

## À la poursuite du savoir

Extraits de "À la poursuite du savoir : pérégrinations d'un érudit chantriste" de frère 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. »

---

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 Rivein, 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.

---

L'Empire n'est plus guère qu'une vieille souillon vérolée, affalée dans le grand septentrion de Thédas, qui investit 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 les stupides 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.

---

Il n'est nul endroit, pas même au cœur de l'Empire tévintide ou dans les rues d'Orzammar, où j'ai eu plus qu'en Rivein 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.

---

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.

---

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.

---

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 Térintides 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.

---

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, que dans une échoppe, que 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.

---

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.

---

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.

---

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.

---

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 Féelden 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.

---

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.

---

Le royaume de Féelden 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 Orlais.

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 Féelden 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 féeldien.

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.

---

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.

---

On me demande fréquemment, durant mes voyages à l'étranger, d'expliquer l'omniprésence des chiens en Féelden. 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 Féeldiens 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 féeldiennes 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.

---

Lorsqu'en Féelden, 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 Féelden, 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 Orlais. La Chantrie se refuse à se prononcer

sur la question, mais il est de notoriété publique qu'Andrasté était férelidienne de naissance. Qui fait un pèlerinage à Dénérin 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 férelidien, mais la probabilité en est infime.

---

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.

---

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.

---

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.

---

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 Orlais, 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 vîmes à converser ; et par converser, j'entends que je lui posais des questions auxquelles il daignait parfois répondre.

Seuls une poignée de Dalatians, 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 révérees. Il m'apprit que les Dalatians 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 Dalatians. 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.

---

Les Dalatians, 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 Dalatians, 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 Dalatians 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 dalatians 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 dalatienes.

---

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, engraisés et servis à dîner aux enchanteurs de rang. Rien n'indiquait pourtant que le Cercle du Riveïn mangeât du porc à l'excès.

---

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.

---

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.