

# Féreldeñ ; folklore et histoire

Extraits tirés de "Féreldeñ : folklore et Histoire" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

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 cœur de Tévinter qu'il apparut pour se propager vers Orlais au sud et les Marches libres à l'est. Le fléau s'étendit jusqu'en Féreldeñ, 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.

---

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 vénérât jadis sept dieux : Dumat, Zazikel, Toth, Andoral, Razikaal, Lusacan et Urthémiel. 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.

---

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 sylvie. 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.

---

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 vellétés 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 Féreldein 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.

---

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 Féreldein 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.

---

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 buta les forces orlésiennes par-delà les frontières féreldeines, 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'Orlais avait détruit durant ces 70 années d'occupation.

---

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 cieus 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 féreldeinne.

---

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 Féreldein 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 jalouaient 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 féreldeinne, Gwaren échut finalement à Loghain lorsqu'il fut nommé tiern en 9:11 du dragon.

---

Même les montagnes avaient jadis un cœur. 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 cœur, 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 cœur, 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 cœur, Korth était immortel. Bientôt, plus aucun homme, plus aucun dieu n'osait défier Korth.

La Dame des cieus manda aux meilleurs de ses enfants - les plus agiles, les plus rusés, les plus rapides - de sillonner les montagnes en quête du cœur 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 cœur 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 cœur. 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 cœur était sur le point d'éclater. De douleur, le dieu de la montagne vint découvrir ce qui était survenu.

Lorsque Korth approcha de son cœur, 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"

---

Pour nos voisins, Féreldein 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 Féreldein 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 Féreldein 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.

---

Le Féreldein 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 alamarris 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.

L'occupation fut une sombre période de l'Histoire féreldeinne. 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. Féreldein 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'opresseur orléisien culminant lors de la bataille de la Dane, qui vit l'anéantissement des derniers berruiers de Dénérim. La capitale revenue aux mains des Féreldeins, notre peuple était enfin libéré. Mais la reconstruction de ce que nous avons perdu ne faisait que commencer.

---

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, que de domestique, que 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.

---

Les "sauvages" chasinds vivent dans les terres sauvages de Korcari depuis que les premières guerres avec les Alamari 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 encadrées 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 Féreldein. C'est à nos risques et périls que nous nous voilons la face.

---

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'empessa 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 châtime ? 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 »

---

La vallée centrale de Féreldein 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 iarlis réunis. Ce collège de banns indépendants, ou bannorn, est au cœur de la politique féreldeinne.

Nul n'a jamais occupé le trône de Féreldein 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 ?"

---

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 Féreldein, une autre fut repoussée dans les terres sauvages de Korcari et la dernière s'en retourna dans les montagnes. Les Féreldeins 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 cieus 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 nœuds tandis que l'épouse chante une hymne aux dieux. Au terme du chant, le nombre de nœuds 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.

---

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.

---

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 entra alors de plain-pied dans l'Ère des Divines.

---

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 martyr 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 alamari.

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 berrurier 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.