**SECRETS**

**DES LANDES D’ADÉLAÏ**

L’ISTALLANK

Vous avez peut-être été interloqué par l'épisode de l'artefact maléfique, trouvé au fond du fortin perdu des forêts de L'Eriantys.

L'origine de cet artefact est complexe à suivre.

On croit savoir qu'il fut nommé l'Istallank, et on "présume" qu'il fut créé par les sorciers, héritiers des pouvoirs disparus de Baalzéphon. Certains de ces "disciples" continuèrent à user de leurs pouvoirs maléfiques au cours des deux et troisièmes millénaires. Je pense ainsi aux mages noirs: Guilfunch ou Paratasx.

L'Istallank avait la propriété de pervertir animaux et hommes placés à son contact, altérant leur être pour les transformer en créatures démoniaques. Avec cet artefact, les anciens mages espéraient recréer les créatures maléfiques d'autrefois, et les plier à leurs volontés.

Mais on dit aussi que de telles créatures n'obéissaient qu'au détenteur de l'Istallank, pour peu que ce dernier ne finisse pas par altérer aussi son "prétendu" maître.

D'anciens écrits interdits raconteraient que l'Istallank fut utilisé dans la forteresse fantôme d'Yrcendiaire. Et on le cita, peut-être un millénaire plus tard, sur les champs de bataille du nécrophore Fuyslenc.

FÉROSS

Le Féross est un félin, dont la race semblerait à nos yeux mêlée du lion et du tigre.

Aussi haut qu'un cheval, beaucoup plus musculeux, cet animal sauvage est craint pour sa rapidité redoutable, sa gueule énorme hérissée de crocs, ses pattes puissantes, d'où jaillissent une collection de griffes tranchantes.

Les Féross sont parmi les plus craints des prédateurs, à travers les Landes d'Adélaï. Si certains "animaux" sont plus maléfiques encore (d'aucuns penseront ici à l'engeance des démons invoqués il y a longtemps par Gordrik, ou aux larves de morts-rampantes de Bloggaz), le Féross à leur contraire prolifère dans les terres abandonnées par les Hommes, et les montagnes inaccessibles au commun. Bien cachés, ils forment aujourd'hui des colonies populeuses, allant des troupeaux menés par plusieurs grands mâles, à des meutes de chasse dévastatrices.

Les Auroks sont particulièrement à l'aise au milieu de ces félins pervertis. Les glapissements de leur langue gutturale semblent trouver un écho chez les Féross. Accompagnés par quelques pièces de viandes, ou cadavres d'Hobogos, les Auroks dressent facilement ces prédateurs, pour s'en servir de monture. Quelques lanières de cuir suffisent à ceinturer ces grosses bébêtes, et à permettre aux Auroks de glisser leurs pattes, une fois installés sur leur dos. Un os de boeuf ou de buffle, glissé en travers de la gueule (derrière la dentition puissante du Féross) et relié à des morceaux de cordes, et le Féross devient intelligent, guidé par la pensée machiavélique et belliqueuse de son "écuyer".

Aucune cavalerie ne peut égaler ce duo... si l'on excepte bien sûr la Chevauchée Noire de Cimeriès !

FRAGARACH

Texte extrait de l'encyclopédie Wikipedia, traduit de l'anglais, à propos de l'épée Fragarach :

"Dans la mythologie irlandaise, Fragarach, est connue comme 'celle qui donne la Réponse' ou 'celle qui use de Représailles'. Elle fut l'épée de Manannan Mac Lir et plus tard, de Lugh Lamfada.

Forgée par les dieux, Manannan l'a utilisée comme arme, avant de la transmettre à Lugh (son fils adoptif). Elle fut donnée à Cúchulainn par Lugh, et plus tard à Conn des Cent Batailles.

Il a été dit que personne ne pouvait prononcer de mensonges avec Fragarach à sa gorge, de là vient le nom 'celle qui donne la Réponse'. Il a aussi été dit que le commandement du vent est confié à son utilisateur, lui permettant de couper n'importe quelle protection (ou bouclier), et même des murs. De sa blessure transpercé, aucun homme ne peut se remettre".

Dans ce roman, l'épée Fragarach est dite arrachée d'un autre-monde, pour être bannie en les Landes d'Adéla. Le pouvoir de Fragarach a été accru en ce sens qu'elle peut aussi bien prendre la vie de son utilisateur que celle de son ennemi.

Confronté au tout puissant sorcier Cimeriés, le puissant Greygor, monarque du royaume humain d'Andhrimnir, n'aura d'autre choix que de brandir Fragarach, en espérant qu'elle soit de taille à vaincre le Mal personnifié !!!

MORG’KULL

Très clairement, on ne sait rien du marteau Aurok: Morg’kull !!!

Que ce soient les Nibels, les Elites ou les Hommes, aucun de ces peuples ne se pencha beaucoup sur "l'art" des Auroks. On trouve bien quelques traités sur comment faire face à leurs hordes, ou comment protéger des villages isolés. Quelques souvenirs de chasseurs évoquent la traque d'un ou deux de ces combattants, lorsqu'ils sont isolés (ce qui est toujours plus prudent, n'est-ce pas?).

Les écrits des démons et des sorciers maléfiques dédaignent eux-aussi cette race jugée inférieure, les Hobogos étant peut-être un peu plus considérés, car doté d'une intelligence supérieure. Après tout, un Aurok est fait pour taper, pas pour penser.

On trouve pourtant une référence (une seule et unique) dans un récit de voyages du maître des runes Nibel: Grandyr.

Capturé par des Auroks, son talent magique fut reconnu, et utilisé par cette race barbare. Grandyr raconte qu'il fut traîné à travers les forteresses secrètes des Auroks, de camp en camp, de caverne en caverne. Jusqu'au jour où il forgea une arme de pouvoir, qui était invisible aux yeux des Auroks, et qui lui permit un jour de s'échapper. Cette lame prit le nom: d'Aurokark.

Bref... au cours de sa captivité, en plusieurs endroits, il vit de grandes manifestations des Auroks, et à chaque fois un marteau gigantesque fut brandi devant les tribus, servant (semble-t-il) à rallier toutes les Auroks autour de cette seule bannière.

On peut supposer qu'il s'agissait là du marteau: Morg’kull.

LES HOM’MIS

J'ai beaucoup hésité à intégrer les Hom'mis à cette histoire !!! A l'origine, c'était le personnage d'Onguin le jeune qui devait jouer leur rôle, celui du jeune aventurier courageux, qui se dépasse pour sauver ses amis.

Mais voilà !!! Je veux dire: qui n'aime pas les Hom'mis ??? Leur présence parait indispensable. Leur joie de vivre, leur bonne humeur, leur enthousiasme n'aurait pu être remplacé par rien d'autre.

Alors, ils sont là... et je trouve plutôt bonne la place qu'ils occupent dans ce récit !!! Alors à vous de me dire : Pour ou contre les Hom'mis ???

ANK VIR

En parcourant les bibliothèques interdites de l'Adlontas, la fameuse cité neutre du Revanor central, je tombai sur l'un des plus anciens ouvrages qu'il m'ait été donné de tenir entre mes mains. Il me fallut lancer un sort de paralysie, pour que chaque bout et morceau de papier restassent à sa place, et je pus alors l'ouvrir un court moment.

En le parcourant rapidement, je tombais sur un passage évoquant le Ank Vir:

"De vastes forces des Hommes et des Nibels atteignaient le Salmac, pour jeter à terre le dernier des rejetons maudits du Démon Gordrik, une créature répugnante, uniquement connue sous l’appellation de Zortec.

Les forces du mal auraient dû être réduites à peau de chagrin (après de nombreuses défaites), et pourtant le démon lança nombre de ses ouailles au combat: les démons ailés Acachors; et plusieurs forces d'Auroks tentèrent de prendre l'armée coalisée au piège, en les attaquant par les flancs.

L'ennemi des peuples libre étaient peut-être seulement à un contre dix... Mais Zortec avait conservé un artifice démoniaque dans son jeu, et une nuit noire et impénétrable couvrit tout le champ de bataille, faisant basculer une bataille gagnée d'avance en une indescriptible panique, et un danger pour chaque Homme et Nibel.

Car l'ennemi était couvert de noir, il se cachait dans les replis du terrain, il surgissait des buissons, il volait dans le ciel, semblant ne pas être affecté par les ténèbres.

L'un des rois des Hommes, Duglanor le vaillant, décida d'ordonner le repli à ses troupes, et son exemple se répercuta parmi ses alliés, les cors, les trompes et les tambours appelant à fuir et à s'éloigner hors de portée de la magie noire.

Lorsque les ténèbres maléfiques disparurent enfin, le Salmac avait était abandonné par l'ennemi. L'origine de l'écran de nuit ne fut jamais trouvée, bien qu'on en trouvât quelques traces dans des manuscrits de sorcellerie.

Et le démon Zortec, après avoir abandonné la terre maudite de son maître, disparût dans les landes perdues, probablement en direction du Golgoth. Plus jamais, on n'entendit parler de lui. Et les gens oublièrent jusqu'à son nom".

L’ISTALLANK

Vous avez peut-être été interloqué par l'épisode de l'artefact maléfique, trouvé au fond du fortin perdu des forêts de L'Eriantys.

L'origine de cet artefact est complexe à suivre.

On croit savoir qu'il fut nommé l'Istallank, et on "présume" qu'il fut créé par les sorciers, héritiers des pouvoirs disparus de Baalzéphon. Certains de ces "disciples" continuèrent à user de leurs pouvoirs maléfiques au cours des deux et troisièmes millénaires. Je pense ainsi aux mages noirs: Guilfunch ou Paratasx.

L'Istallank avait la propriété de pervertir animaux et hommes placés à son contact, altérant leur être pour les transformer en créatures démoniaques. Avec cet artefact, les anciens mages espéraient recréer les créatures maléfiques d'autrefois, et les plier à leurs volontés.

Mais on dit aussi que de telles créatures n'obéissaient qu'au détenteur de l'Istallank, pour peu que ce dernier ne finisse pas par altérer aussi son "prétendu" maître.

D'anciens écrits interdits raconteraient que l'Istallank fut utilisé dans la forteresse fantôme d'Yrcendiaire. Et on le cita, peut-être un millénaire plus tard, sur les champs de bataille du nécrophore Fuyslenc.

LA FORÊT INTERDITE

En le Bas Bonvor s'étend la vaste Forêt Interdite.

C'est un lieu béni de la nature, un berceau où germent et vivent les origines mêmes du monde. Après s'être éparpillés à travers les Landes d'Adélaï, nombre d’Élites choisirent cette forêt millénaire pour y fonder leur patrie. Parmi les gens de leur race, portée par les arts, l'érudition et la magie, ils étaient des jardiniers, des sculpteurs du bois, des musiciens s'inspirant du vent dans les branches des arbres, et des élémentalistes puissants, commandant aux plantes, domestiquant les graines et les pousses.

Certains récits des mages des Hommes évoquent une relation particulière que les Elites entretenaient avec les arbres. Leurs sages avaient été capables d'éveiller les consciences de la nature, leur parler, les aider dans leur croissance. En échange, les végétaux leur avaient ouvert l'accès au monde d'en-dessous.

Sous la croûte solide du sol, mille trésors dormaient, en phosphates, en souffre, en minéraux et en éléments moins connus. Les arbres foraient profondément, enfonçant leurs racines jusqu'en des couches très éloignées de la surface. Ils remontaient au pied de leur tronc les matières ramassées dans leurs errances.

Certains conteurs chantent que chaque joueur les Elites parcourent les bois, rendant hommage à leurs compagnons végétaux, et qu'ils viennent se servir des trésors des profondeurs, dans le creux des racines qui effleurent à la surface.

La Forêt Interdite fut une source de connaissance inépuisable pour les Élites pendant des millénaires. Sur les morceaux d'écorces gravés, fut transmis le savoir connu sur toutes les plantes, leurs sucs, leurs graines, et sur tous les remèdes et les effets médicinales qu'on peut leur attribuer.

Venus de toutes les provinces, les Elites ramenèrent en cette forêt nombre d'espèces découvertes au loin. De grandes serres végétales, incrustées dans la forêt, servaient de lieu d'élevage pour ces races extérieures.

Quelle richesse incroyable germait chaque jour en ces lieux !!!