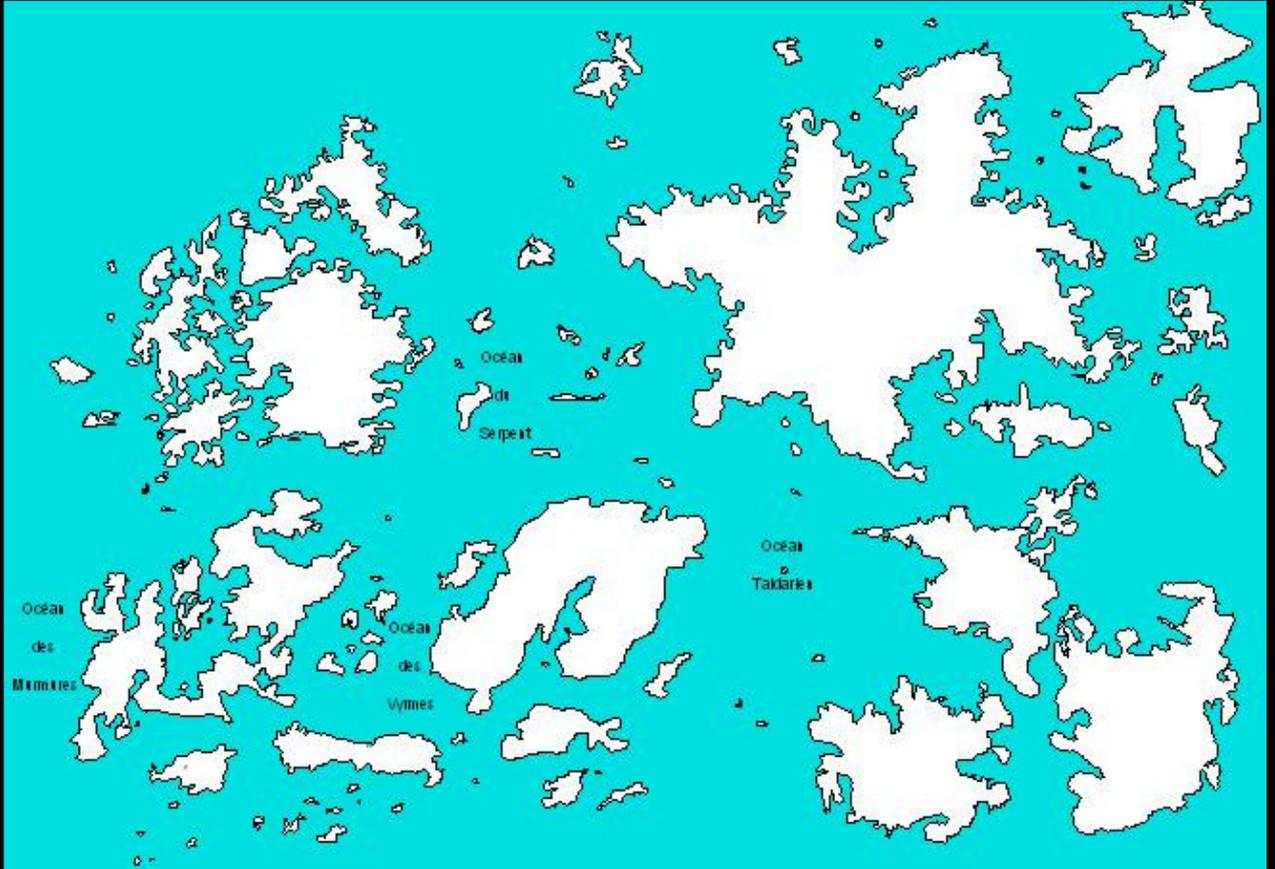




Le Monde d'Extremia



Le Guide du Monde





Guide du Monde

Le Monde d'Extrêmia - pour D&D3



Le Monde d'Extrêmia

Crosne, Yerres, Massoins, Londres, Birmingham



TABLE DES MATIERES

PREFACE ET CREDITS	4
PREFACE A L'EDITION 0.91 DU GUIDE DU MONDE	4
CREDITS	4
REMERCIEMENTS	4
LES AUTRES DOCUMENTS POUR EXTREMIA	5
PRESENTATION D'EXTREMIA	6
DECOUVREZ LE MONDE...	6
INTRODUCTION A EXTREMIA	6
LA GENESE D'EXTREMIA	7
LES GRANDES LIGNES DE L'HISTOIRE D'EXTREMIA	8
LE VYRMONUS	12
LE TIZUNUS	13
LE ZORBARANUS	14
LA KARAKITE	15
PRESENTATION DU SYSTEME SOLAIRE	16
LES ASTRES ET LES ETOILES AUTOUR D'EXTREMIA	16
MARBLUS ET SES COMPAGNES	17
LA POSITION ORBITALE D'EXTREMIA	18
LES CYCLES DE JOURS ET DE NUITS	18
LES ECLIPSES	19
RAPPROCHEMENT DES DEUX SOLEILS	20
LE « HORS-SAISON » OU « ENTRE-TEMPS »	21
CALENDRIER	22
DIEUX SUR EXTREMIA	23
PERSONNALITES REMARQUABLES	25
ZORBAN LE SOMBRE	25
ABELLIUS LE ROUGE	25
ISDENKUU LE SAGE	25
CARTES	26
CARTE DU VYRMONUS	26
CARTE DU TIZUNUS	27
CARTE DU ZORBARANUS	28
CARTE DU KARAKITE	29



Préface et Crédits

Préface à l'édition 0.91 du Guide du Monde

Certains l'ont réclamée à corps et à cris, mais voici enfin une version mise à jour du *Guide du Monde* pour Extremia. Il annule et remplace l'ancien Manuel du Monde, qui était un immense fourre-tout ne tenant pas compte des modifications effectuées dans le monde sur les cinq dernières années. Aujourd'hui, vous voici en possession d'un petit guide de présentation du Monde d'Extremia. Ce Guide explique notamment la création du monde, raconte l'histoire d'Extremia dans ses grandes lignes ou encore présente les différents continents d'Extremia.

Cette version 0.91 constitue une petite mise à jour de la version 0.90 publiée sur le site d'Extremia en Février 2007. Nous nous sommes contentés de compléter et de corriger quelques aspects.

Uron, Février 2008

Crédits

Coordination du Projet : Uron (alias Dadou), Keyoke (Alias Alex).

Responsable du Projet : Uron

Contributeurs : Uron, Keyoke, Gork.

Promotion : Keyoke, Uron

Site : Keyoke

Illustrations : Ariane, Pascale, Askorahn, Yoshi, Anne, Jul'.

Testeurs : Aoui (alias Isa), Allassard (alias Koko), Boro (alias Kad), Xartur (alias Boulbab), Safrinin (Alias Aurel), Yssel (Alias Gogo), Océane (alias Chat), Gork (alias Gilles), Lucien (alias Yoshi), Berain (alias JP), Silpix/Gorak (alias Dams), Justine (alias Moostik), Kili (alias Froggy), Carrotette (alias Xav), Algar (alias Nuwanda), Rylet (Alias Waga), Orko (alias Manue), Barbedoré (alias Vince), Traubon (alias JB), Max (alias Nain) Gorghor (alias Pine), Orkrist (alias Willow), Assâd (alias Redwane), Ken (alias le Heu), Thoram (alias Selim), Sombrebois (alias Seb'), Wunderbar (alias Damian), Kensai (alias Adam) mais aussi Aude, Dillon, Doubi, Mig', Bibu, Dillon, Ced, Flo, Djojo, Linda, Stéph', Charlotte, Vincent, Yvan, Romain, Erin, Suri, les habitués de la Petite Maison, Herekose et l'association Gamebusters, Les Membres de la Garde du Nord, Destin et les amis d'Atalae, Requiem et ses Compagnons... et tout ceux que nous ne pouvons citer par manque de place, mais qui se reconnaîtront pour avoir participé à une partie, un soir...

Remerciements

Soutiens : Emilie, Nono, Flav, Amandine, Luke the Jedi, Grinlen et les habitués du forum Casus, Vince et Mimi les nantais, le Comité des Fêtes de Massoins ainsi que les habitués du Newsgroups Donjons et Dragons en Français.

Sponsors : Nadine (et sa photocopieuse) Michou (et sa goulée miraculeuse), Michel « Joli Papa » (et sa 305 Break), Aude (et sa bannière), Waga (et sa petite Héloïse), Myriam (et sa Mirabelle), Philippe (et sa salle de projection), Bernadette (et ses week-end à la campagne), Biscuiterie Nantaise (et les nombreux BN engloutis), le Musée de Brunoy (et son parc verdoyant), La forêt de chez Fresha (et son sanglier), Jean-Jacques (qui se reconnaîtra)



ainsi que pas mal d'autres qui nous aidèrent plus ou moins involontairement...

Nous remercions également : les Magazines de Jeux de Rôles et particulièrement Casus Belli et feu Multimonde. D'une manière générale, un grand merci à tout ceux qui ont participé au développement et à la promotion du jeu de rôle en général et de D&D en particulier.

Visitez notre site : www.extremia.org

Les autres documents pour Extremia

Extremia, c'est un monde entier de jeu de rôle et des possibilités infinies d'aventures ! Plusieurs settings détaillés ont été préparé par l'équipe du Monde d'Extremia. Ils sont pour l'instant tous situés dans le Vyrmonus. Retrouvez ci-après tous les documents disponibles ou à paraître pour le monde d'Extremia.

Setting des Terres du Nord

- *Le Manuel des Terres du Nord*
- *Scénario Les Maraudeurs*
- *Scénario A l'ombre des Bois-Joyeux*
- *Scénario Apparences Trompeuses*
- *Scénario Un Dragon bien sur de lui*
- *Scénario Sur les traces de Deslan Kamin*
- *Scénario le Siège de Zamar*
- *Le Guide Gisselin*
- Et quelques nouvelles

Setting de Fall

- *Le Manuel de Fall*
- *Scénario Règlement de comptes*
- *Scénario Entre Brigands et Ripoux*

- *Scénario Jeu de Mains Jeu de Vilains*
- *Scénario A qui profite le crime*
- *Scénario Vengeance Mortelle* (à paraître)
- *Scénario Trésor, Pirates et crustacés* (à paraître)
- *Scénario Terreur sur Alvaster* (à paraître)
- *Le Guide du Shefeld*
- Et quelques nouvelles

Setting d'Etangard

- *Le Manuel d'Etangard*
- *Scénario L'enlèvement de Kalla*
- *Scénario Sus aux Gnolls !*
- *Scénario Une vieille histoire*
- *Scénario Gaidlash brule-t-il ?*
- *Scénario Une mission délicate*
- *Scénario L'espoir de Gaidlash* (à paraître)
- Et quelques nouvelles

Autres documents

- *Le Guide du Monde*
- *Le Guide des Dieux*
- *Le Guide du Vyrmonus* (à paraître)
- *Le Livre des Sortilèges* (pour AD&D2)



Présentation d'Extremia

Decouvrez le Monde...

« Au dehors, la pluie tombe à grosses gouttes. L'eau s'abat sur les carreaux avec un bruit sourd. Le vent incessant secoue les arbres avec une puissance inouïe, alors que des éclairs terribles rendent le ciel luisant par instants. Le rayonnement majestueux d'Uron, complètement masqué par Marblus, ne parvient à diffuser qu'un pâle halo de lumière. A l'opposé, Chiar, le soleil de glace, semble être l'œil du cyclone de cette tempête qui s'abat sur Extremia. En ce 20^{ème} de Chiaror, la population, terrorisée par la tempête qui fait rage, n'ose guère s'aventurer au dehors. Est-ce le Cataclysme Final qui s'approche, ou simplement une des nombreuses manifestations du Mal ? A l'intérieur de la petite chambre de l'Auberge du Crâne Chantant, alors que la flamme de la bougie vacille, créant des ombres menaçantes sur les murs, les pages du grimoire extrémien se tournent, et elles vous invitent à les parcourir... »

Introduction à Extremia

Le Monde d'Extremia est un univers Médiéval-Fantastique, créé pour le jeu Dungeons & Dragons™, édité par Wizards of the Coast™. Sur cette planète fantastique, on trouve bien sûr des êtres humains, mais aussi des nains, des elfes, des orques, des gnomes, des trolls et autres dragons.

Constituée de quatre grands continents, Extremia est une vaste planète ayant la plupart des propriétés communes à la

Terre, avec toutefois quelques exceptions, comme le système solaire ou quelques spécificités telles que cycle des saisons.

La magie aussi est chose courante sur Extremia, et bien que celle-ci ne soit pas accessible à tous, elle est présente dans chaque chose et dans chaque être. On peut trouver sur Extremia de puissants magiciens capables d'ouvrir le sol, de conjurer quelques créatures magiques ou de détruire des bâtiments à l'aide de sortilèges de *Boule de Feu*. Il y a également de nombreux objets magiques sur Extremia, vestiges d'une splendeur passée de la magie ; en effet, aujourd'hui, si on sait toujours fabriquer des objets magiques, la puissance de ces derniers n'égale pas les pouvoirs d'antan.

L'époque de jeu du monde d'Extremia correspond à peu près au Bas Moyen-Age ; bien sûr, le monde n'est pas uniformément développé, et c'est ainsi que tribus barbares et confréries de dandys coexistent sur la planète.

Pour les habitants d'Extremia, la planète fut créée par Uron, le dieu suprême ; comme vous le remarquerez, les dieux ont une influence très importante sur la planète, et très nombreux sont les habitants d'Extremia dont le destin est lié de près ou de loin à celui des divinités.

Enfin, chacun sur Extremia redoute le jour où, les deux soleils qui entourent la planète se rapprochant inexorablement l'un de l'autre, la planète disparaîtra dans un formidable cataclysme. Quand ? Cela, nul ne le sait, pas même le grand Abellius le Rouge...



La Genèse d'Extremia

La théorie de la création du monde communément acceptée est la suivante :

Il y a maintenant plus de cent vingt-cinq mille ans, deux Supradragons, du nom d'Uron et de Chiar, qui erraient dans l'Univers, se retrouvèrent face à face. Uron et Chiar se connaissaient ; autrefois, à une époque qui paraissait déjà bien lointaine, leurs pères respectifs s'étaient affrontés, leurs visions de l'Univers étant opposées. Mais cet affrontement ne connut pas de vainqueur, et les deux pères durent se séparer sur un score d'égalité.

Désormais, leurs enfants les surpassaient en force, en vigueur et en courage. Défendant chacun sa cause et celle de son parent, Chiar et Uron s'affrontèrent, et pendant un an, ils combattirent sans relâche. Uron défendait la philosophie du Bien, et Chiar celle du Mal. Et au terme de ce combat manichéen, Uron, dont le souffle fut plus puissant que celui de son adversaire, réussit à détruire le corps de ce dernier. Mais le sage Uron, mortellement blessé, savait qu'il ne pourrait survivre physiquement ; alors, pour sauver son esprit, il abandonna son corps et le transforma en planète sur laquelle il créa la vie tout en y assurant le rôle de Dieu Suprême.

Avec son propre sang, il créa les lacs et les rivières, les mers et les océans ; Avec ses griffes, il créa les montagnes et les hauts plateaux. Avec ses entrailles, dans lesquelles bouillonnait du temps de son vivant des gerbes de flammes, Uron créa les volcans et les mouvements de la terre, alors que ses écailles dorées servirent à confectionner les plaines et les vallées, les vastes steppes et la savane. L'âme de chacun des dragons créa alors les deux soleils de feu et de glace, que les habitants d'Extremia nommeront bien plus tard « Uron » et « Chiar », en l'honneur de ce

qu'on appela le Combat Divin. Enfin, Certaines croyances tenaces expliquent qu'Uron utilisa ses dents pour séparer les différents continents, qui ne formaient alors qu'une seule masse, étendue et sans vie, sans personnalité. On dit également qu'aujourd'hui, les dents d'Uron reposeraient encore au fond des mers.

Uron appela ensuite les dieux anciens pour l'aider à donner vie à sa nouvelle planète. Dès lors, l'esprit de Chiar, toujours vivace, jura de se venger d'Uron en revenant le jour où sa foi supplanterait celle d'Uron, afin de détruire la planète créée par son rival.

Au fil des millénaires qui passaient, Uron créa, depuis la voûte céleste où son esprit résidait, plusieurs races, certaines bonnes, d'autres mauvaises. Parmi ces races, l'une d'elles fut l'ancêtre de la race humaine : ces humanoïdes étaient grands et velus, ils avaient le visage ovale et le front plat, deux canines longues comme celle des vampires et des ongles longs comme des griffes. On ne sait trop comment, mais d'autres dieux firent leur apparition et leur destin devint lié à celui d'Extremia. Les elfes, les nains, les orques, les gnomes et autres firent leur apparition sur Extremia tandis que la race précitée était sujette à de grandes transformations.



Les grandes lignes de l'Histoire d'Extremia

Notation

Depuis la Quatrième Epoque, les Chroniqueurs ont pris l'habitude de noter les époques comme il suit : 505 Ep. III, ce qui signifie la 505^e année de la Troisième Epoque, tout comme 354 Ep. IV signifie la 354^e année de la Quatrième Epoque.

Première Epoque – le Temps des Elfes

« (...) Les légendes diffèrent quand à la création des races humanoïdes sur Extremia une fois qu'Uron eut créé la planète. Ces temps sont cependant si anciens qu'il est difficile de démêler le vrai du faux dans les légendes, mythes et autres contes qui ont pu parvenir jusqu'à nous. (...)»

« (...) Alors qu'Extremia étaient déjà peuplée de races intelligentes, il existe une vieille légende à propos de l'apparition de la magie sur la planète. On raconte que Lytériel, une ancienne déesse, travaillait sur une Tapisserie Magique depuis la voute Céleste. On ne sait pas trop comment disparu Lytériel. Certains disent qu'elle fut tuée par le Dieu-Sans-Nom, d'autres par Chiar lui-même. Toujours est-il qu'avant de mourir, Lytériel laissa tomber sa Tapisserie magique sur la planète. Les fils invisibles recouvrirent presque entièrement Extremia, imprégnant la matière de magie, exceptés en de rares endroits où les fils ne tombèrent pas : il s'agit des zones de magie morte. (...)»

« (...) On raconte aussi que Seuls les Elfes, parvinrent initialement à maîtriser les

arcanes mystérieuses de la magie et bâtirent de puissants empires à la surface d'Extremia ; Ils conquièrent les mers, et leur civilisation prospéra jusqu'à atteindre son apogée. Certains royaumes Elfes racontent encore aujourd'hui des légendes sur la splendeur passée des Anciennes Cités Elfes. (...)»

« (...) Mais certains Elfes devinrent de plus en plus corrompus et décadents en raison de l'usage abusif de la magie. Aveuglés par son pouvoir, ces Elfes se réfugièrent dans les profondeurs afin d'étudier les arcanes les plus sombres et asservirent des esclaves d'autres races pour subvenir à leurs besoins. Ils devinrent ainsi les Drows. Utilisant la magie à des fins égoïstes et violentes, les Drows se mirent en guerre contre leurs frères Elfes restés bienveillants. (...)»

« (...) D'effroyables combats déchirèrent les deux factions pendant des siècles. Puis une météorite tomba sur Extremia au cœur des terres des Drows. La plupart des autres peuples y virent un châtement divin contre les Drows fautifs, et aujourd'hui on raconte même que la foudre tomba sur leurs citadelles, que les eaux envahirent les rues de leurs cités, que le sol trembla et s'ouvrit à maintes reprises, emportant tout sur son passage et précipitant les Elfes corrompus dans les profondeurs d'Extremia. (...) »

« (...) La plupart d'entre eux moururent ou disparurent, mais certains survécurent au cœur même d'Extremia. Privés définitivement de la lumière du soleil, ils en devinrent de plus en plus sombres et malfaisants, et ils développèrent une haine sans égale contre les races du dessus (...) ».

« (...) Les autres peuplades furent également touchées par la météorite, mais il semble que des groupes plus importants survécurent. Certains peuples, intrigués par la météorite, s'en approchèrent ou s'établirent non loin des lieux d'impacts.



Les sages de notre temps pensent que c'est au contact de cette météorite que les pouvoirs Psi se développèrent parmi les habitants d'Extremia (...).

Deuxième Époque – La Dictature Psi

« (...) La Deuxième Époque marqua en effet l'avènement d'une nouvelle forme de pouvoir : la Force Psionique. Issue de l'esprit des hommes, cette Force permet de déplacer des objets, de manipuler les esprits faibles, de communiquer télépathiquement ou encore de contrôler les battements de son cœur. Les psionistes sont rapidement devenu des personnages influents et respectés, à mesure que la réputation de mages baissait et que les humains, encore marqué de l'affrontement magique qui avait déchirés les Elfes, se firent de plus en plus méfiants envers la magie. (...) ».

« (...) Une fois au pouvoir, les psionistes, d'abord tolérants, furent bientôt débordés par la pression populaire et quelques psionistes extrémistes et puissants, et les utilisateurs de magie devinrent des hors-la-loi. Pourchassés tel des renégats, nombreux furent les magiciens qui furent massacrés. Les autres trouvèrent refuge dans des régions peu habités et où les conditions climatiques étaient difficiles. Devenus clandestins, les mages n'abandonnèrent pas pour autant leur lutte pour leur reconnaissance et contre le régime psioniste. (...) ».

« (...) Pendant ce temps, le Régime Psi fit prospérer la civilisation, favorisa l'alphabétisation de la population, développa la philosophie et la réflexion. Le culte de Bohpo connu un essor exceptionnel, à tel point qu'à l'apogée du règne des Psionistes, la puissance de ce clergé était le plus puissant d'Extremia. Malheureusement, l'envie de bien faire des Psionistes eu aussi de tristes retombées. Un

régime tyrannique interdisant les libertés individuelles se mis en place au fur et à mesure. Les Psionistes modérés, majoritaires, pensaient en effet que la tyrannie était le seul moyen d'éduquer une population trop souvent barbare et inculte, indisciplinée et arriérée. Ces Psionistes étaient d'ailleurs influencés par une minorité progressiste dure, qui prônait une dictature forte où les Psionistes auraient tout pouvoir et seraient les maîtres absolus. Les progressistes pacifistes, quant à eux, n'avaient à l'époque que des moyens limités contre la dictature, et craignaient les représailles de leurs pairs, si bien qu'ils n'élevaient que peu souvent la voix contre la tyrannie mise en place. Pendant de nombreuses années, donc, les Psionistes dirigèrent d'une main de fer la population Extremienne, qui, terrorisée, n'osait pas de rebeller. D'ailleurs, quiconque essayait était alors irrémédiablement détecté par la terrible police de la pensée, qui était habilitée à lire dans les esprits, et qui arrêtait puis exécutait tout opposant au régime. La fin de l'ère Psionique fut très difficile à supporter, puisque le simple droit de penser était un luxe réservé aux Psionistes les plus influents, car même les membres Psionistes furent, à terme, également surveillés. (...) ».

« (...) Cependant, quelques êtres plus courageux et doués que les autres parvinrent à s'emparer de livres interdits (les ouvrages de magie rédigés par les Elfes de la Première Époque) et se réfugièrent dans un endroit désertique au centre de la terre. Les livres interdits traitaient de la magie ancienne et ces hommes, au nombre de cinq, commencèrent à travailler sans relâche sur la magie. Leurs pouvoirs grandissants, ils furent capables de se dissimuler aux Psi et continuèrent leurs expériences et leurs recherches pendant de nombreuses années, et ils atteignirent tous une longévité dépassant tout ce qu'avaient pu connaître les mémoires des hommes. (...) ».



« (...) Les Grands Sorciers continuèrent leurs recherches jusqu'à mettre au point un sortilège des plus puissants, afin de briser d'un seul coup la main mise des Psi sur Extremia. Lorsque les conjonctions des planètes furent propices, ils préparèrent leur rituel magique et lancèrent une formidable décharge d'énergie. On ignore la nature du sortilège qu'ils lancèrent, mais la plupart des Psionistes en moururent. La Société Psi s'écroula d'un seul coup. De plus, la force du sortilège fut si terrible que la destruction fut totale à l'épicentre. La terre d'Extremia se craquela et se sépara en trois continents distincts, qui s'éloignèrent les uns des autres, suite la force de l'onde provoquée par l'impact du sort. C'est ainsi que le Zorbaranus et le Karakite prirent leurs formes actuelles. Le troisième continent, quant à lui, était composé de l'actuel Tizunus et de l'actuel Vyrmonus. (...) ».

« (...) La population d'Extremia fut profondément marquée par ce changement brutal. De nombreuses personnes sont bien sûr mortes dans l'explosion du sort, ainsi que deux des Grands Sorciers. Traumatisées, les populations se réfugièrent dans la religion et les plus téméraires entreprirent de s'intéresser de nouveau à la Magie. Les Psi, quant à eux, eurent très peu de survivants, et la plupart étaient de jeunes gens dont la formation n'étaient pas terminée. Ils décidèrent d'abandonner le pouvoir et de se réfugier dans les lieux plus ou moins inaccessibles, si bien qu'on cru bientôt que les psionistes avaient tout simplement disparu de la surface d'Extremia. (...) ».

« (...) Le culte de Bohpo souffrit de la fin de la Dictature Psi : en effet, ses membres s'opposaient en deux visions opposées : Accepter la fin de la Dictature, s'ouvrir à cette nouvelle ère qui commençait et en rendant la connaissance accessible, ou au contraire maintenir hors de portée du commun des mortels les savoirs accumulés pendant des siècles... leurs divergences

menèrent à un chiisme dans l'ordre religieux de Bohpo, qui comptèrent désormais deux factions, les Bohpo Semers et les Bohpo d'Arnel. (...) ».

« (...) Les trois magiciens survivant furent nommés les Trois Sorciers. Ces surhommes, dont la puissance affolante n'avait plus aucune opposition, furent cependant contraints de se reposer pendant des années afin de récupérer après leur formidable effort. Chacun d'entre eux s'installa sur un continent différent, évitant ainsi les contacts avec les autres. On apprit alors leur nom : Zorban le Sombre, qui s'installa dans le Zorbaranus, Isdenkuu le Sage, qui prit place dans le Karakite, et Abellius le Rouge, qui s'en alla sur le dernier continent. La Troisième Epoque pouvait commencer. (...) ».

Troisième Epoque – Les Trois Sorciers

« (...) Pendant sa convalescence, Zorban le Sombre s'intéressa de près aux habitants qui peuplaient le continent sur lequel il s'était établi. Il forma quelques apprentis et développa la magie. Toutefois, il finit par se désintéresser de plus en plus des hommes pour se consacrer sur de nombreuses autres recherches, notamment sur la Nécromancie. Il vécut de plus en plus en ermite et cessa de s'occuper des affaires des hommes. On ne sait trop ce qu'il est devenu, mais on sait qu'il s'intéressa également aux voyages dans le temps. Ses successeurs, bien que désespérés par l'absence d'implication de leur mentor, nommèrent le continent « Zorbaranus » en l'honneur de leur guide. Ils rendirent la magie plus commune et formèrent à leur tour des apprentis. Toutefois, après des siècles et des siècles de transmission des savoirs, la dernière génération d'apprentis était devenue un groupe de jeunes ambitieux rongés par le pouvoir. Ils décidèrent de limiter l'accès à la magie à une élite et se partagèrent le continent.



C'est ainsi que le Zorbanus allait entrer dans la Quatrième Epoque. (...) ».

« (...) Isdenkuu le Sage, dans le Karakite, fut beaucoup plus discret. Il ne forma qu'une poignée d'apprentis triés sur le volet et les laissa principalement se débrouiller seuls alors qu'il poursuivit lui aussi ses recherches de son côté. Les Magiciens formés vécurent dans les nombreux royaumes qui se firent et se défirent dans l'histoire du Karakite à la Troisième Epoque, mais sans jamais prendre part aux différents gouvernements. (...) ».

« (...) Abellius le Rouge s'intéressa beaucoup aux populations du continent dans lequel il avait émigré. Il tenta d'aider quelques populations à s'organiser tout en poursuivant ses recherches. Il découvrit d'ailleurs à cette époque que l'avenir lointain d'Extremia était menacé par le rapprochement des soleils. Il décida alors de former quelques magiciens et fonda l'Assemblée d'Abellius, dont le but général est de protéger Extremia des agressions extérieures, et bien sur principalement de trouver une solution au rapprochement des soleils. Les premiers disciples d'Abellius furent en charge d'en former d'autres, et ainsi de suite, tout en ne sélectionnant que les meilleurs magiciens et les plus dignes de confiance. (...) ».

« (...) Toujours pendant la Troisième Epoque, un barbare nommé Ulthis parvint à se tailler un royaume digne de ce nom dans le cœur du continent. Guerrier farouche mais dirigeant éclairé, il parvint à sédentariser son peuple et peu à peu, ses successeurs réussirent à organiser leur royaume et réussirent à propager la connaissance et à développer leur culture. Le royaume d'Ulthisie (N.d.T : on s'y réfère aujourd'hui en parlant de « la Grande Ulthisie » pour éviter la confusion avec la région de l'Ulthisie toujours existante dans les Terres du Nord) se développa et regorgea alors de grandes

richesses. On dit également que les rois successifs passèrent des alliances avec l'Assemblée d'Abellius et purent à certains moments, bénéficier d'un soutien magique et d'accès à quelques objets puissants. (...) ».

« (...) Pourtant, le fabuleux royaume d'Ulthisie commença lentement à décliner car se tournant de plus en plus sur lui-même. Mais la Grande Ulthisie n'eut pas le temps de devenir décadente : un immense tremblement de terre ayant également provoqué un raz-de-marée détruisit tout une partie de l'Ulthisie, qui se fit engloutir dans la mer. Ce violent cataclysme marqua les esprits des survivants, qui se crurent maudits par les dieux et se réfugièrent dans la religion. Le royaume d'Ulthisie ayant été profondément affaibli, les hordes de monstres des Terres Hostiles en profitèrent pour déferler sur les populations locales. (...) ».

« (...) Le tremblement de Terre a également provoqué la séparation du Vyrmonus et du Tizunus, et ces deux continents s'éloignèrent l'un de l'autre. Ainsi commençait la Quatrième Epoque. (...) ».

Quatrième Epoque – L'Ere Moderne

Durant la Quatrième Epoque, les pays des différents continents se sont lentement formés jusqu'à la situation connue dans les années 700-800 Ep. IV. La Magie est moins puissante qu'à l'apogée de la Troisième Epoque. Vous trouverez de plus amples informations sur la Quatrième Epoque dans les Manuels dédiés aux continents. Le premier disponible sera le *Manuel du Vyrmonus*.



Le Vyrmonus

Le premier continent d'Extremia est le Vyrmonus. Il s'agit un continent ayant la particularité d'être séparé en deux parties par l'Océan des Vyrmes. La majorité du continent baigne dans un climat océanique, à l'exception d'Etangard (climat continental) et de l'archipel des îles froides (arctique) et de Carnür (Tropical). Le Vyrmonus est un continent relativement bien boisé et comportant plusieurs petites chaînes de montagnes.

A la période de jeu principale (750-900 Ep. IV), le Vyrmonus vit son apogée. Technologiquement à la pointe du progrès comparés aux continents voisins, les pays du Vyrmonus ont commencé à bénéficier d'une ère de prospérité sous l'impulsion de Telak et de sa Confédération Impériale, avec une parenthèse de trois ans dues aux graves événements de 849-851, connues sous le terme des « Chroniques du Chaos ». Le Vyrmonus amorçe un petit déclin vers 880 Ep. IV suite aux conséquences de la seconde guerre de l'Empire, qui commence une période plus difficile dans le continent.

De part la taille du continent et son organisation (beaucoup de pays insulaires, vastes étendues d'eau), les Vyrmoniens ont beaucoup développé le transport maritime et sont à la pointe en matière de navires. Les plus renommés sont sans conteste les navires de Fall et ceux de Carnür. Les armes et armures sont aussi assez développées, les Vyrmoniens ayant souvent eu à affronter des invasions de diverses créatures (Sahuaguins, Gnolls) ou de créatures implantées dans leurs montagnes (Orques, Drows), qui convoitent les richesses des prospères pays Vyrmons.

En dehors de quelques endroits de friction (entre Holmar et ses voisins, ou entre le Vyrman et le Grand Royaume Katlérien),

les pays du Vyrmonus ont tendance à vivre en paix les uns avec les autres. La majorité du continent est colonisés par les humains, à l'exception de deux grandes zones où les orques prolifèrent et s'y sont taillé des territoires. L'une de ses zones est toutefois assez enclavée. Il existe d'autres poches du continent où il est dangereux pour les humains de vivre (notamment les zones montagneuses des Hauts-Plateaux du Cor ou des montagnes de Querlane, les montagnes de Carnür, par exemple).

Toutefois, des royaumes ou oligarchies naines y sont implantées et entretiennent des relations commerciales et des alliances militaires avec les pays humains de leur voisinage. Les Nains sont par conséquent très présents dans le Vyrmonus, et nombreux sont ceux qui s'installent dans les villes humaines afin d'y établir un commerce (joaillerie, armurerie, forge, construction ou brasserie).

Les Halfelins ont tendance à vivre dans les royaumes humains, se regroupant parfois en petites communautés ou dans des régions données (ex : le Petit Pays). Lorsqu'ils vivent parmi les humains, ils ont tendance à travailler dans les tavernes et les restaurants.

Les Elfes vivent principalement sous forme de tribus dans le Vyrmonus, et n'y ont pas de royaume. Ils sont en revanche très proches du culte de Fresha (la Déesse de la Nature), qui aurait un grand lieu de pèlerinage quelque part dans le Vyrmonus. Seuls les Elfes solitaires vivent dans les communautés humaines. En revanche, les demi-Elfes sont très fréquents dans le Vyrmonus, à l'instar des demi-Orques.

Les Gnomes sont assez rares dans le Vyrmonus, et on trouve très peu de communautés gnomes. Dans le passé, il avait un royaume qui leur était propre, mais il fut détruit par les Orques et les Gnomes se sont dispersés dans tous le Vyrmonus, en petit groupe. On parle



d'ailleurs de Diaspora Gnome. Certains forment de petites communautés de gens du voyage et se déplacent de royaumes en royaumes, le plus souvent en faisant état de compagnie de ménestrels et d'amuseurs ambulants.

Les dieux les plus vénérés dans le Vyrmonus sont sans conteste Uron, Fresha, Lucrine, Appoca et Gornar. Iniva, Abbo, Mablus, Dakrel' et Xamidi y ont également des cultes importants. La magie divine est donc courante et appréciée par la population. La magie profane est elle aussi très courante, et bien que le commun du peuple s'en méfie, son utilisation est fréquente et utilisée de plus en plus dans la vie quotidienne (notamment dans le domaine de la sécurité ou de l'architecture, comme c'est notamment le cas à Fall).

Il s'agit à ce jour du continent le plus développé d'Extremia, et les setting des Terres du Nord, de Fall et d'Etangard n'attendent que vous pour vibrer !

Le Tizunus

Le deuxième continent d'Extremia est une terre où la domination humaine n'est pas aussi importante que dans le Vyrmonus. Ses pays sont plus grands, mais également moins nombreux que dans le Vyrmonus. Bien que la mer n'ait pas un impact aussi important que pour leurs voisins du Sud, les Tizunéens ont toutefois beaucoup recours aux voyages maritimes. Leurs navires sont toutefois plus petits et couvrent de plus courtes distances que leurs homologues du Vyrmonus.

Le Tizunus baigne dans un climat globalement Méditerranéen. Il existe toutefois quelques zones bénéficiant d'un climat plus océanique ou plus Tropical. Il s'agit là encore d'un territoire très boisé, bien que la végétation diffère beaucoup du Vyrmonus. Les montagnes sont également très présentes, mais contrairement au

Vyrmonus où l'on trouve surtout des Monts ressemblant au Massif Central, les montagnes du Tizunus ressemblent plus à la Cordillère des Andes (bien qu'il ne s'agisse pas d'un seul grand massif comme en Amérique du Sud).

L'apogée du Tizunus s'étend de 500 Ep. IV à 750 Ep. IV. Porté par l'âge d'or de Fligornil, son Empire Elfe, le Tizunus a beaucoup prospéré à cette époque et avait notamment largement développé son commerce. Le déclin amorcé par l'Empire Elfe à partir de 750 Ep. IV en raison des luttes avec le royaume voisin de Zandrizzin a freiné le développement du Tizunus, qui s'est lentement fait rattrapé puis dépassé par le Vyrmonus.

Les humains, s'ils sont en majorité, ne règnent pas en dominateur dans ce continent. Ils possèdent trois pays d'importance, mais doivent composer avec leur puissant voisin, l'Empire Elfe de Fligornil. Bien que celui-ci ait perdu de sa puissance d'antan, il reste toutefois le pays majeur du Tizunus, et ses habitants, de fervents adorateurs d'Uron le dieu du Soleil, reste la grande puissance économique de la région. La plupart des Elfes du Tizunus vivent donc dans l'Empire, mais quelques petites communautés peuvent être trouvées en dehors. Les Demi-Elfes sont fréquents, mais ils sont bien mieux acceptés chez les humains que chez les Elfes. Ces derniers sont un peu hautains et nostalgique de leur lustre d'autrefois, où les humains étaient de simples serviteurs libres, et où on ne s'accouplait pas avec eux. Ils voient donc les Demi-Elfes comme des créatures au sang n'étant pas complètement pur et ont du mal à leur faire confiance, ne sachant jamais s'il faut les considérer comme des humains ou comme des Elfes.

Les Nains possèdent eux aussi un pays au Nord du continent, nommé Dolgarak. Il s'agit d'une théocratie vénérant Abbo. Tous les nains ou presque du continent y



résident. Ils commercent principalement avec deux des royaumes humains et un peu avec les Elfes.

Les Orques forment une nation plus archaïque, mais relativement organisée et disciplinée comparés aux Orques du Vyrmonus. Ils sont constitués en tribus, dont les chefs élisent un roi depuis des temps ancestraux. Ils ont beaucoup bénéficié de l'aide des elfes pour se développer et ces derniers ont réussi à faire du royaume orque de Guul-Shog un inconditionnel allié (les mauvaises langues diront un pion...), notamment contre le royaume Drow.

En effet, les Drows possèdent eux aussi leur nation dans le Tizunus. Leur royaume de Zandrizzin est maléfique et ils sont en guerre permanente contre les Elfes. Ils se sont toutefois faits quelques alliés dans la région, qu'ils s'agissent des troupes nomades de Gobelins, des Hobgebelins ou d'un royaume humain voisin. On les identifie facilement en raison de leurs coupes de cheveux, proches de celles des Iroquois.

Il n'y a pas de Gnomes dans le Tizunus. Il y a en revanche une communauté de Halfelins, mais ces derniers ont la malchance de voir les terres sur lesquelles ils vivent occupées par deux royaumes humains – qui se détestent cordialement. La situation des Halfelins est donc difficile, ceux-ci cherchant à faire entendre leur petite voix au milieu des grands pays...

Le Tizunus est un continent dont de nombreux pays vénèrent un dieu unique. Les divinités les plus populaires sont donc Uron, Abbo, Fresha, Hamoi et Gornar. Les Elfes du Tizunus vénèrent exclusivement Uron, les Nains uniquement Abbo, les Drows principalement Hamoi (mais aussi un peu Knl'ka). Les Halfelins vénèrent tous Appoca. Les Orques et les humains sont plus polythéistes : selon les royaumes

ou les tribus, ils vénèrent Fresha, Appoca, Gornar & Untog, Bohpo ou Xamidi ou Dakrel'.

La magie profane est elle aussi très importante. La vision de la magie profane diffère d'un pays à l'autre. Chez les Elfes, les Drows et chez Humains du Tizunus, la magie fait partie de la vie courante (surtout chez les Elfes et les Drows) et la population accepte bien les magiciens ; chez les Nains, les Halfelins et les Orques, la magie profane est regardée avec crainte et suspicion.

Le Zorbaranus

Le troisième continent d'Extremia est principalement constitué d'une grande étendue de terre très montagneuse. A l'inverse des deux continents précités, le Zorbaranus est un vaste territoire où le déplacement terrestre prime. Le climat est continental, voire arctique, avec toutefois quelques zones bénéficiant d'un climat océanique. En plus d'un climat rude, le Zorbaranus possède un relief inhospitalier, où les chaînes de montagnes sont très hautes et très longues, et surtout très étendues. Quelques zones désertiques côtoient des régions plus accueillantes pour lesquels les peuples n'hésitent pas à se battre.

Les humains, bien que nombreux, ne sont pas en majorité et sont dépassés par les Orques en termes de population. Bien que le Zorbaranus soit un continent instable où les royaumes se font et se défont rapidement, il y a la plupart du temps au moins trois ou quatre petits royaumes humains. Il y a également deux empires humains dans ce large continent, mais l'un d'eux est une magiocratie totalitaire où les humains côtoient des créatures plus terribles... l'autre empire, sur le déclin, valant à peine mieux...

Les Orques sont très nombreux et selon les régions, ils sont organisés en tribus



belliqueuses et sans réels leaders. Il existe toutefois une zone qu'on nomme les royaumes orques, mais où même les spécialistes ne parviennent pas à suivre l'organisation et l'évolution des frontières ou des dirigeants.

Il existe également deux royaumes nains qui luttent la plupart du temps contre les tribus orques et passent leur temps reclus dans les montagnes à extraire des métaux précieux ou à fabriquer des armes. Ils ont peu de contacts avec les autres races à l'exception d'un ou deux petits royaumes humains.

Dans le Zorbaranus, on trouve des gnomes de manière un peu plus fréquente que dans le Tizunus ou le Vyrmonus. Ils n'ont pas de territoire leur étant propre mais représentent souvent des minorités actives dans les royaumes humains, ou ils comptent d'importantes communautés.

Hormi quelques voyageurs, il n'y a pas de Halfelins dans le Zorbaranus.

La magie divine est des plus courantes, même si certaines divinités encouragent les règnes de terreur. Gornar, Hamoi, Xamidi, Knl'ka, Chiar, Rébion et Dagan sont les divinités les plus représentées. Dakrel', Bohpo et Iniva ont eux aussi un certain rayonnement dans le Zorbaranus. La situation de la magie profane est en revanche très différente, surtout en comparaison avec les autres continents : certains pays interdisent totalement son usage, quand d'autres la réservent à une élite. De manière générale, les peuplades du Zorbaranus craignent la magie profane et fuient les magiciens. Certains cas de lapidations de sorciers peuvent aussi parfois se produire...

La Karakite

Le dernier continent d'Extremia est un continent plus étrange et plus sauvage

encore que le Zorbaranus. Il s'agit principalement d'une terre relativement plate où des grandes étendues de steppes sont séparées par de grands lacs. Bien que le relief soit peu accidenté, on trouve, selon les zones, quelques collines qui côtoient les plages de galets ou les plaines verdoyantes du centre du continent, ou encore les déserts froids du sud et de l'est. Le climat varie d'un style océanique à un climat continental et même arctique par endroit.

Le Karakite est sans conteste le continent d'Extremia le moins avancé technologiquement, et ses civilisations sont parfois plus primitives. En revanche, des rapports affirmeraient que la magie y serait restée plus puissante qu'ailleurs, ensorceleurs et autres chamans étant entourés à la fois de mysticisme et de respect.

Les humains locaux sont principalement localisés dans les parties occidentales du Karakite. Organisées en petites nations constituées de tribus, ils vivent le plus souvent en autarcie, mais les guerres sont fréquentes entre eux.

Les Nains sont peu nombreux et se concentrent principalement dans la partie Nord du continent. Plutôt que de vivre dans les montagnes, ils vivent souvent sous la surface de la terre. Ils sont organisés en Clans qui ont peu de contacts les uns avec les autres, sauf lorsqu'il s'agit d'affronter des Gobelins, très fréquents dans leur région.

Les Gnomes sont très nombreux et organisés eux aussi en petites nations, à l'image des humains, bien que leur société et leur technologie soient plus avancées que celle des humains. On en trouve dans la partie occidentale du Karakite, mais aussi dans le sud, où ils affrontent alors des températures très froides et se sont organisés en conséquence.



Il y a également des Elfes dans le Karakite. Ceux-ci vivent en reclus la plupart du temps. Ils sont sauvages et parfois agressifs, mais semblent être les détenteurs d'une grande puissance magique aujourd'hui oubliée. On les retrouve surtout sur les cotes de la partie Orientale du continent, où ils se sont taillés la réputation d'être les meilleurs navigateurs et les meilleurs pêcheurs du continent. On trouve souvent des demi-elfes parmi eux. Les Elfes les considèrent comme faisant intégralement partie des leurs et tentent toujours de convertir les demi-elfes à leurs coutumes plutôt qu'aux coutumes humaines. Les elfes du Karakite sont assez mystiques.

Les Orques sont présents au sud. Organisés en grandes tribus, on les retrouve souvent à guerroyer les uns contre les autres, mais aussi avec les peuples les entourant. Certaines tribus n'hésitent cependant pas à passer des alliances temporaires avec leurs voisins non-orques.

Les Halfelins se concentrent uniquement dans la partie la plus à l'Est du continent. Ils sont détestés de la plupart des autres peuples car ils sont réputés mauvais, violent et sans pitié. Leur nombre et leur courage font leur force. Ils se contentent toutefois d'habiter leurs terres ancestrales et gelées, et ne font que riposter si on vient les déranger. Ils sont toutefois sans pitié pour les importuns...

Les divinités les plus vénérées chez les humains sont Iniva, Shala et Uron. Les Elfes vénèrent principalement Dakrel' et Fresha alors que les Halfelins vénèrent exclusivement Dagan. Les Nains aiment Abbo et Gornar, points sur lesquels ils sont

proches des Orques. Les gnomes vénèrent quant à eux tout le panthéon de manière presque égale.

Présentation du système solaire

Les astres et les étoiles autour d'Extremia

Extremia est une petite planète tournant autour de deux soleils : Uron et Chiar. Ces deux soleils sont le symbole du combat des supra dragons qui a été abordé dans la Genèse d'Extremia. Extremia effectue une révolution en forme de huit autour des deux soleils, qui dure 360 jours.

Les deux soleils effectuent eux-mêmes une révolution. Cette révolution est extrêmement rapide et dure environ 6 mois en années solaire. Mais cette révolution ne représente pas une ellipse parfaite et les soleils se rapprochent imperceptiblement, de quelques millimètres par an.

De nombreuses générations d'alchimistes ont calculé cette révolution en se basant sur la position des étoiles dans le ciel. Aujourd'hui, après de nombreuses concertations, il est établi que cette révolution dure 360 jours pour la plupart des pays. Bien sûr, ces recherches ont été effectuées par des pays dits civilisés. Des tribus de nomades n'ont certainement pas les mêmes connaissances en Astronomie.

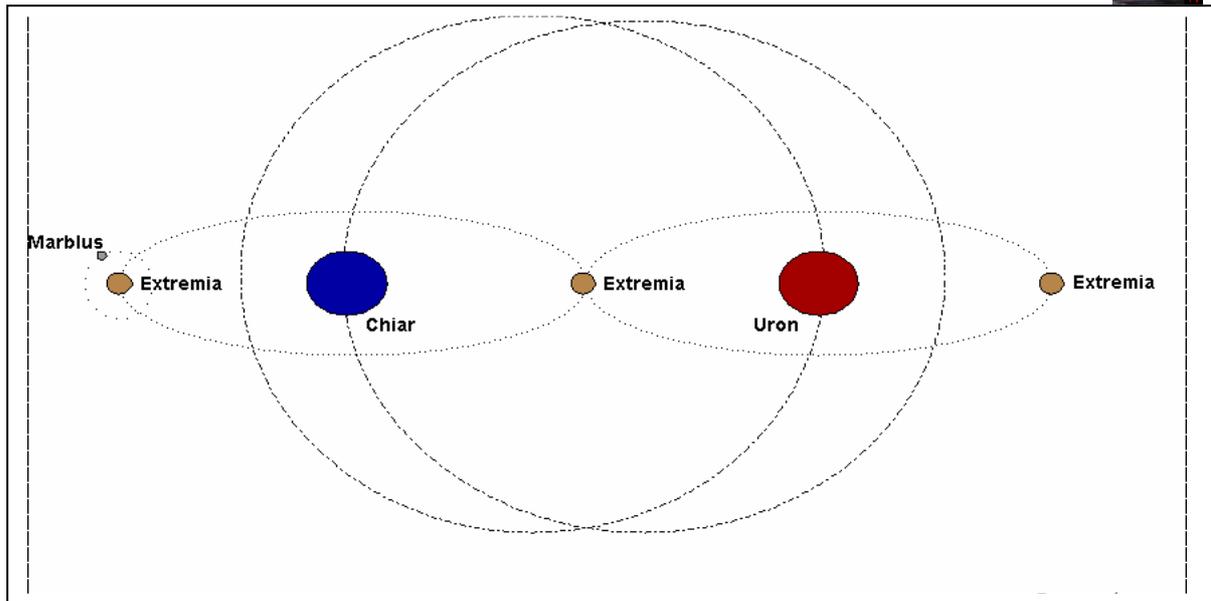


Figure 1: Le système solaire

Uron est un soleil chaud et généreux, de couleur rougeâtre. Sur Extremia, on ressent la chaleur d'Uron, qui apporte un sentiment de bien-être. Lorsqu'on soutient Uron du regard, on voit une belle lueur rouge dans le ciel.

A l'inverse, Chiar n'apporte pas la même chaleur à Extremia. Il apporte de la chaleur, mais en quantité moindre que Uron. Ainsi, lorsqu'on est près de Chiar, on ressent la douloureuse morsure du froid. Même si ce soleil brille et apporte de la chaleur, on peut considérer que c'est l'hiver lorsque la planète est à proximité de Chiar. Chiar émet une lumière bleuâtre, qu'on ressent au plus profond de son être, provoquant chez la plupart des habitants d'Extremia, une mélancolie mystérieuse, rendant cette période particulièrement difficile à supporter.

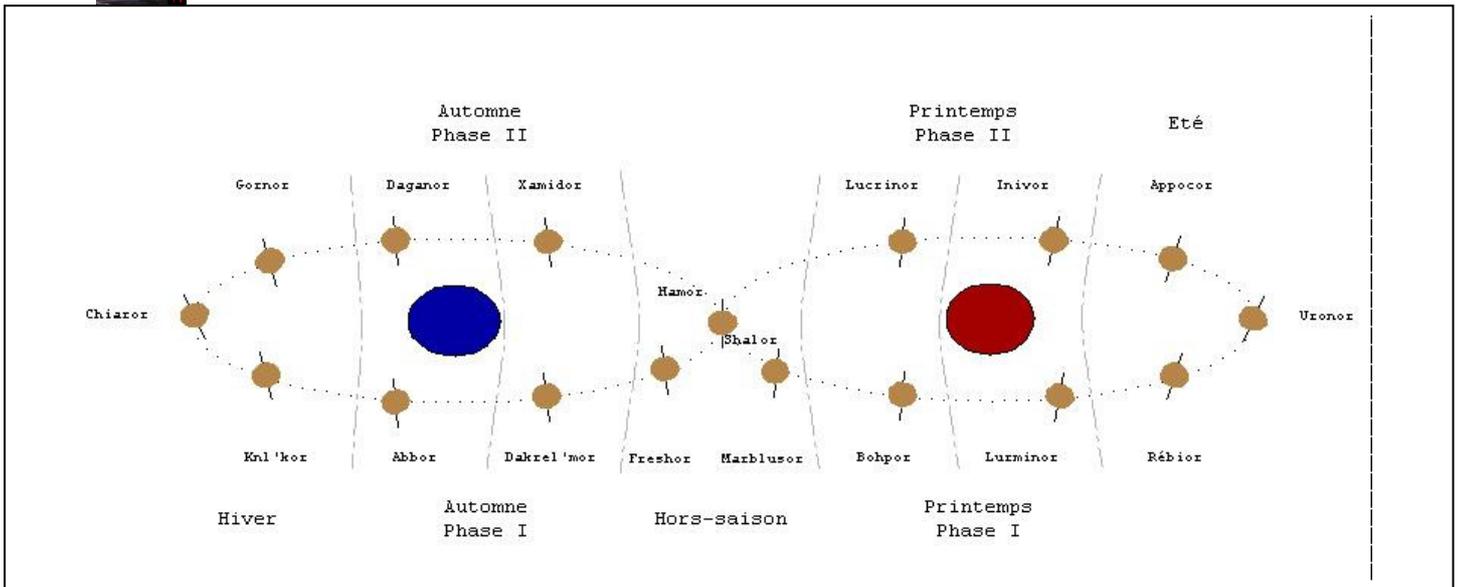
La tendance populaire et l'état des connaissances des alchimistes ne permettent pas aujourd'hui de comprendre le fonctionnement de ces deux soleils. En effet, les alchimistes et les druides pensent d'une manière unanime que Chiar est un soleil froid qui fait entrer Extremia dans

une période glacé, tandis qu'Uron est un soleil très chaud. Cet état de fait est renforcé par la couleur de ces soleils qui ne fait que renforcer cette allégation.

Marblus et ses compagnes

Tout autour d'Extremia, comme pour la protéger d'une trop forte chaleur d'Uron et d'un froid trop mordant de Chiar, Extremia est entouré d'un ceinturon d'astéroïde et de météorites. Ce champ d'astéroïdes effectue un mouvement rotatif autour d'Extremia, entraîné par la force gravitationnelle d'Extremia. Ces astéroïdes effectuent une révolution de 28 jours autour d'Extremia.

L'un des astéroïdes, le plus important, s'appelle Marblus. D'après des rumeurs, on dit cette planète habitée. Vu d'Extremia, Marblus ressemble à une énorme lune. De temps en temps, celle-ci, comme les astéroïdes environnants, n'est pas visible. D'autres fois, Marblus est visible et prend la forme d'une lune blanchâtre.



La position orbitale d'Extremia

Figure 2: Les positions orbitales d'Extremia

L'orbite d'Extremia est en mouvement permanent, en fonction de l'attraction des différents soleils. Sous l'effet de Chiar, Extremia bascule de 25°. L'hémisphère sud est alors beaucoup plus proche que l'hémisphère nord.

A l'inverse, la domination d'Uron provoque l'attraction contraire de 25° dans la direction opposée. Ainsi, L'hémisphère sud est encore plus proche d'Uron tandis que l'hémisphère nord s'en éloigne.

Cette caractéristique a un effet très fort sur les saisons et les températures dans les deux hémisphères, accentuant les saisons créées par Chiar et Uron, d'après le principe de chaleur des deux soleils.

Les cycles de jours et de nuits

Eclairé par les deux soleils, la population Extremienne possède un cycle de jours et de nuits très étrange. Les seuls moments où les nuits sont régulières sont les extrêmes,

soit lorsque Extremia est près de Chiar ou d'Uron. Bien sûr, les journées et les nuits sont très froides en Chiaror, tandis qu'il fait relativement chaud lorsque Extremia se trouve près d'Uron.

A l'inverse total, lorsqu'Extremia se situe entre les deux soleils, ce qui se produit deux fois par année solaire, le jour est permanent sur la planète à ce moment-là. Cependant, les températures varient dans la journée de manière relativement brutale, passant d'une douce chaleur à une grande froideur.

La figure proposée représente finalement la durée des journées au niveau de l'équateur d'Extremia. Car il ne faut pas oublier que les nuits et les journées varient en fonction de l'inclinaison orbitale de Extremia, qui a tendance à accentuer la durée des journées ou des nuits, ou bien de les diminuer.

Les durées des jours et des nuits seront indiqués, en reprenant cette figure, pour indiquer les durées des jours et des nuits pour chaque pays, ceci de manière particulière.

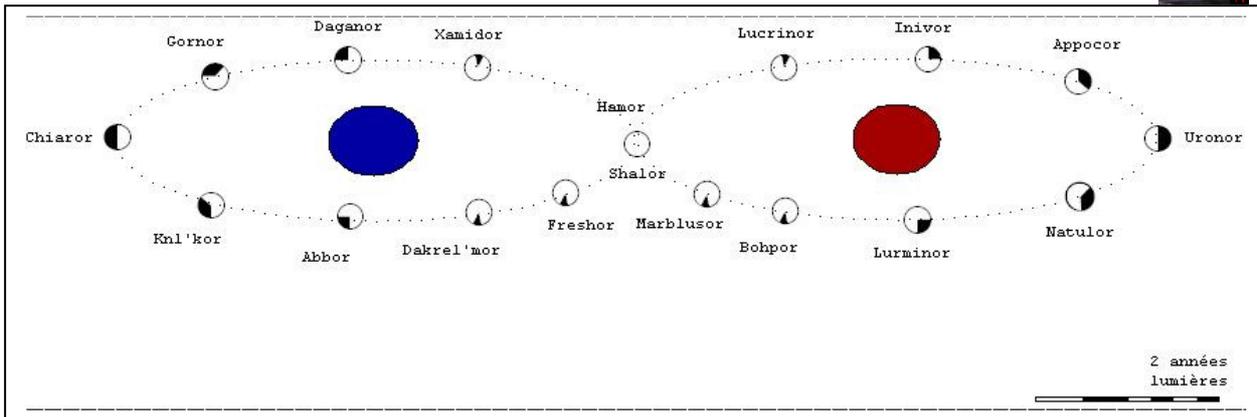


Figure 3: Les jours et les nuits sur Extremia

Les éclipses

Les éclipses correspondent à des mouvements des planètes cachant une ou plusieurs planètes, par rapport à Extremia. Cette partie se borne juste à expliquer quelles sont les éclipses qui se produisent pour Extremia. Le Calendrier (voir le chapitre plus loin) précise, quant à lui, les dates de ces éclipses et leurs fréquences. Si vous souhaitez donc savoir quand la prochaine éclipse d'Uron par Chiar a lieu, référez-vous au calendrier standard.

L'Eclipse de Uron par Chiar

Pendant la période froide, lorsqu'Extremia se trouve à près de Chiar, à l'extrémité de son cycle, Uron disparaît complètement pendant quelques jours. Cette période est appelée la période Bleue, car la teinte du ciel prend une couleur bleutée.

Les croyances populaires disent alors que Chiar domine Extremia. C'est un moment très craint par les habitants d'Extremia, car l'Histoire a démontré à maintes reprises que des changements brutaux sont arrivés à ce moment-là, comme des renversements politiques ou des tremblements de terre, des batailles remportées...

Pour les fanatiques de Chiar, c'est une providence qui arrive chaque année. Extremia semble tomber dans une folie qui dure seulement l'espace de quinze jours.

L'Eclipse de Chiar par Uron

Pendant la période chaude, Uron masque Chiar pendant 15 jours, de manière symétrique à Chiar pendant la période froide. Cette période est appelée la période Rouge, car le ciel se teinte d'une couleur rougeâtre.

C'est l'occasion de célébration pour bon nombre de citoyens d'Extremia, qui se sentent revivre comme guidés par la douceur de cette lumière. Cette période très appréciée par beaucoup a souvent vu de grand avancements dans l'Histoire, que ce soit en matière technologique ou magique.

C'est notamment à cette occasion que le changement de Calendrier a été effectué, comme mu de bons sens (cette histoire est relatée dans le paragraphe consacré au Calendrier).

Les Eclipses de Soleil par Marblus

Beaucoup plus fréquemment, il arrive que Marblus s'interpose devant Chiar ou Uron. Ces moments sont appelés les Eclipses de Marblus. Elles ne durent en principe que



Extremia

quelques heures dans une journée, créant une nuit artificielle.

Pour les lycanthropes, cet évènement est capital : il provoque leur transformation immédiate, comme pour une nuit de pleine lune. Aussi, les lycanthropes sont souvent habitués à ces éclipses pour en contrer les effets et éviter ainsi de se faire remarquer. Il est indéniable qu'un halfelin se transformant soudain en loup-garou provoquera un émoi certain dans la foule et fera perdre tout crédit à cette personne vis-à-vis de ses proches...

Les Eclipses de Marblus par Extremia

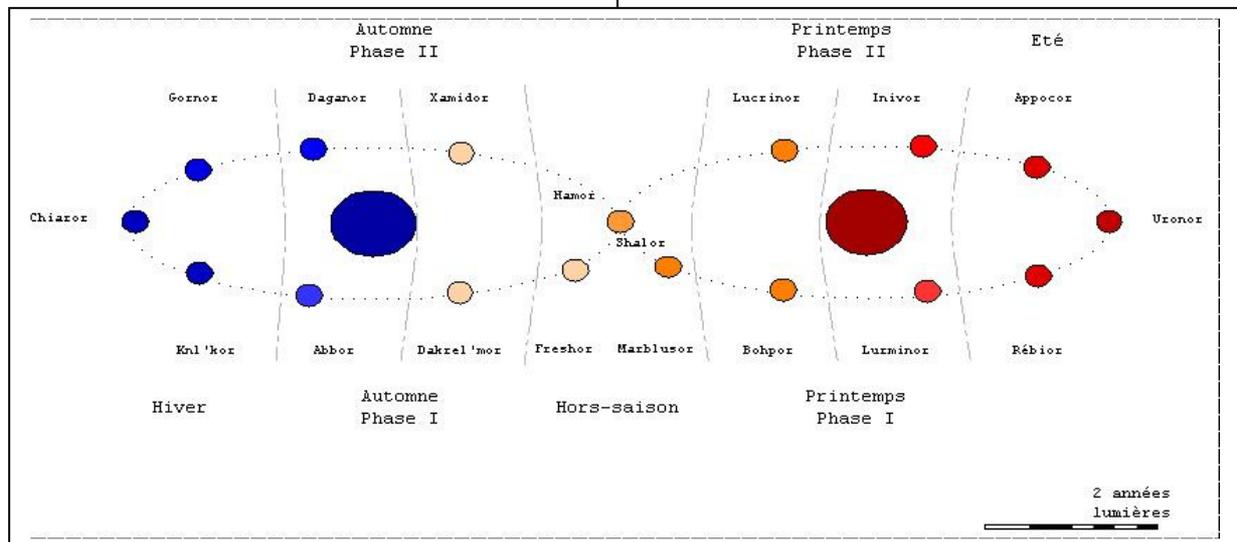
Ces éclipses se produisent lorsque c'est Extremia qui masque Marblus, ce qui se produit aussi fréquemment qu'une éclipse de soleils par Marblus.

Une Conjonction est un alignement parfait des planètes et des soleils, qui ne peut donc se produire que lorsqu'Extremia est aligné avec Uron et Chiar. De plus, Extremia et Marblus doivent être en position d'éclipse.

Une Petite Conjonction est une conjonction qui voit Uron, Chiar et Extremia aligné, tout en ayant une éclipse de Marblus par Extremia. Cela signifie que Marblus est caché par Extremia.

Une Grande Conjonction est un phénomène extraordinaire que peu verront dans une vie. Cela se produit lorsqu'Uron, Chiar et Extremia sont en alignement. De plus, Marblus crée à ce moment précis une éclipse des deux soleils. On a donc une position parfaite, l'espace de quelques minutes où, par exemple, Chiar est caché par Uron, lui-même caché par Marblus. Il se crée alors une nuit artificielle sur Extremia.

Figure 4: Système planaire



Les Conjonctions

Les conjonctions sont un moment unique dans la vie extremienne, bien que peu d'habitants soit conscient qu'il s'agit d'une Conjonction, que ce soit une Petite Conjonction ou une Grande Conjonction.

Rapprochement des deux soleils

Comme expliqué dans la présentation du Monde, Chiar et Uron se rapprochent l'un de l'autre, et ceci depuis la création d'Extremia. Les habitants d'Extremia



voient dans ce rapprochement des soleils la lutte continuelle entre Uron et Chiar, qui se poursuit non seulement sur la planète, mais aussi dans l'espace.

Bien sûr, certains habitants vivent dans la crainte constante d'un rapprochement soudain des deux soleils, et sont donc parfois particulièrement mornes et sombres; d'autres, plus avertis, ayant accepté qu'un jour, leur planète disparaîtrait, vivent au jour le jour sans se soucier des soleils.

D'autres enfin, pensent que leur seul moyen de survivre après la destruction d'Extremia est de servir leur divinité dans la lutte du bien contre le mal (et vice-versa).

Des alchimistes ont tenté d'expliquer l'attraction des soleils l'un vers l'autre par un problème de magnétisme et de polarités opposées, mais la croyance populaire est tenace, et les discours des prêtres tendent plutôt à confirmer la thèse de l'affrontement divin plutôt que d'un quelconque magnétisme dont les alchimistes n'ont jamais pu apporter la preuve tangible.

Mais ce problème semble préoccuper la Confrérie Druidique ainsi que l'Assemblée d'Abellius, une guilde regroupant de nombreux magiciens du Vyrmonus.

En effet, les druides ont le sentiment que le rapprochement des soleils apporterait une très grande chaleur et une très grande froideur. Les druides pensent qu'Uron apporte la chaleur et Chiar est responsable du froid sur Extremia. Sous cette optique, la chaleur et le froid augmenterait constamment d'année en année, modifiant le climat et rendant la vie difficile. Cela modifierait les conditions de vie végétale de la même manière. Depuis, de nombreux druides s'attachent à prévenir la population de ce danger et trouver des manières

d'enrayer ce système d'une manière ou d'une autre.

L'Assemblée d'Abellius dans le Vyrmonus, quant à elle, pense que la magie d'Extremia pourrait être modifiée sous l'impulsion de la proximité de Chiar et d'Uron. Certaines écoles sont adeptes de la disparition de toute magie sur Extremia, d'autres racontent bien volontiers la Théorie du Chaos, où la magie ne pourrait plus être utilisée à cause d'effets aléatoires et surpuissants empêchant son utilisation de crainte de ne commettre l'irréparable. Ces deux écoles s'affrontent, mais sont de manière unanime d'affirmer qu'il faut trouver une solution à ce problème.

L'Assemblée d'Abellius a donc délégué des mages dont la charge est de fournir des solutions afin d'enrayer quelque peu ce système ou au moins, d'en prévoir les effets avec certitude.

Le « Hors-Saison » ou « Entre-temps »

Cela ce produit pendant une vingtaine de jours, deux fois dans l'année, pendant les xurs de Marblusor et Freshor. Le temps a ces périodes ressemblent aux giboulées de mars, en plus accentué : une petite tempête de neige peut s'abattre pendant une journée, le jour suivant un grand soleil et un fort vent vont rythmer la journée, la suivante des pluies diluviennes peuvent tomber et le jour suivant, il fera suffisamment beau pour que les paysans travaillent torse nu dans les champs !



Calendrier

Histoire du calendrier

Le grand Abelius le Rouge, ayant étudié le mouvement des étoiles, a cependant réussi à démontrer aux prêtres le bien fondé de sa théorie par un discours fait dans le cadre de la Commission des Etoiles en 779 Ep. IV ayant pour but de convaincre les instances dirigeantes du bien fondé d'un changement de calendrier.

Extrait de l'une discussion concernant « *Le mouvement des astres* », d'Abellius le Rouge :

« Nous savons pertinemment, mes collègues et moi-même, que le changement d'un calendrier est problématique, car il signifie la reprise de certains ouvrages de référence, comme les livres d'histoire. Mais le système actuel ne fonctionne pas et provoque des décalages dans les saisons. Ainsi, le paysan ne peut plus se fier aux mois d'une année sur l'autre pour planter ses récoltes, certaines fêtes perdent leurs charmes lorsqu'elles sont décalées dans le temps, ne correspondant plus au climat qui est attendu... Nous avons bien sûr débattus longuement de ces points. Aussi, je n'aborderai plus ce sujet, mais je tiens à vous rappeler les problèmes fondamentaux de notre calendrier actuel.

Le problème que nous essayons de traiter n'est autre que la modification du calendrier actuel comptant exactement 342 jours par 360 jours. Nos calculs sont formels : Extrêmia effectue une révolution en exactement 360 jours. Cela correspond à une différence de 18 jours.

Ces calculs ont été ratifiés par les plus grands alchimistes dans le monde, dont je ne suis ici que l'humble représentant. Aujourd'hui, cette différence est corrigée par un décalage de quelques jours tous les trois ans.

Aussi, je demande à l'aimable Assemblée réunie en ce jour d'adopter le nouveau calendrier qui rétablira un équilibre parfait entre les mois. Ce calendrier prévoit simplement de créer dix-huit xurs d'un nombre de à vingt jours au lieu de dix-neuf».

Cette assemblée ratifia le « traité des Etoiles » proposé par les alchimistes, après de nombreuses concertations, réunions qui ont duré une période de quarante-six jours, qui a été approuvé par tous les spécialistes de nombreux pays réunis lors de cette Commission. Le système a prit effet de manière progressive dans les différents pays ayant adoptés ce calendrier.

Cependant, ces changements furent mal acceptés par les populations, surtout par les prêtres qui n'ont pas du tout la même façon d'aborder le calendrier. Certains considéraient que le calendrier est édicté par Chiar et Uron, selon le type de croyance et la modification d'un calendrier ne fait que refuser les principes de Chiar ou d'Uron. D'autres, dont les divinités étaient parfois éliminées lors des recalages du calendrier, approuvèrent ces changements. En tous les cas, il fallut plus d'une génération humaine pour que le calendrier soit assimilé.

Calendrier de référence

Le Calendrier Vyrmon le calendrier de référence, celui utilisé par défaut si aucune autre indication ne vient contredire cette règle.

L'ordre des mois est le suivant :

Uronor – Rebior – Lurminor – Bohpor – Marblusor – Shalor - Xamidor – Daganor – Gornor – Chiaror – Knl'kor – Abbor – Dakrel'mor – Freshor – Hamor – Lucrinor – Inivor – Appocor.



Dieux sur Extremia

Les dieux agissant et ayant un réel impact sur Extremia sont au nombre de vingt-deux. Toutefois, quatre d'entre eux sont des Dieux Anciens, qui n'ont aujourd'hui qu'une influence toute relative sur la planète et ses habitants.

Les dix-huit autres dieux sont détaillés succinctement ci-après. Seuls les noms et les attributs des Dieux sont détaillés ici. Pour plus d'informations sur les dieux, nous vous recommandons de vous reporter au *Guide des Dieux*, disponible sur Extremia, qui reprend une description exhaustive des différents dieux ainsi qu'une description du culte qui leur est consacré.

- Abbo

Le dieu de la force, de la terre, des pierres et des métaux. Abbo est décrit comme un dieu rieur, bruyant et bon vivant, bien qu'il ait parfois des sautes d'humeur.

- Appoca

La déesse de l'agriculture, des récoltes et de la paix. Appoca est une déesse compatissante et bienveillante, toujours prête à aider ses ouailles.

- Bohpo

Le dieu du savoir, de la culture et de l'intellect. Bohpo est un dieu calme et réfléchi qui raisonne avec philosophie et une pointe de détachement.

- Chiar

Le dieu du Mal et du Froid. Chiar le Supradragon est abject et cruel, mais particulièrement retord et intelligent. Sa force et sa brutalité n'ont égales que sa

profonde noirceur et sa soif de répandre le Mal et la terreur.

- Dagan

Le dieu des paradis artificiels, de la décadence, des vices, et du chaos. Dagan est une divinité imprévisible et à l'humeur changeante. Dagan est un personnage fantasque, toujours titubant, jamais sérieux, et dont l'éthique est inexistante.

- Dakrel'

Le dieu de l'eau, de la mer et des Océans. Dakrel' est un dieu solitaire et ombrageux, impulsif et parfois colérique, on raconte que Dakrel' passe cependant beaucoup de son temps à dormir dans les profondeurs de son empire, car ses terribles colères le fatiguent.

- Fresha

La déesse de la Nature. Sauvage et libre, Fresha est une divinité qui parle peu et n'est pas très expansive, mais qui dégage une puissance sourde et profonde.

- Gornar et Untog

Les dieux jumeaux des affrontements : guerre, conflits, combats, massacres etc. Gornar et Untog ne sont pas du genre à tergiverser et ont tendance à être assez directs. Ils passent leur temps à se battre l'un contre l'autre.

- Hamoï

Le dieu des ombres, des profondeurs et des reptiles. Hamoï est un dieu retors et cupide, fourbe et profondément mauvais. Il est réputé lâche et sournois, mais extrêmement dangereux.



▪ Iniva

La déesse de la guérison, de la protection et de l'espoir. D'un naturel calme et doux, Iniva cherche à apporter protection et soins à ceux qui le méritent, notamment les plus faibles.

▪ Knl'ka

La déesse de la mort, de la douleur, des maladies et des châtements. Knl'ka est une déesse sombre et macabre, concentrée sur sa tâche de grande faucheuse.

▪ Lucrine

La déesse du commerce, des échanges, de la prospérité et des richesses. Lucrine est une déesse bavarde, argumentatrice et déterminée, qui tente de favoriser les échanges et le développement de la civilisation.

▪ Lurmina

La déesse de l'amour, de la fertilité, du mariage, des naissances, des enfants, de la vie, de la beauté, du plaisir, de la joie, du charme. Lurmina est une déesse empreinte d'amour et de volupté, charmeuse et joyeuse.

▪ Marblus

Le dieu de la justice et des lois. Marblus est un dieu très strict et sévère, mais loyal et juste, qui apprécie le goût de l'effort et le travail bien fait.

▪ Rébion

Le dieu de la ruse, de la discorde, de la malice, du vol, des discordes et de la manipulation. Rébion est une divinité fourbe et cupide et ses intérêts passent avant toute autre chose.

▪ Shala

La déesse des voyages, de la chance et du hasard. Shala est une déesse enjouée et active, qui tient rarement en place. D'un naturel producteur, elle vient en aide aux égarés, et parfois à d'autres personnes au gré du hasard.

▪ Uron

Le dieu du bien, du feu et de la lumière. Dépeint comme profondément bon et loyal, Uron a une personnalité forte mais capable de juger avec sagesse.

▪ Xamidi

Déesse de l'air, de l'électricité, et du climat. Xamidi est une divinité impétueuse et énergique, toujours en mouvement.

Le fameux combat entre Uron et Chiar, base de l'histoire extremiane inspira de nombreux poètes. Voicijpar exemple l'un des poèmes du barde Atalan Bospur.

Le Grand Combat

Pendant des jours et des nuits,
Pendant des xurs entiers,

Pendant des jours et des nuits
Uron et Chiar se sont affrontés.

Pendant des jours et des nuits,
Chiar le mauvais se déchaîna.

Pendant des jours et des nuits
Uron le juste se protégea.

Pendant des jours et des nuits
Uron le grand riposta

Pendant des jours et des nuits
Chiar l'immonde résista

Il y a des jours et des nuits
Le bien du mal triompha
Mais tels le jour et la nuit
Ils s'affrontent encore sur Extremia.



Personnalités remarquables

Zorban le Sombre

Zorban le Sombre est plus qu'un sorcier. C'est un mythe. On connaît de lui ses nombreux écrits sur les plans, les voyages dans le temps et d'autres sujets de haut niveau, mais personne n'est capable de dire où et quand il a vécu. Peut-être n'a-t-il jamais existé, ou existe-t-il toujours. (En fait la question ne se pose pas : Zorban parcourt le temps comme un chemin, et peut très bien être présent après sa mort). La légende raconte qu'il était un sorcier renfermé, mais aucun texte officiel connu ne le cite avec précision.

Grand magicien, il ne communique quasiment pas, et son savoir, s'il n'avait parsemé le monde de parchemins, pourrait bien disparaître avec lui sans qu'il l'ait transmis. On dit aussi qu'il est absolument incapable de se battre, et qu'il ne sait même pas tenir une dague. Ses pouvoirs magiques sont d'une force incommensurable. Paradoxalement, Zorban n'a pas bonne réputation auprès des Magiciens d'Extremia. En effet, la plupart considèrent que celui-ci a perdu l'esprit sur la fin de sa vie, comme en attestent des écrits comme *De la Nature de la Magie*, d'ailleurs interdit sur Extremia.

Abellius le Rouge

Abellius est aussi l'un des Trois Sorciers. Sa puissance n'a d'égal que son sens pratique et son intérêt pour la planète. Il s'intéresse également de très près aux phénomènes externes à Extremia, et est

toujours occupé à chercher une parade à de tels problèmes.

Compatissant à l'égard des habitants d'Extremia, il souhaiterait leur faire découvrir les mystères du monde et de l'univers. C'est pour cela qu'il a notamment écrit le *Guide Magique interplanétaire d'Abellius*, *Les Contrées Extrêmeiennes* ou encore *Sortilèges Inomables* ; ce dernier ouvrage, traitant des de pouvoirs sans précédent, est cependant introuvable sur Extremia.

Il passe la plupart de son temps dans des voyages astraux afin de parfaire ses connaissances et dans l'espoir de trouver une solution au rapprochement des Soleils.

Isdenkuu le Sage

Isdenkuu le Sage est le dernier membre des Trois Sorciers. Bien qu'il soit plus en retrait et moins connu que Zorban ou Abellius, Isdenkuu n'en est pas moins puissant. Il oppose son calme légendaire et sa grande sagesse au tempérament plus actif de Zorban le Sombre, et souvent les deux hommes se sont opposés sur la ligne de conduite à suivre.

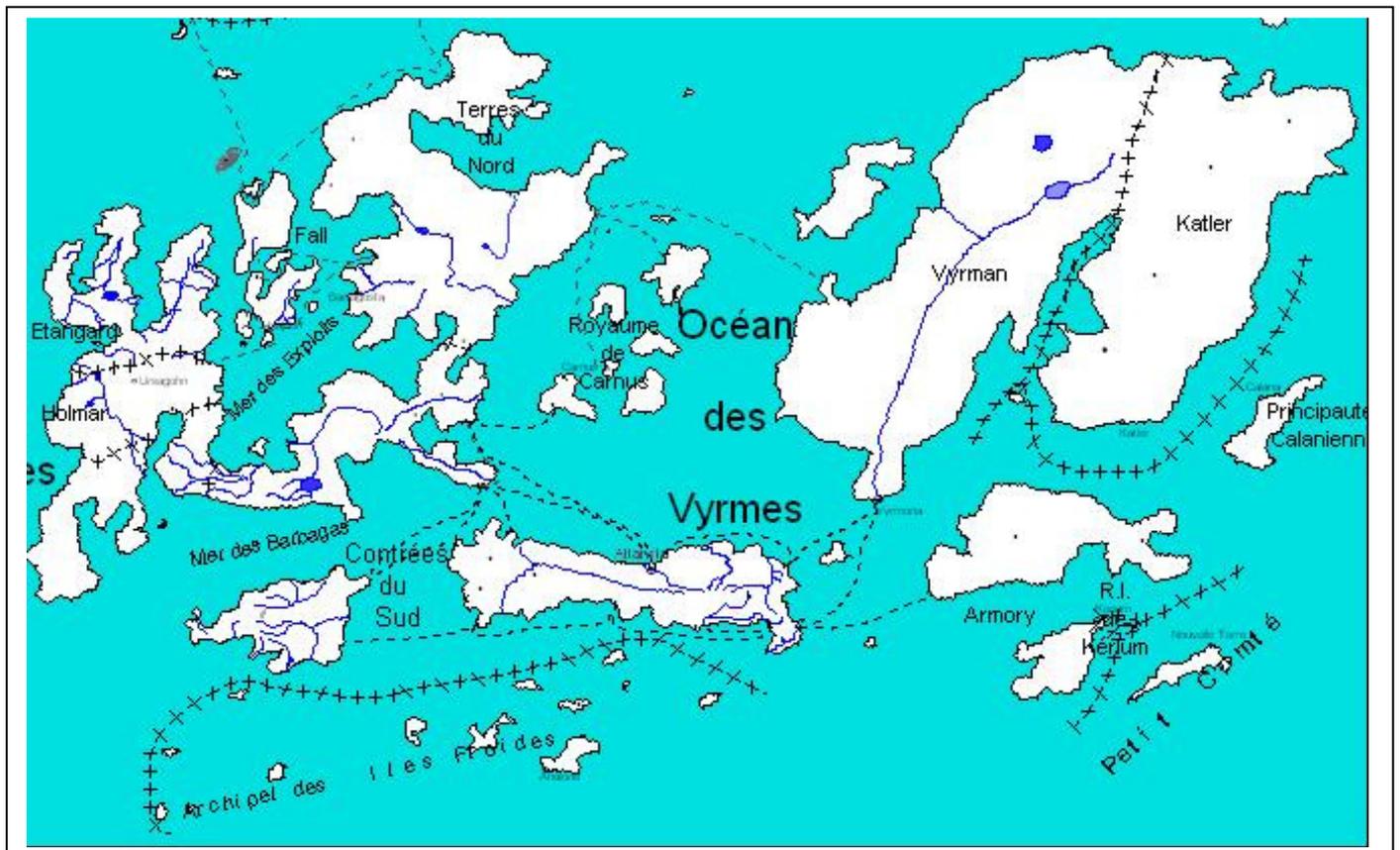
Cependant, les deux Grands Sorciers savent bien que régler leur différend par un combat aurait des conséquences importantes pour une partie de l'univers. De surcroît, ils ne se sont pas revus depuis le puissant sortilège qu'ils lancèrent avec Abellius le Rouge afin de mettre fin à la Dictature Psi.

Isdenkuu possède de longs cheveux blancs, mais a le crâne dégarni ; Il ne porte pas non plus de barbe, et ne se sépare jamais d'un grand bâton de chêne, incurvé à l'une de ses extrémités. C'est un bâton magique puissant, mais personne ne connaît ses propriétés à part Isdenkuu. On dit que le mage y aurait renfermé une partie de ses connaissances.



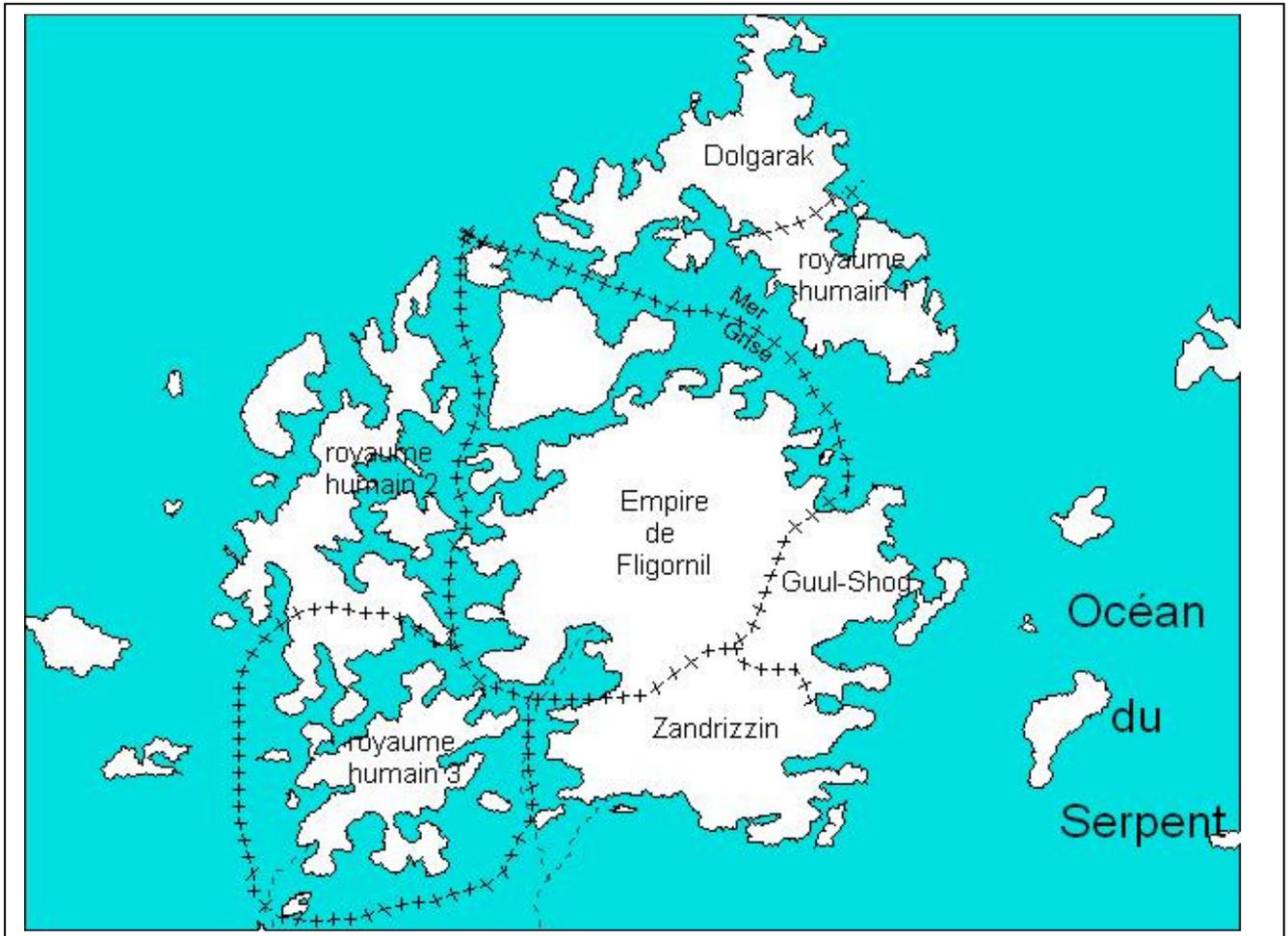
Cartes

Carte du Vyrmonus



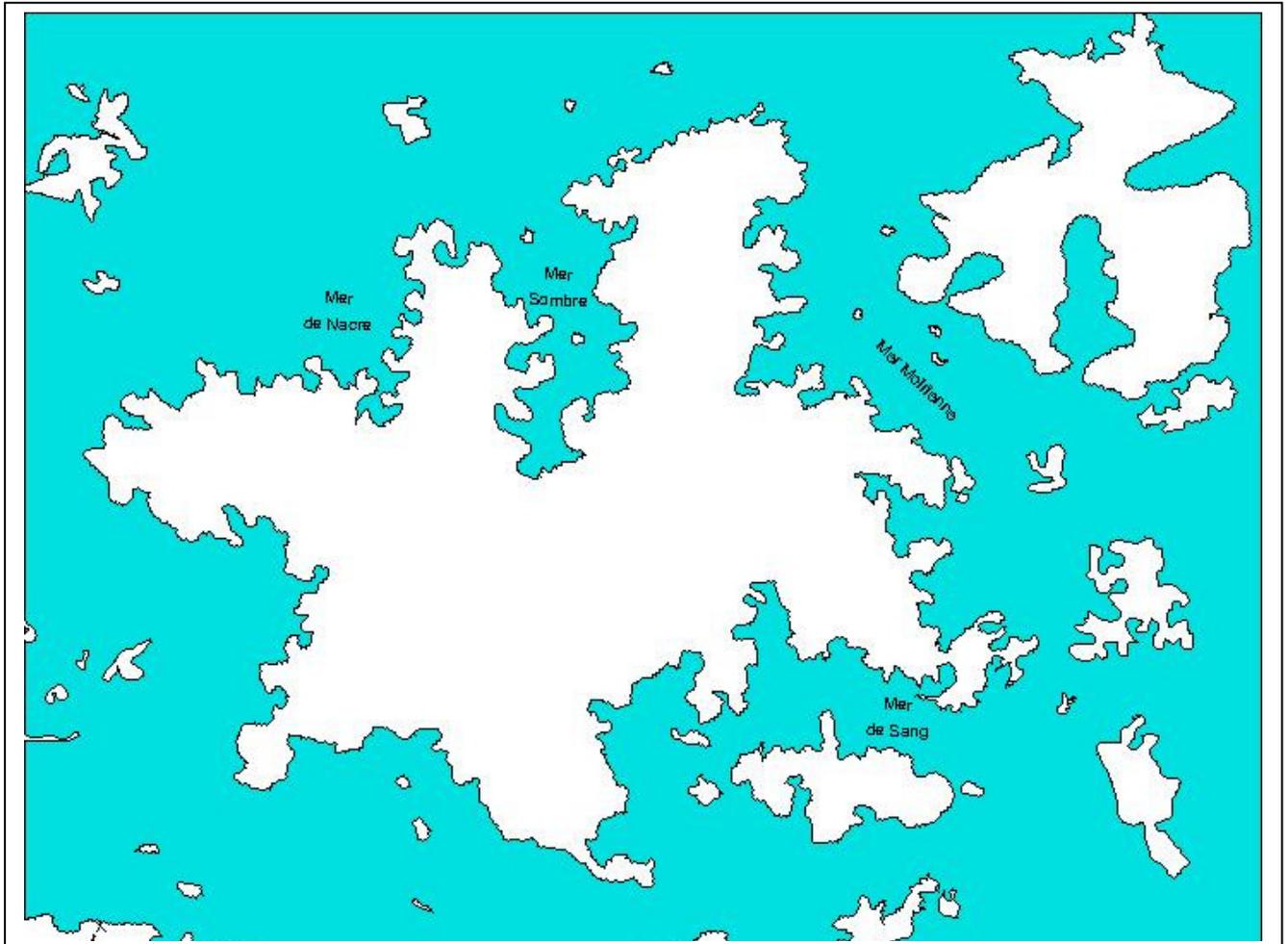


Carte du Tizunus





Carte du Zorbaranus





Carte du Karakite

