasse les honneurs qui lui ont été faits à son recrutement, mais Férald était un cas à part, un agitateur ; ses promesses excentriques nuisaient à la discipline et je crains que sa mort ne démoralise pas seulement ceux qui ont prêté l'oreille à ses divagations. Il a été retourné à la Pierre avec son insigne ; c'était là l'enterrement le plus honorable que nous pouvions lui fournir, talonnés que nous sommes par les engeances, mais la version officielle est qu'il a formé un second front. Mieux vaut que les espoirs qu'il a suscités se dissipent au fil du temps plutôt que de les tuer dans l'oeuf.

--Tiré d'un état des pertes bimensuel rédigé par le sergent Unger

En vertu de son ascendance et du grand sacrifice consenti par son dernier descendant, le Façonnat reconnait l'intérêt d'une union entre la maison Férald et la Légion des morts. Pourvu que la lignée soit intacte et suffisante, les relations de la Légion des morts pourront intégrer la basse noblesse, sous couvert de restrictions. Ladite maison mineure sera aujourd'hui soumise à consignation dans les mémoires. Puissent ses descendants trouver l'honneur.

--Extrait des mémoires

Les travers-banguards

Des sots et des renégats, tous autant qu'ils sont. Il y a certes un temps pour la chasse au trésor rationnelle, mais ce temps n'est pas arrivé. Lequel d'entre eux a fait fortune, lequel a vu sa maison élevée ? Les filons mineurs qu'ils ont retrouvés n'ont satisfait ni cette assemblée, ni la soif de leur instigateur. Leurs actes ne peuvent que gagner en excentricité et en indiscipline ; nul accident n'a été signalé jusqu'ici, mais ils finiront tôt ou tard par saper la stabilité d'un conduit important.

L'assemblée d"clare aujourd'hui toute prospection restreinte jusqu'à ce que nous soyons certains de la stabilité des Tréfonds. Que ces "travers-banquards" trouvent la fortune dans le commerce ; les nains ne doivent miner que par prudentes extractions.

--Extrait d'un procès-verbal de l'Assemblée

Rogan a fait une magnifique percée sur un filon mineur aujourd'hui ; ses étais se contorsionnaient le long du mur comme s'ils étaient sa colonne vertébrale. Il a le génie du garnissage : ses rocages sont quasi cristallins. Si je les frappais, je suis sûr que j'entendrais chanter la Pierre. Le premier inspecteur venu les dirait "anormaux", mais c'est bien l'intérêt, n'est-ce-pas ? Nous laissons la Pierre nous emmener où elle le veut, nous ne sommes pas en train de déblayer une nouvelle grand-voie pour rajouter un cellier au

palais. Je parie qu'ils révoqueront nos privilèges dés la prochaine séance de l'Assemblée. Grand bien leur fasse ; là ou nous allons, leurs édits ne nous parviendront jamais. Ils redoutent la voie que nous prenons.

Nous sommes tout près d'une grande découverte, la Pierre nous attire vers quelquechose ; que la surface me prenne si je laisse des nains qui ont renié leur affinité nous en empêcher.

--Tiré du journal de Brunar, fondateur des travers-banquards

Nous ne pouvons plus tolérer votre mépris flagrant de cette Assemblée et des directives d'excavation. Les actes de votre équipe ont potentiellement compromis deux projets futurs, ce qui a entrainé un redéploiement coûteux des plans de forage. Par chance, le développement du puits principal peut continuer, faute de quoi vous auriez été passibles de sanctions supplémentaires. Affirmer comme vous le faites que la Pierre guide vos actes indique non seulement une ignorance de toute procédure d'avant-projet, mais aussi que votre groupe et vous subissez peut-être les premiers signes d'une intoxication au lyrium. Vous êtes en infraction du code minier d'Orzammar et concédez en vertu de la présente tout profit dégagé par votre exercice illégal. L'Assemblée requiert votre réponse sous 30 jours, faute de quoi votre maison et votre équipe tomberez sous le coup d'un blâme supplémentaire.

--Avis de blâme émanant de l'Assemblée

La voici, votre réponse : allez vous faire élargir la galerie.

B.

--Addendum de Brunar, fondateur des travers-banquards

Pour des ennuis, nous avons été servis : le filon de lyrium qu'avait trouvé Rogan nous a menés sur le flanc d'une horde d'engeances. À en juger par leurs travaux, les engeances étaient à une semaine à peine d'accéder à cette maudite voie sous Orzammar, loin derrière les patrouilles. La Pierre le savait et elle a attiré ses élus en insinuant en notre for intérieur la promesse de ses minerais. Si tout se passe bien, sacrifier cette caverne mettra un terme à leurs velléités minières et Orzammar ne saura jamais le risque qu'elle a couru. Nous ne serons qu'une secousse éloignée, une ondulation dans la fontaine royale.

Nous avons posé les charges. Notre plan fonctionnera et nous en connaissons le prix. La Pierre nous a montré le chemin du foyer.

--Tiré du journal de Brunar, fondateur des travers-banquards

L'ombre-gangue

La Pierre est dotée d'une volonté qui nous enveloppe, nous dirige ; elle nous guide alors même que nous refusons de nous soumettre à son influence. Mais elle n'est pas pure. La Pierre est porteuse d'une corruption aussi ancienne que l'équilibre. Pour que les nains prospèrent, la gangue - la roche instable, inutile - doit être retirée. Mais comme la Pierre, la gangue exerce elle aussi une influence. Nous devons tous l'affronter, extraire ce que nous avons de pire, mais la Légion des morts est investie d'une responsabilité à nulle autre pareille. Seule l'élite de la Légion peut affronter la gangue, tailler les ténèbres qui affligent la Pierre nue. Elle nous enveloppe, nous devons la protéger, en ce lieu où les ténèbres rejoignent la lumière.
--Inscription de la Légion des morts, sans date.

La clé de la cité

Vos inquiétudes ne sont pas sans fondement, mais l'Assemblée s'est montrée claire : l'espace occupé par le thaig occasionne un surcoût, mais sa fonction mérite bien ces frais. les statues des Hauts doivent constituer le coeur du Panthéon des Héros. Nul autre placement n'est aussi à même de profiter aux intérêts nains. Ce sera là le premier panorama qu'Orzammar offrira aux ambassadeurs de la surface, un hommage fait à la fois à nos ancêtres vivants, mais aussi à la Pierre dont nous sommes issus. Ils doivent en voir l'oeuvre avant de pouvoir envisager la complexité de sa forme brute.

Le Panthéon doit en outre servir un deuxième rôle, celui de dernière vision s'offrant aux frères qui nous quittent. Ceux qui choisissent de partir doivent le faire sous le regard accusateur de leurs ancêtres, pour leur rappeler qu'ils faillent à leur devoir et qu'ils en paieront le prix. Nous encouragerons ainsi le commerce tout en établissant clairement que qui part trop loin revient étranger de la Pierre.

--Extrait d'un rapport de la commission de zonage de l'Assemblée

Conformément à l'ordonnance 5-la, nul nain de caste indéterminée n'est autorisé à commercer dans le Cornal roturier. L'ordonnance fut ultérieurement amendée pour établir que la possession et l'exploitation d'étal ou d'échoppe est réservée aux membres des maisons recensées et homologuées, issus d'au moins trois générations d'ancêtres attestées. L'achat au détail de biens ou de services auprès d'un étal ou d'une échoppe homologué ne tombe pas sous le coup de cette ordonnance et est laissé à la libre appréciation du commerçant.

Vous comprenez sans nul doute la nécessité d'exercer un contrôle qualitatif strict sur tous les biens et services qui transitent par Orzammar,

d'autant que nous nous évertuons à encourager les investissements étrangers. Les critères qualitatifs des Taudis et du marqué-moyen ne sauraient convenir, aussi ne pouvons-nous accéder à votre demande de permis commercial.

--Extrait d'un jugement rendu par le Conseil commercial de l'Assemblée (motif : Aux secondes mains de Midal).

Sachez que vos privilèges n'ont été que suspendus et non abolis, à contrecoeur encore. L'Assemblée a le sentiment que la sainteté de la Lice a été récemment bafouée. Il s'agit là d'un tournoi réservé aux gentilsnains, d'une démonstration du talent de nos futurs généraux et vétérans respectés. Elle a pour vocation d'inspirer, de rappeler aux basses castes que la hiérarchie n'a rien d'arbitraire. Nous reconnaissons l'utilité d'une tribune servant à régler les dettes d'honneur et concédons que la défaite occasionnelle d'un noble peut servir d'apaisement, pourvu que ce soit face à l'un de ses pairs et que la joute fasse l'objet d'un arbitrage idoine. Étendre ses pratiques aux basses castes se révèlerait non seulement dangereux, mais aussi barbare. Nous avons constaté les troubles qu'un combattant non autorisé pouvait suscité (cf. l'irruption de cette marquée), aussi convient-il de décourager à tout prix ce genre d'incidents.

--Tiré d'une notification de blâme à propos de la gestion de la Lice

Il a été convenu qu'aucune règle de procédure n'avait été explicitement enfreinte, mais cinq jours d'obstruction parlementaire encourent néanmoins un blâme. Nous avons envisagé pendant une séance entière la division des propriétés de la maison Gorosmote et jugé nécessaire que son domaine au sud soit saisi. Attendu que la naissance du jeune Keid nécessite son élévation au statut noble et que la famille d'un noble ne saurait vivre dans les Taudis, c'est au père qu'il incombe de loger ladite famille. Or il est impossible de créer une nouvelle propriété dans le Cornal adamant sans compromettre l'intégrité structurelle du thaig.

Nous reconnaissons que le commentaire du seigneur Dace était malvenu selon lequel "si le seigneur Gorosmote ne voulait pas un nouvel héritier, il n'aurait pas dû chercher une concubine dans les Taudis" : mais la procédure idoine de résolution par Lice a été suivie. Chaque partie étant convenue d'accepter sa rétraction, l'affaire est considérée non afférente et classée.

--Extrait d'un jugement rendu par le Conseil commercial de l'Assemblée (motif : placement du clan Duncoat).

Vos efforts ont été exemplaires, mais ces cartels autoproclamés doivent se soumettre à l'Assemblée et mettre un terme à leurs perturbations, leurs revendications sociales étant jugées irrecevables. Nous vous conseillons d'affirmer qu'il serait simple d'effectuer une rafle ou plus simple encore de leur retirer tout accès aux infrastructures. Une brèche du tunnel serait des plus fâcheuses, mais le gouvernement a pour politique de ne jamais traiter avec les activités de type cartel. La répression de certains éléments de notre société a ceci d'utile pour notre économie qu'elle offre un surcroit de main d'oeuvre bon marché. Elle favorise également le recrutement de la Légion des morts, seule perspective de rédemption partielle mais homologuée et élément indispensable de notre défense en berne. Que des criminels créent leur propre hiérarchie et ce modèle en pâtit.

Toute pierre a une face qui ne peut être taillée, un côté qui doit reposer au sol. Ce qu'ils appellent Taudis nous est nécessaire, même si nous vous déconseillons de leur en faire part au cours des négociations. Nous avons une totale foi en vous, capitaine... (Le reste est illisible car taché de sang.)

--Extrait d'une directive confidentielle de l'Assemblée à propos de la prolifération des cartels.

La vie du Façonneur

La bénédiction du Façonnat n'est donnée qu'à ceux qui marchent dans les traces de la Pierre. C'est une voie douloureuse, une voie tout sauf sûre, mais ceux qui désirent oeuvrer aux mémoires doivent tout d'abord les honorer. Apprenez la pierre, protégez-la et présentez une nouvelle histoire aux mémoires. Alors seulement, la bénédiction du Façonnat vous sera acquise.

--Extrait de la "Vie du Façonneur"

Orzammar s'est taillé un héritage dans la Pierre, mais l'Histoire ne se résume pas aux allées et venues en ses artères. Ces cavernes ont été évidées de longue date, bien des pas les ont arpentées ; c'est loin des hauts lieux de la politique et du commerce qu'est révélée la volonté réelle de la Pierre. Le Façonneur doit donc se garder du quotidien et quêter les révélations de la frontière ou les secrets enfouis de boyaux abandonnés. Le Façonneur doit d'abord s'exiler s'il veut revenir.

--"Premiers pas", tiré de la "Vie du Façonneur"

Loin d'être abandonnés, les Tréfonds sont patrouillés par ceux qui protègent Orzammar et la Pierre. Ces défenseurs ont vu se dérouler des évènements tragiques et grandioses, mais ils sont dévoués à l'instant présent, non aux mémoires. C'est donc au Façonneur qu'il incombe d'arpenter cette voie, l'esprit tourné vers l'observation. Il combattra si le besoin s'en fait sentir - tout nain en a le devoir - mais sa vocation est de consigner, non de créer. Pour sombres et profondes qu'elles soient, les anciennes voies sont

gorgées de hauts faits ; seul le dévouement du Façonneur peut faire en sorte qu'ils ne soient pas oubliés des mémoires.

--"L'ancienne voie", tiré de la "Vie du Façonneur"

Du temps avant l'engeance, la Pierre jouissait d'un empire fort de thaigs par dizaines, comme autant de fragments de la fierté naine, de communautés séparées mais unies. Tous tombèrent progressivement. Les ruines devinrent pierres tombales, mausolées à une gloire oubliée. Mais la Pierre est une histoire vivante ; son absence peut être plus révélatrice qu'un examen constant. De ses mouvements, la Pierre choisit ce qui reste enfoui et ce qui doit voir la lumière. Les Façonneurs doivent revenir, arpenter la sente perdue, afin que les enfants de la Pierre sachent ce qu'ils ont abandonné et ce qu'ils peuvent regagner.

Tel est le sacrifice du Façonneur.

--"La sente perdue", tiré de la "Vie du Façonneur"

Vous avez suivi la voie du Façonnat pour tailler une nouvelle voie, celle que suivra le Façonneur de demain.

--Tiré de la "Vie du Façonneur"

L'honneur du surfacien

Ce sot nous suit depuis trois jours, mais que puis-je y faire ? Sans doute un garde pourrait-il le mettre au cachot pour fieffée stupidité, mais aucune loi n'empêche d'aller au-devant de la mort dans les Tranchées. Ici, il n'y a aucune loi tout court. Je lui ai dit en le regardant droit dans les yeux que s'il mettait notre patrouille en danger, je l'écartèlerais moi-même ; mais je dois avouer qu'il se tient à carreau. Les surfaciens supposent généralement que la fin d'un Enclin efface les engeances de ce monde. Pourquoi celui-là s'inquiète-t-il que sa victoire les repousse à nos portes ? C'est une chose que de les affronter à la lumière, mais qu'il vienne à les combattre dans les ténèbres de leur tanière et il creusera son propre puits pour sortir d'ici plus vite... si le lyrium ne le foudroie pas avant.

--Extrait d'un rapport du lieutenant Gant, Légion des morts

Je le jure, Mortavold, je n'ai jamais rien vu de tel. Cet... elfe... se battait comme un vrai possédé. Ses frappes étaient légères et ne résonnaient pas contre la Pierre comme celle des plus vaillants d'entre nous, mais il faisait montre d'une précision digne d'un Façonneur qui consigne ses mémoires. Parole, nous lui avons levé notre verre hier soir, et nous avons partagé nos histoires de famille et d'honneur. Avec un surfacien ! Au reflet du lyrium, il n'avait pas l'air moins à sa place que le meilleur d'entre nous. Je me prend à penser au cousin Bern. Je me demande ce qu'il devient à la surface. S'il nous envoie une autre lettre, j'ai bien envie de la lire. Les liens familiaux importent plus que l'endroit où nous commerçons.

--Tiré d'une lettre du caporal Trovid Oreson, date inconnue

Puisse la Pierre accueillir ce surfacien comme s'il était l'un des siens. Il a beau être né à l'air libre, il a servi les Tréfonds mieux qu'un de nos fils. Beaucoup d'entre nous doivent leur survie à cet homme qui s'est battu à leur côtés et qui est tombé à leur place. Nous ne connaissons pas ses rites et je pense que la perte de son épée familiale risque de le contrarier dans son voyage - quel qu'il soit - mais il est pour nous comme un frère de sang et nous lui offrons ce qui nous est sacré. Willem Trialmont, si le chemin vers les tiens est sombre, la Pierre sera honorée de t'accueillir en son sein.

--Épitaphe de Willem Trialmont, 7:5 des tempêtes

Il doit toujours en être un autre capable de prendre les armes contre les ténèbres. Tel est le véritable sens de la famille, le maillon fédérateur qui fera se succéder le jour à la nuit et offrira le repos aux défunts.

--Inscription restaurée, épée familiale Trialmont.

La cachette de Jammer

La saison a été fructueuse, Kanky. Dangereuse, aussi. Je vais emporter ma part en surface histoire d'en tirer un bon prix. La tienne est dans ma cachette, verrouillée par une serrure de Pique. Tu sais comment ça marche : la première chose à faire, c'est de récupérer les trois objets sans valeur de nos coffres communs. On fait confiance à ton oeil de connaisseur pour repérer les mauvaises pièces.

La subtilité, c'est que les belles pièces sont fausses. Et piégées. Prend uniquement l'objet qui a l'air le plus miteux dans chaque coffre, sinon on t'appellera l'éclopé.

Bonne chance,
--Jammer

Lettre des partisans d'Adamon

(Une lettre à l'écriture soignée, qui vous est adressée.)

À l'inimitable Garde des ombres,

Depuis la tragédie d'Ostagar, tout Thédas a eu vent de vos hauts faits. Or en cette heure, j'ai besoin de quelqu'un de votre panache. Mon nom

est Raëlnor, capitaine des vénérables Partisans d'Adaman ; j'espère gagner votre confiance.

Depuis la guerre contre Orlaïs, les Partisans ont périclité, mais je me suis battu pour redorer leur blason. Les jours sombres sont bien passés où mon père traitait avec les nobles peu scrupuleux de Dénérim ! Non, j'ai formé une guilde remplie d'hommes d'honneur prêts à se battre pour Férelden, et je suis fier d'avouer que pour ce faire j'ai pris les Gardes des ombres pour modèle.

Nous ne sommes pas parfaits ; mon propre fils milite pour un retour à l'attitude plus lucrative qui était celle de mon père. Mais nous sommes loyaux. c'est dans ce contexte que je sollicite votre aide en vous promettant une récompense à la hauteur de votre engagement.

Si vous y consentez, veuillez trouver des lettres dans cette boite ainsi que d'autres de par la contrée, et effectuez les demandes qu'elles contiennent. Dans ce cadre, traitez les requêtes de mon fils comme si elles émanaient de moi-même.

Merci encore, du fond du coeur, que vous choisissiez ou non de nous prêter main-forte. Garde des ombres, le Créateur guide votre bras et je suis honoré d'oeuvrer pour vous.

--Raëlnor

(Cette lettre porte le sceau des Partisans d'Adaman.)

Lettre de conscription d'Adaman

Camarade :

Vous recevez cette lettre parce que vous-même ou autrui a inscrit votre nom sur un Article de conscription et consacré ce faisant votre vie aux Partisans d'Adaman. Face à la guerre qui menace sur tous les fronts, nous devons renforcer notre effectif et sommes donc forcés de rappeler à leur serment ceux qui ont juré de nous prêter leur bras.

Faites vos adieux à vos amis et votre famille. il est possible que vous les retrouviez, mais vous devez les préparer à l'éventualité inverse.

Nous vous sommes reconnaissants de votre sacrifice.

--Taoran

(La lettre porte le sceau des Partisans d'Adaman.)

Lettre de condoléances d'Adaman

Chère dame,

C'est avec un immense regret que je dois vous annoncer le décès de votre époux. Son vivant fut empreint d'honneur et sa mort tout autant. Soyez assurée que nous allons traquer les responsables de sa mort.

Recevez, ma dame, mes plus sincères condoléances.

--Raëlnor Gerfalc

(Cette lettre porte le sceau des Partisans d'Adaman.)

298 - Une pincée de cendres

(Arraché d'un livre traitant de mythes et légendes du cru :)

Les terres sauvages de Korcari regorgent de mythes et légendes qui ont ébahi et déconcerté les érudits depuis l'époque reculée de la chute d'Ostagar.

Parmi ces mystères, l'histoire d'Astia et Nebbunar, deux jeunes amants qui vivaient à Ostagar. À en croire la légende, Astia grandit en compagnie de Gazarath, un esprit de la terre lié à une saillie rocheuse près d'un lac korcarin. Gazarath s'était entiché d'elle, aussi passaient-ils le plus clair de leurs journées ensemble à converser et rire. Au fil des ans, toutefois, Astia devint femme et entreprit de chercher la compagnie des hommes.

Quand Astia rencontra Nebbunar, tous deux s'éprirent immédiatement l'un de l'autre. Astia souhaitait présenter son amant à Gazarath, mais l'esprit, courroucé et jaloux, lui intima de s'en aller, en ajoutant qu'elle ne le reverrait plus à moins de répandre les cendres de son amant à l'endroit qu'ils avaient partagé.

Astia, horrifiée, quitta l'esprit enragé à toutes jambes. Mais la présence de Gazarath lui manquait ; aussi, le jour où Nebbunar la demanda en mariage, lui trancha-t-elle la gorge avant de le brûler et d'apporter ses cendres à Gazarath, sachant que leur mariage eut coupé à jamais ses liens avec son cher ami spirituel.

Parmi les chasinds, certains affirment que Gazarath hante toujours ce lac et qu'il est possible de l'invoquer en répandant les cendres de sa bien-aimée Astia, Gazarath accordera alors un unique voeu avant de disparaitre pour ne plus jamais se manifester.

(Une main fiévreuse a écrit dans la marge :)

"Marcus, je crois que cette légende dit vrai ! Si tu vas répandre les cendres que je t'ai données sur un tas de rochers en hauteur face à ce dôme tévintide à moitié submergé, peut-être que Gazarath apparaitra-t-il pour t'accorder un voeu ! si le combat t'amène dans les environs, tu serais bien avisé d'essayer !"

Lettre à Jogby

Mon très cher fils,

Je me réjouis que tu souhaites suivre mon exemple et répandre la bonne parole du Créateur auprès des incroyants. Mais pourquoi a-t-il fallu que tu choisisses un endroit aussi dangereux ?

Mes excuses pour mon départ précipité vers les terres sauvages, mais je voulais établir le camp et entamer les préparatifs. Les Chasinds des terres sauvages respectent ceux qui savent survivre, aussi espérais-je leur en démontrer avant ton arrivée pour, peut-être, nous attirer les bonnes grâces d'une tribu locale.

Quand tu arriveras dans les terres sauvages, tu auras sans doute du mal à t'orienter ; j'ai donc recensé ci-dessous certains points de repère. Suis-les et ils te mèneront à un endroit que j'ai sécurisé et garni de provisions. Si tu venais à t'égarer, essaie de retourner à cet endroit et je te retrouverai.

Les repères sont comme suit, à partir de l'entrée des terres sauvages depuis Ostagar :
- Trouve un arbre adossé à un bâtiment en ruines
- Passe sous un "pont" fait d'un arbre abattu
- Passe à droite d'une tour submergée
- Repère une grande arche en ruines et un menhir recouvert de mousse
- Traverse un chemin de racines et de pierres
- Recherche deux grandes statues qui encadrent un coffre.

Tu trouveras alors notre point de rendez-vous.

Jogby, mon fils, tu as toute mon affection. J'espère te retrouver bientôt.

Ton père,

--Rigby

Lettre d'adieu à Jogby

Mon très cher fils, Jogby,

Ceci est, je le crains, la dernière lettre que je t'écrirai.
J'ai eu quelque mal à trouver les Chasinds pour leur transmettre la parole du Créateur ; en revanche, j'ai trouvé des traces de leur passage. Ils semblent avoir quitté les parages en toute hâte, peut-être pour fuir ces prétendues "engeances" qui, dit-on, s'amassent en nombre sans cesse croissant dans les terres sauvages.

Mon fils, je t'ai laissé une arme et tout ce dont je pouvais me défaire. Je tâcherai de te retrouver dès que j'aurai établi un refuge. Je ne peux que prier pour ta sécurité. La fortune aidant, nous nous reverrons.

Si tu vois ta mère, transmets-lui tout mon amour. Et prends bien soin de notre famille.

Ton père qui t'aime,

--Rigby

Testament de Rigby

À qui trouvera cette note :

Ceci est le testament de Rigby le missionnaire, fier colporteur de la bonne parole du Créateur. Je suis venu dans les terres sauvages pour propager le Cantique, mais je crains également d'y rencontrer la mort aux mains des engeances.

Je lègue toutes mes possessions à ma femme Jetta. Si le lecteur de cette note en a le coeur, j'ai enfoui un coffret verrouillé sous notre camp, dans un bâtiment tévintide en ruines à l'extrême ouest des terres sauvages. Ma dernière volonté est que ce coffret parvienne jusqu'à ma femme à Golefalois, sans avoir été forcé entre-temps.

Puissent ma femme et mon fils me pardonner de leur avoir été ravi par mon oeuvre, mais j'ai le réconfort de donner ma vie au service du Créateur.

--Rigby

Signes des Chasinds

Il ne faut jamais sous-estimer la ruse des barbares chasinds. Les pierres et gravats qu'ils disposent en bordure des sentiers sont ainsi des signes et signaux qui leur servent à marquer les pistes, indiquer les endroits notables et même dispenser des avertissements que seuls les membres de la tribu comprendront. Le plus frappant est qu'aux yeux des non-initiés, il est impossible de distinguer lesdits signes d'un tas de pierres quelconque.

Je me suis voué au déchiffrage de ces signes et pense être sur la bonne voie. Les indicateurs de pistes semblent désigner une horde ou un emplacement servant de réserve secrète aux chasinds. Toutefois, je n'ai décrypté qu'une partie du message ; si je parvenais à le compléter, à trouver tous les indicateurs, je pourrais trouver cette cache et découvrir quels sont ces trésors que recèlent les chasinds.

J'ai trouvé l'un des indicateurs près de ce camp, sous un arbre abattu adossé aux ruines. Chacun, semble-t-il, est orienté vers un ou deux de ses pairs.

Des rumeurs parlent d'une horde d'engeances sur le point de déferler. Puissé-je trouver ce trésor chasind avant qu'il ne soit trop tard !

--Extrait du journal de Rigby

Le collectif des mages

Malgré l'assise des Loyalistes dans la communauté politique des mages, bon nombre de Libertaires et d'Egalitaires commencent à voir d'un autre oeil le rôle de la Chantrie dans leur quotidien. De plus en plus, surtout ceux dont les pratiques magiques ne dérogent jamais aux préceptes du Créateur, estiment que la surveillance constante de la Chantrie est un frein à leur créativité ainsi qu'à leur volonté propre, qui les entrave dans leurs recherches.

Ces mages, ainsi que divers rebouteux qui exercent leur art hors de l'influence chantriste, ont formé une sorte de guilde de l'ombre : un collectif de mages dont les membres peuvent soumettre des requêtes qui seront traitées sans fausse pudeur. Ce collectif parvient à oeuvrer dans un secret relatif, ses membres se montrent discrets et ses clients anonymes. Pour l'heure, rien ne laisse penser qu'il pratique les arcanes interdites, aussi les templiers n'ont-ils émis aucune sanction à son encontre.

Néanmoins, la pratique de la magie sans la férule de la Chantrie reste un rêve pour certains et une notion dangereuse pour d'autres. Nombreux sont ceux qui estiment qu'irrémédiablement, le collectif finira par attirer l'attention et recevoir un châtiment aussi expéditif que brutal.

--Extrait de "Magie et politique" du Premier enchanteur Asymbel

Brisé

Le rituel était très spécifique, comme de coutume pour pareilles pratiques. Le torse, la tête et les membres sont placés aux quatre coins des Tréfonds pour empêcher les créatures de revenir. Ils sont semble-t-il morts durant les mutilations, mais nous pouvons terminer l'ouvrage à leur place. Je ne suis pas au fait des rituels elfiques - pourquoi le serais-je ? - mais le reste semble évident.

--Façonneur Axus

(Annotations en marge)
Je n'ai même pas vu ce monstre. Moi je dis un bon coup d'épée et c'est réglé.
Au diable toutes ces bondieuseries.
*****

Le rituel est peut-être humain plutôt qu'elfique. Qu'importe, les indications restent claires. Placer le torse, la tête et les membres en sac puis les disperser. Ma foi, si c'est cela la magie, c'est à la portée du premier venu.

--Façonneur Axus

(Annotations en marge)
Ce n'est pas à un guerrier de s'en charger ! Le sacà qui fait le premier trou !
*****

(Une page arrachée relative a un rituel d'origine indéterminée)
Couper le corps en parties distinctes, largement espacées afin que nulle vie ne se manifeste, que nul pouls ne batte. Ainsi, la bête peut subsister une éternité durant, tandis que le savoir disparait et que ses poursuivants reprennent le cours de leur vie.

(Annotations en marge)
J'avais tord ! Rien d'elfique ! Les chasseurs ne l'ont pas tué. Il s'est laissé découper ?
Garder les morceaux éloignés, certainement. Loin du coeur.
*****

Le texte est logiquement illisible, mais son sens surgit dans votre esprit comme si on vous le murmurait :

Les membres ne sont que chair.
Le torse, un vulgaire réceptacle.
La tête, à peine utile.
Le coeur, séparé, conserve la vie.
Le coeur, loin de la lame, peut revivre.
Le coeur attend, dans l'Immatériel.

--Inscription grossière, auteur inconnu

Irrestreint

Les cavaliers me traquent de bourg en bourg depuis que j'ai réussi par hasard à déchiffrer l'histoire. Ils s'emparent des citadins les plus proches de moi, j'en ai maintenant conscience, pour me priver de sommeil et d'amitié. Je pensais être sur le sentier de la gloire, mes ses griffes sont dardées vers moi à chaque détour. Gaxkang ; maudit soit son nom et le jour où je l'ai entendu.

--Extrait du journal d'un aventurier anonyme mort de longue date
*****

Tu m'as posé la question, je te réponds : ne pars pas. Les récits peuvent bien parler de richesses, ils n'en citent jamais les bénéficiaires, jamais l'endroit où elles ont été dépensées. Jeune homme à Dénérim, j'ai entendu ces mêmes

histoires, j'ai ressenti la même attraction ; mais ce ne sont là que mensonges, mon fils. Ce chemin que les récits balisent, où mène-t-il ? Au trésor ? À la bête ? Peut-être ne fait-il que tourner en rond.

--Lettre non signée d'un père à son fils
*****

(Trois parchemins rongés par le temps et trois versions de la même histoire incomplète)

Extrait :
Et quand tomba son royaume, les richesses volées de toute une ère disparurent. La bête, l'irrestreint, tapie dans le sommeil jusqu'à ce qu'un être à l'esprit fort vienne revendiquer son trône. Telle est la quête qui attend le héros de son peuple, celui poussé à chasser le mal ancestral. Tel est le haut fait à sa mesure.

(Ecrit au coin de la page, d'une main tremblante :)
Trois pages, trois âges. La même histoire, mise à jour.
La même que la chason de la taverne, mais plus ancienne !
Signature arrachée volontairement, mais en comparant on obtient "Vilhm Madon".
Tout provient de lui ! Comment ?
*****

Une cage de pierre

(Cette inscription a subi l'érosion du temps, au point de ne ressembler qu'à un simple motif de sculpture.)

La bête est étrangère, mais les besoins sont connus. L'inconnu insuffle émoi et violence en nos foyers ; mieux vaut nous faire des amis de ces "Féreldiens", aussi résistons-nous à leurs côtés, entravons-nous communément l'ennemi de notre Pierre. Ils ne craignent plus leurs cieux et notre commerce avec l'en-haut en sort grandi.

Appâtée de l'en-haut, acculée, encerclée. Trois en position, un quatrième fait signe au trône. La bête reste en stase tant qu'un roidétient le trône, tant qu'un roi l'entrave de sa volonté.

--Inscription, approx. 5:90 des exaltés

Sur ordre d'Emer Thorogood

Nous savons qu'ils sont là, qu'ils passeront à l'action quand leurs confrères d'impiété les appelleront. Attendez le signal et massacrez-les tous. Ils sauront ce qui les attend et sans doute abandonneront-ils cet infortuné messager, mais même ainsi, notre message revêtira une autorité qui dépasse de loin la leur.

--Sur ordre d'Emer Thorogood

308 - Les parchemins de Banastor

L'alignement avec le pouvoir de l'Immatériel n'est que la première étape d'un long processus : il faut ensuite aligner son esprit aux règles de l'Immatériel et distinguer les liens entre le royaume des rêves et celui de la chair. tel est le véritable pouvoir en la magie du sang : chair et esprit inséparables. qui comprend cette dualité trouvera le pouvoir d'influencer et de contrôler l'esprit.

(Le texte est suivi de runes indéchiffrables ainsi que de taches d'encre et de sang)
*****
D'autres évoqueront l'inviolabilité de l'esprit. Pour qui connait le véritable pouvoir du sang, ce m'est là que déraison : l'esprit n'est pas plus inviolable que le genou ou l'orteil, ce n'est rien d'autre que le siège de la raison humaine. Or il n'est raison véritable sans connexion au rythme sanguin, à cet afflux vital inlassable. Qu'il vienne à être interrompu et l'esprit peut être contrôlé.

(Le texte est suivi d'un croquis représentant un rituel de magie du sang, sans légende ni description)
*****
L'Immatériel abrite les plus viles comme les plus belles des créatures, mais toutes assaillent l'homme de désirs et d'envies qui jamais ne seraient nôtres sciemment. Notre pouvoir les attire pour une bonne raison : le seul lien que nous tissons entre chair et rêve permet à ces hôtes de l'au-delà de pénétrer dans la chair. Qui désire prendre la voie du véritable pouvoir doit aller au-devant de ces créatures aussi pitoyables que terrifiantes et les asservir ou s'asservir à elles. Celui-là obtiendra alors un immense pouvoir et le moyen de déchirer le tissu de notre monde.

(Dessinés à la hâte en marge du texte, des symboles ésotériques rouge sang)
*****
Ces démons se laissent corrompre pour un rien. Ils sont naturellement enclins à convoiter le monde de chair et de sang. Car tel est le présent que vous leur faites : un répit dans leur quête éternelle de vie véritable. Mesurez votre volonté à la leur et vous l'emporterez ; dans le cas contraire, le pouvoir restera vôtre, mais votre corps appartiendra au démon. Savourez ce pouvoir infernal tant que vous le pouvez, car une fois abomination, votre alter égo démoniaque ne fera qu'une bouchée de votre esprit.

(En dessous du texte, une succession de lignes écrites dans une langue ésotérique et oubliée, indéchiffrable à moins d'être un linguiste des plus élitistes)
*****

Enfin, lorsque vous vous serez élevé, que vous aurez goûté au doux nectar de la bénédiction démoniaque, relevez-vous en dieu. De par votre connexion, entre terre et ciel, chair et rêve, sang et esprit, vous aurez dépassé les inquiétudes futiles de la Chantrie et de ses sbires, des nobles et de leurs querelles insensées.
De par les rituels inscrits sur ces parchemins, vous aurez maitrisé l'esprit d'autrui, bravé les tentations de l'Immatériel et asservi la terrible volonté des démons. Ne vous laissez démonter ni par le meurtre ni par le vol, car votre volonté est absolue et le monde n'attend que vos ordres.

(Le texte se conclut à nouveau sur des glyphes ésotériques aux implications terrifiantes)

Les amis de Jenny la rousse

Nul n'a jamais dit que la tâche serait facile. Vous avez affirmé être en mesure de vous infiltrer dans la tour du cercle et vous avez reçu carte blanche. Trouvez la petite boite peinte dans le bureau du Premier enchanteur Irving et apportez-la comme convenu jusqu'à la porte désignée à Dénérim, ou préparez-vous à être traqué jusqu'au fin fonds de Férelden.

--Les amis de Jenny la rousse

(Une esquisse de carte représente plusieurs portes. À l'en croire, la boite doit être placée dessus pour bloquer les fausses pistes)

Cinq pages, quatre mages

Tome Deus vi Eternus

In malefectorum, dragos te' ventim. Solariat ven deos mentoris, pluratic ven contrivarian.
De Sa parole, Il donnat naissance à la vie. De votre parole... ascension.
Les réponses se trouvent... (texte illisible)

(Notes de bas de page)
Ainsi commencent mes études, tout en sachant que le Cercle s'en trouvera changé à jamais. Puisse l'Histoire consigner la date où j'ai entamé mon oeuvre : 9:29 du dragon. Ainsi, lorsque les nouveaux calendriers seront imprimés, la date Fonst 0:0 sera-t-elle connue avec précision. la bouche des dieux atteindra enfin mon peuple, par mon intermédiaire.

--Enchanteur Fonst
*****
Tome Deus vi Eternus

In malefectorum, dragos te' ventim. Solariat ven deos mentoris, pluratic ven contrivarian.
De Sa parole, Il donnat naissance à la vie. De votre parole... ascension.
Les réponses se trouvent... (texte illisible)

(Notes de bas de page)
479 souverains, sans compter les graissages de pattes.
L'immortalité vaut bien toutes les dépenses.
Les paroles de la création attestent du Créateur.
nul ne doit en avoir vent jusqu'à ce que la traduction soit terminée !
je deviendrai Premier enchanteur... Les rois se disputeront ma présence... Ils s'inclineront devant moi !
Gloire éternelle !

--Enchanteur Modalt
*****
Tome Deus vi Eternus

In malefectorum, dragos te' ventim. Solariat ven deos mentoris, pluratic ven contrivarian.
De Sa parole, Il donnat naissance à la vie. De votre parole... ascension.
Les réponses se trouvent... (texte illisible)

(Notes de bas de page)
Notes à propos d'une fabuleuse découverte :
Etrange graphie. Uniforme, d'une main sure. Oui, c'est bien la marque d'un agent du Créateur. Pour tout dire, toutes mes espérances en la parole du Créateur s'en trouvent comblées. il est parfait. J'ai hâte de le traduire pour prendre la tête de la Chantrie. Jamais je n'ai fait aussi bon investissement.

--Enchanteur Gaïus
*****
Tome Deus vi Eternus

In malefectorum, dragos te' ventim. Solariat ven deos mentoris, pluratic ven contrivarian.
De Sa parole, Il donnat naissance à la vie. De votre parole... ascension.
Les réponses se trouvent... (texte illisible)

(Notes de bas de page)
Le courroux divin soit sur ce vendeur. Contrefaçon ! Copie !
Comment le l'ai-je pas vu plus tôt ? cela crevait les yeux ! "Donnat" ?
O infamie !
Nul ne doit le savoir !
Beyha Joam -- Si je le retrouve, c'est un homme mort !
*****
Tome Deus vi Eternus

In malefectorum, dragos te' ventim. Solariat ven deos mentoris, pluratic ven contrivarian.
De Sa parole, Il donnat naissance à la vie. De votre parole... ascension.
Les réponses se trouvent... (texte illisible)

(Notes de bas de page)
Les paroles m'échappent, mais mon obstination prévaudra. Qu'elles soient l'oeuvre des anciens

dieux ou du Créateur Lui-même, je délierai de mes mains leurs secrets. Il me faut l'essence du pouvoir. De la pureté. Je m'engage ainsi sur la voie du sang, mais au bout du chemin, la divinité, les clés de la Cité Noire.

--Enchanteur Rhonnus

La Sentinelle d'outrevoile

Je vous fiche mon billet que tout ça, c'est une épreuve, comme l'invocation. Sinon, pourquoi on annulerait les cours ? Et puis devinez ce qui s'est passé pendant l'altercation avec Uldred dans la bibliothèque : un vieux volume est tombé, ouvert à une page traitant de "l'outrevoile". J'ai recopié ce que j'ai pu avant qu'on se fasse expulser.

Note rituelle :
Une épée abaissée pour fendre et piler.

Ne me dites pas qu'il n'y avait pas une volonté à l'oeuvre là-derrière, je ne crois pas aux coïncidences. j'ai bien l'intention d'y voir plus clair, et vous seriez fort avisés de m'aider.

--Gant
*****
Non, non, non, arrête de me bassiner avec ça ! Je n'ai aucune envie d'avoir encore des ennuis à cause de toi. Je me fiche de ce qu'il y a au sous-sol, et les mages de rang aussi. Tout tourne autour d'Uldred, tu n'as rien à faire en bas. Je ne sais pas ce que tu mijotes, mais ces livres sont beaucoup plus vieux que nos cahiers. Ils n'ont rien à faire entre les mains d'un apprenti !

Note rituelle :
Les fils brulés devant un géant, lance levée.
Solitaire, il n'accorde nul crédit aux murmures.

--Nolan

(Griffonné dans un coin)
Pas besoin de lui. Owain connaissait "l'outrevoile".
*****
Le premier enchanteur Dorval est tombé sans crier gare, victime d'un mal pulmonaire. Il convient de considérer cette interruption malheureuse de la lignée fondatrice comme une opportunité. Le Cercle doit réformer ses coutumes pour mieux s'adapter à notre époque. Bon nombre de rituels restent de rigueur, mais certains - les Deux beffrois, la Lamentation de Garnold, la Sentinelle d'outrevoile, la Jour de Benford - n'ont plus guère de sens dans nos textes.

Nous devons aller de l'avant, comme l'eut souhaité Dorval, et reléguer ces cérémonies à l'ère close. Faute de volontés, ses biens ont été transférés à la bibliothèque pour notre jouissance commune.

--Extrait : "Déclaration du Cercle des mages, place forte de Kinloch", 5:90 des exaltés

(Griffonné dans un coin)
Encore cet "outrevoile" immémorial ! Ils n'ont pas idée ! Tous des idiots ! Les protections faiblissent !
*****
en ce jour, nous avons dépassé toutes les frontières que l'homme avait jamais atteintes. comme de coutume, la Cité Noire luisait de toutes ses ténèbres aux confins de nos sens, sans que nous parvinssions à l'atteindre. Forte est pourtant l'attraction de ce lieu que nul, de mémoire mortelle ou autre, n'a jamais foulé. À n'en pas douter, il abrite quelque grandiose dessein. Et loin de tout cela, toujours à la lisière du sensible, un autre esprit, sans amarre. Demain je tendrai toute ma volonté vers lui pour tenter de lui faire quitter sa dérive. Se pourrait-il qu'autrui soit arrivé aussi loin ? Quelles merveilles nous partagerions.

Note rituelle :
Le réceptacle en main, un pouvoir littéral tombe goutte à goutte des paroles d'un autre temps.

Documents de l'outrevoile du deuxième siècle des anciens (estimation)
Premier enchanteur nommé Sentinelle de l'outrevoile - à conserver secrets

(Griffonné dans un coin)
"L'outrevoile !" Devant le cercle ! Autrui dans l'Immatériel ? Je dois en savoir plus !
*****
Son cordon d'argent est devenu noir. Noir ! Rien d'étonnant alors à ce que sa forme ait été ainsi pervertie. Ce qui est revenu n'était ni mortel, ni proprement immatériel. Peut-on révéler les dieux d'une pensée face à l'inaction séculaire ? Ce monstre est sans objet. Que la force de la tour le dessèche et enfouisse sa souvenance. Seul héritage de l'affaire : l'Immatériel requiert discipline. Toute action irréfléchie n'apporte que tragédie.

Note rituelle :
Une épée brandie pour couper le lien.

Documents de l'outrevoile du deuxième siècle des anciens (estimation)
Premier enchanteur nommé Sentinelle de l'outrevoile - à conserver secrets

(Griffonné dans un coin)
Cordon ? Magie de péquenauds ! Il faut que je sache. Je m'y vois presque. ces murmures !
*****
(Griffonnés à la hâte)

Le grand vestibule, d'après les murmures ? C'était là, au-dessus de nous, depuis tout ce temps !
- Le réceptacle en main, un pouvoir littéral tombe goutte à goutte des paroles d'un autre temps. (Placer le bol !)
- Une épée brandie pour couper le lien. (Couper le cordon !)
- Une épée abaissée pour fendre et piler. (Bile !)

- Les fils brulés devant un géant, lance levée. Protégé de part et d'autre, il n'accorde nul crédit aux murmures. (Où est-ce ? Les murmures parlent d'ordre, mais sans donner son emplacement ! c'est dans ma tête !)
*****
Shah Wyrd
Un agglomérat de pensées puissantes mais sans objet qui ont fusionné dans l'Immatériel. Pareille entité est l'exact contraire de la volonté individuelle : c'est la distraction incarnée. Le ou les esprits qui ont libéré ces actions irréalisées dans l'Immatériel devaient être bien anciens.

Les regrets d'un maléficien

Je ne ferai pas machine arrière. Qu'ils me traquent, qu'ils me trouvent et ils en pâtiront. mais toi, Mélis, tu ne mérites pas ce châtiment. Je mourrais heureux sachant que tu as trouvé ta place à la tour du Cercle. J'y ai laissé divers artefacts, volés pour la plupart aux enchanteurs. Vends-les pour commencer une nouvelle vie. La cache est dans la zone d'étude, alcôve du milieu. Adieu.

--Bel Gruce

La supplique de Renold

À vous qui trouverez cette note, je vous en conjure, daignez achever mon labeur.

Mon nom est Renold ; je suis maitre mage et mentor d'un jeune sot malavisé nommé Heshir. Mon apprenti s'est semble-t-il consacré à une magie innommable ; de ce fait, j'ai prêté serment de le traquer jusqu'aux confins du monde.

Si vous lisez ceci, c'est que mon apprenti m'a fait rendre mon dernier soupir. Je vous en supplie, engouffrez-vous dans cette antique forêt elfe et mettez un terme à l'abomination qu'est devenue mon apprenti bien-aimé.

Si vous y parvenez, gardez donc en gage de remerciement l'anneau de feldspath qu'il porte, et puissiez-vous ne jamais connaitre échec aussi cuisant que le mien.

--Renold

Le point X

Par les vents du Créateur, Daarci, j'avais accepté d'attendre, mais nous n'en sommes plus au stade de la querelle ! Uldred a libéré les abominations ! L'une portait la robe de mon mentor ! Si tu arrives jusqu'ici, il y a quelque chose au "point X" qui pourra peut-être t'aider. Il ne sert plus à rien de le cacher aux mages de rang, pas plus qu'il n'est utile de payer Denri pour déplacer son lit : il est mort.

--Apprenti Mand

Avis de congédiement

Mon cher apprenti :
J'ai envoyé ce courrier et la présente note afin de mettre officiellement un terme à ta période d'apprentissage. Je n'ai aucune rancune envers toi, car malgré ton incompétence crasse, tu n'es parvenu à nuire ni à ma personne, ni à mon travail. Hélas, je n'aurai pas l'occasion de constater tes laborieuses tentatives de progrès.
Ton apprentissage prendra fin dés que tu seras revenu de ta tâche actuelle. Sur ce hâte-toi, j'ai grand besoin de ce que je t'ai envoyé quérir.

Cordialement,
-- Mage Terraster

Index

Chantrie
  Aeonar, 22
  Anciens dieux, 45
  Andrasté, 23
  Apostat, 23
  Foi naine, 50
  Fondation de la Chantrie, 27
  hiérarchie, 26
  Histoire de la Chantire, 71, 72
  la Chantrie impériale, 26
  La Cité Noire, 24
  La Sainte urne cinéraire, 32
  Le Créateur, 25
  Les commandements du Créateur, 24
  Lyrium, 28
  Templiers, 27
Elfe ciradin
  Uthenera, 35
Elfe citadin, 38
  Alvars, 36
  Anderfels, 36
  Antiva, 36
  Apaisés, 32
  Calendrier de Thédas, 37
  Chasinds, 38
  Culture du bascloître, 39
  Dalatie, 34
  Dénérim, 40
  Elfe dalatien, 40
  Empire tévintide, 52
  Engeances, 54
  Foi naine, 50
  In Uthenera, 77
  Le Vénadahl
    l'arbre du peuple, 53
  Vallaslin
    lettres de sang, 35
Elfe dalatien, 40
  Andruil, déesse de la chasse, 20
  Apaisés, 32
  Arlathann, 39, 40
  Calendrier de Thédas, 37
  Dalatie, 34
  Dirthaman, gardien des secrets, 20
  Elfe citadin, 38
  Elgar'nan, dieu de la vengeance, 20
  Engeances, 54
  Falon'din, chalant des morts, ami des morts, 21
  Fen'Harel, le grand loup, 21
  Forêt de Bréciliane, 37
  Ghilan'nain, mère des hahls, 21
  Hahl, 10
  In Uthenera, 77
  June, dieu des façons, 22
  La Longue marche, 34
  Mythal, la Toute-protectrice, 22
  Sylaise, le veilleur des foyers, 22
  Uthenera, 35
  Vallaslin
    lettres de sang, 35
Garde des ombres, 53
  Archidémon, 7
  Genlock, 10
  Goule, 10
  Hurlock, 10
  Ogre, 11
Humain
  Alvars, 36
  Anderfels, 36
  Andrasté, 23
  Antiva, 36
  Apaisés, 32
  Aravels, 34
  Calendrier de Thédas, 37
  Chasinds, 38
  Dalatie, 34
  Dénérim, 40
  Elfe citadin, 39
  Elfe dalatien, 40
  Empire tévintide, 52
  Engeances, 54
  Foi naine, 50
  Géographie de Thédas, 53
  Gwaren, 44
  Marches libres, 42
  Névarra, 45
  Par Vollen, 51
  Qunaris, 52
  Vallaslin
    lettres de sang, 35
Humain féreldien
  Bann, 37
  Chien Mabari, 11
  Culture féreldienne, 42
  Domination Mabari, 14
  Dorsales de givre, 43
  Empire orlésien, 46
  Familles nobles de Férelden, 45
  Géographie féreldienne, 42
  Golefalois, 52
  Hautecime, 44
  Histoire féreldienne, 41
  Importance des chiens, 42
  Lac Calenhad, 44
  Le Créateur, 25
  Lothering, 44
  Loup-garou, 14
  Maric Theirin, 44
  Ostagar, 51
  Politique féreldienne, 43
Mage
  Abomination, 7
  Aeonar, 22
  Apaisés, 32
  Apostat, 23
  Démon de l'orgueil, 11
  Démon de la colère, 11
  Démon de la paresse, 13
  Démon du désir, 9
  Droit d'oblitération, 23

École magique
création, 30
entropie, 31
esprit, 31
instinct, 31
Empire tévintide, 52
Engeances, 54
Entité innommable, 7
Feu follet, 14
Fraternité des enchanteurs, 27
Hiérarchie du Cercle, 27
Histoire du Cercle, 28
L'Immatériel, 28
La Cité Noire, 24
La Confrontation, 28
La magie du sang, 30
Lac Calenhad, 44
Le Voile, 33
Les règles cardinales de la magie, 30
Lyrium, 28
Maléficien, 29
Mana et magie, 29
Par delà le Voile
esprits et démons, 31
Possession démoniaque, 29
Nain
Aeducan, 48
Apaisés, 32
Bronto, 8
Calendrier de Thédas, 37
Castes, 46
Chanson populaire, 78
Chattemite, 9
Cité d'Orzammar, 47
Cochard, 11
Dalatie, 34
Elfe citadin, 39
Elfe dalatien, 40
Eloge de l'humble cochard, 78
Empire tévintide, 52
Enclins, 55
Engeances, 54
Foi naine, 49
Golem, 10
Gwaren, 44
Histoire d'Orzammar, 51
La légion d'acier, 77
La Légion des morts, 48
La perte de Kal Sharok, 47
Les Hauts, 48
Lice, 49
Lyrium, 28
Parias, 46
Stalata Negat, 50
Tréfonds, 47
Vie quotidienne à Orzammar, 47
Nain noble
Politique d'Orzammar, 49
Orlaïs
Empire orlésien, 46
Fondation de la Chantrie, 27
Névarra, 45
Templier, 27
Abomination, 7
Aeonar, 22
Andrasté, 23
Apostat, 23
Droit d'oblitération, 23
Entité innommable, 7
Lyrium, 28
Maléficien, 29
Possession démoniaque, 29