



LES TERRES D'ARRAN

LIVRET D'UNIVERS

Préambule :

Univers heroïc-fantasy développé par les éditions Soleil sous l'impulsion de J-L. Istin et N. Jarry, les Terres d'Arran s'inscrivent dans un univers très vaste, le Monde d'Aquilon, donnant corps à plusieurs séries tel que : *Elfes, Nains, Orcs et Gobelins, Mages, "Guerres d'Arran"* et *"Terres d'Ogon"*.

Avec l'accord des Éditions Soleil ainsi que des différents auteurs ayant contribué à développer cet univers, nous nous en inspirons afin de donner corps à un scénario s'y déroulant. Notre objectif étant de créer un jeu immersif au sein duquel chaque joueur pourra évoluer et interagir.

Nous nous sommes volontairement éloignés de la trame scénaristique principale du "*Monde d'Aquilon*" (ainsi que du crossover "*Guerre d'Arran*") pour rester dans sa partie occidentale appelée "*les Terres d'Arran*", ceci afin d'offrir aux personnes connaissant l'univers une palette de surprises tout en offrant à tous les autres une bonne façon de découvrir ce dernier.

Nous tenons à remercier les Editions Soleil ainsi que les auteurs des différentes BD pour nous avoir soutenu dans ce projet.

Cette opus 2 s'inscrit dans la continuité directe des événements de l'opus 1, les actions des joueurs ayant des conséquences sur les différents événements.

ELFES

NAINS

ORCS &
GOBELINS

MAGES

LES TERRES D'ARRAN

LA GENÈSE

L'histoire de la fondation des Terres d'Arran se perd dans la nuit des âges.

Si beaucoup de mythes et de légendes s'entremêlent et souvent se contredisent, il est admis qu'aucune archive manuscrite ni même taillée dans la roche ne subsiste (si tant est que tel artefact eu jamais existé) pour conter l'exacte histoire de la création des Terres d'Arran. Si parmi les peuples les plus anciens, comme certains Clans Nains ainsi que les Elfes Blancs, il devait exister quelque chose de tangible et d'absolu, ces derniers se gardent bien d'en révéler quoi que ce soit.

Certaines légendes font état d'une ère de prospérité où les Humains cohabitaient avec les races plus anciennes. Cette ère prit brutalement fin lorsque des créatures invincibles et immenses commencèrent à parcourir les Terres d'Arran, détruisant et tuant sans discernement. Ce fut un temps de malheur où nulle sécurité n'existait pour quiconque. Aucun récit oral des Elfes, des Hommes ou des Nains ne décrit les mêmes êtres et il y a fort à parier qu'il ne s'agisse là que de fables pour effrayer les enfants. Sans doute n'y a-t-il réellement dans ces fables que pure invention, car aucun conteur ne sait répondre à la question :

"comment les peuples auront-ils survécu ?"

Après cette période de paix puis les funestes événements décrits par les conteurs, vinrent les temps anciens où les Elfes et les Nains connurent leur Grand Schisme. À en croire les rares récits venus des Elfes, cette époque s'étalerait sur plusieurs milliers d'années. Combien ? Nul ne le sait mais de grands bouleversements agitèrent régulièrement les Terres d'Arran, voyant naître des civilisations et d'autres disparaître.



LES DIFFÉRENTS PEUPLES

Les Peuples Elfiques

Les Elfes sont des esprits immortels qui peuplent les Terres d'Arran. Arran est à la fois le Dieu et la terre. Les Elfes sont les seconds enfants d'Arran venus au monde peu après les dragons et avant les hommes.

▪ Les Elfes Blancs ▪

Sages et immortels, les elfes blancs vivent coupés du monde, se cachant au cœur de leurs îles sacrées. Maîtres des dragons et maîtrisant les hautes arcanes de la magie, nombre d'entre eux vivent détachés de toute réalité matérielle. Mais certains se sont donnés pour mission de préserver tout ce qui risque un jour de disparaître et agissent comme les gardiens de ce monde. Bien souvent sans l'avis dudit monde...

On voit rarement ces derniers en dehors de leur îles lointaines, et plus rarement encore en compagnies ou groupes organisés. Mais certains événements les poussent parfois à monter des expéditions sur les terres des mortels, des expéditions aux buts aussi mystérieux que dangereux...

▪ Les Elfes Sylvains ▪

Farouches guerriers immortels, les elfes sylvains vivent en clans au cœur des plus anciennes et vénérables forêts des Terres d'Arran. Si jadis certains pensaient qu'ils n'existaient pas, que ce n'étaient que des légendes ou des esprits des bois, à présent les humains du Léhon et des Cités-Etats savent à quoi s'en tenir. Protégeant farouchement leur domaine sylvestre, ces elfes ont tendance à décocher leurs flèches avant de poser des questions. Quelques contacts ont néanmoins été menés, même par les tout aussi inflexibles Ordres Nains, et des échanges minimum ont eu lieu.

▪ Les Elfes Bleus ▪

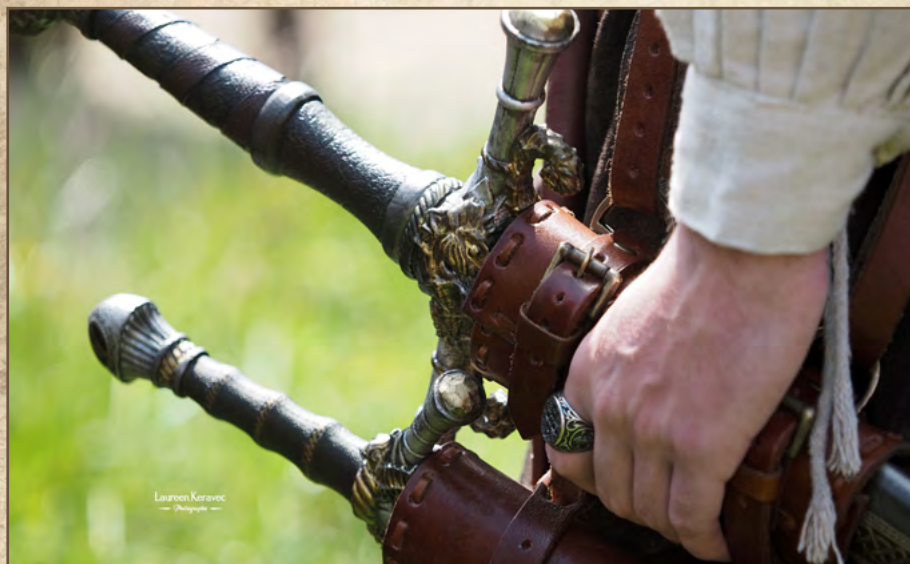
Immortels à la peau azur, ils ont su pénétrer les secrets des océans et dompter les flots comme nul autre avant eux. Pour citer une vieille expression yrlanaise, « ces elfes sont encordés à la mer comme un nouveau-né aux seins de sa mère ». Il est vrai qu'il est extrêmement rare de trouver un représentant de ce peuple loin d'un cours d'eau, ou d'une vaste étendue navigable, car un elfe bleu ne s'épanouit qu'au contact de l'élément liquide. Mais il est plus rare encore de trouver un port qui ne voit pas passer leurs navires de façon régulière ou même de trouver des elfes bleus au sein d'équipages d'autres nations. En effet leur connaissance des voies navigables, des étoiles ainsi que des créatures et monstres peuplant les océans du globe sont sans commune mesure.



Sage elfe blanc



Garde elfe sylvain



Chasseuse elfe bleu

Les Royaumes Humains

▪ Le Royaume de Léhon ▪

Le royaume du Léhon s'étend théoriquement du massif Andarien au sud jusqu'aux montagnes abritant la Forteresse Etat naine de Kernor'Draz au nord. Bordé par les terres des Cités-États de Tarascon à l'Est ainsi que la forêt de Duhann, le Royaume de Léhon est une vaste terre bien ordonnée par les humains qui y vivent mais pas exempte de dangers. Royaume féodal classique, le puissant Roi guerrier descendant de la lignée de Deora Ier règne sur une assemblée de Nobles plus ou moins en accord avec sa politique. Les Marches du Royaume ainsi qu'un Ost appellable en fonction des besoins défendent les terres du Léhon des menaces extérieures.

Jusqu'à très récemment encore reléguées au second plan de l'intérêt royal, les Marches de l'Est font davantage parler d'elles et reviennent lentement mais sûrement au cœur des intrigues de la Cour. En effet, le soutien du Roi couplé aux efforts diplomatiques du Comte de Malgarde et ses hommes, ainsi que l'aide non désintéressée des Nains, ont permis à la cité érigée sur les terres des Cités-États de croître. Mais les problèmes s'amoncellent déjà à leurs portes...

▪ Les Cités-États de Tarascon ▪

Elles forment chacune un petit Royaume, mais sont toutes rattachées entre elles par un pacte de non-agression et d'entraide. Pacte qui ne les empêche nullement de se faire ponctuellement la guerre pour des motifs qu'un regard extérieur pourrait qualifier de « triviaux ». Fortement enrichies grâce au commerce, elles ne cessent de convoiter de nouvelles voies marchandes ainsi que des ressources à exploiter. Les puissantes familles dirigeant chacune des Cités-États règnent sans partage mais doivent continuellement lutter contre d'autres familles rêvant de s'offrir une place au sommet.

Une nouvelle entente semble lier plus d'une Cité-État ces derniers temps, attisée par l'avancée du Royaume du Léhon sur des terres considérées comme appartenant aux Cités-États mais sur lesquelles elles n'exercent de fait aucun contrôle. La "Ligue d'Eysine" se forme, parviendra-t-elle à juguler voir repousser les menaces pesant sur elle ?

▪ Les Clans d'Yrlanie ▪

Les centaines de clans humains vivant au sein des terres appelées « Royaume d'Yrlanie » partagent tous la même organisation clanique. Suivant un Roi ou une Reine, parfois un Iarl mais toujours guerrier, les clans d'Yrlanie ne partagent pas de Roi commun... pour l'instant... Incapables de s'unir sur le long terme, les Clans yrlanais s'occupent de leurs terres et de leurs familles, de pêches et de commerce le plus clair de leur temps, repoussant régulièrement des incursions orcs ou d'autres créatures provenant de l'Ourann voisin. Cet état de guerre permanent a fait des yrlanais de redoutables combattants.

La pauvreté des sols a cependant tourné les yrlanais vers la seule activité capable de subvenir à leurs besoins... le pillage. Régulièrement, les côtes d'Arran voient apparaître les navires à têtes de dragons des Clans yrlanais...

Plus récemment, un yrlanais particulièrement ambitieux (d'aucun dirait fou) cherche à unifier les clans sous son joug. S'il rencontre des obstacles tant dans sa politique intérieure que extérieure, nul ne peut ignorer que la redoutable forteresse de Kastennroc est actuellement assiégée par le Roi du Clan des Walkers...



Chevalier du Léhon



Négociants des Cités-États



Roi Yrlanais

Les Royaumes Nains

Riche d'artisans hors pairs et de combattants émérites, ce peuple irascible à la pilosité décomplexée est capable du meilleur comme du pire. Les enfants d'Yjdad ont érigé parmi les plus belles et les plus imposantes constructions de ce monde. Ils sont aussi solides que le métal qu'ils forgent, aussi rancuniers qu'un troll mal léché et aussi teigneux qu'une tique vissée au cul d'un soiffard... Ils peuvent parfois se comporter comme les plus gros rustres des terres d'Arran et être en même temps les plus précis et délicats des artisans de ce monde.

La race naine se divise selon l'Ordre auquel un poilu appartient, Ordre généralement hérité de ses parents : l'Ordre de la Forge abrite les forgerons et les alchimistes, l'Ordre du Talion, les banquiers et les artisans, l'Ordre du Temple, les architectes et les prêtres. Le quatrième Ordre, celui du Bouclier, protège les forteresses naines et porte la guerre à l'extérieur quand l'honneur et les intérêts financiers l'exigent. À ces quatre ordres s'ajoute celui des parias et déshérités : l'Ordre des Errants. Il subsiste aussi des Ordres de moindre importance, assez habiles pour ne pas avoir été encore absorbés par un des quatre grands. Comme l'Ordre du Malt, un Ordre de brasseurs et de viticulteurs...

Hors quelques villages épars, les Nains ne sont pas assez puissamment installés dans la région située entre le Léhon et les Cités-États pour ignorer les autres forces en présence. La diplomatie est donc de rigueur. Il y a même fort à parier que des décennies ne s'écoulent avant que l'on ne songe seulement à installer durablement une forteresse dans les environs... Néanmoins, on trouve déjà quelques poilus au sein de la nouvelle cité érigée conjointement par les factions Hums du Léhon et des Cités-États de Tarascon. Quelques honnêtes poilus issus des Ordres nobles ainsi que des errants s'y sont effectivement implantés. Les premiers se sont d'ailleurs accordés pour mettre de côté la traditionnelle ségrégation des sans-ordre afin d'assurer d'un semblant d'unité et se protéger de l'éternelle duplicité des hums et des elwës. Il y a fort à parier que cette communauté atypique attire les regards et pousse les anciens Ordres à envoyer des délégations sur place pour vérifier que leurs intérêts soient dûment représentés.



Guerrier du Bouclier



Membre du Temple



Autres peuples

▪ Les Semi elfes ▪

Des elfes se sont liés à la race humaine et leur descendance bâtarde sillonne les vastes contrées des terres d'Arran, cherchant à survivre dans un monde qui les rejette. Persécutés à travers les âges, les semi elfes ont connu de nombreuses diasporas. Honnis par les races dites pures, ils sont persécutés, chassés, bannis, emprisonnés, lorsqu'ils ne sont pas purement et simplement éliminés à la naissance. Certains se regroupent en tribus, d'autres sont éparpillés, cherchant à vivre de leur art, de leur épée ou d'un don hérité. Mais ils ont tous cet espoir en commun : celui de découvrir un jour l'élus qui les mènera en un lieu où ils pourront enfin vivre en paix...

Ne vivant pas éternellement comme les Elfes au sang pur, les semi elfes se distinguent par des oreilles légèrement plus petites que celles des Elfes, une musculature plus développée et diverses altérations physiques allant de taches anormales sur la peau à des excroissances rappelant des cornes sur la tête.



Exilé semi elfe

▪ Les Orcs ▪

On les surnomme les culs verts. De tous temps, les différentes civilisations les ont considérés comme une maladie, une infection à éradiquer, un miasme verdâtre ravageant cycliquement leurs contrées. On les a en horreur, car ce sont des sales gueules, des prédateurs, des vicieux, des vénéneux, des brutes, des sanguins ! Il ne faut jamais leur faire confiance, ni espérer les voir respecter les règles, ou s'attendrir devant une douce scène bucolique, car ce n'est pas dans leur nature.

Pourtant, au fil des siècles, certains se sont adoucis, d'autres se sont instruits et beaucoup se sont montrés plus dignes que bien des peuples dit civilisés. On rencontre de plus en plus d'orcs intelligents, avec un soupçon de bon sens et ne cherchant pas forcément à éradiquer les autres races de la surface des Terres d'Arran. Il est vrai qu'ils ont la guerre dans le sang, qu'ils méprisent les faibles et que les dieux qu'ils vénèrent – que ce soit Onk, Gor, Wog ou Mog – ne les incitent ni au calme, ni à la prudence. Mais avec leurs guerres incessantes, les hommes ont su canaliser leur colère et ils ont compris que les orcs faisaient des recrues idéales pour leurs compagnies de mercenaires.



Maraudeur orc



LA MONNAIE DES TERRES D'ARRAN

Depuis que les différents peuples des Terres d'Arran s'organisèrent en sociétés plus ou moins policées, les échanges entre individus et groupes gagnèrent en importance. Les cadeaux et échanges de bons procédés entre voisins, s'ils demeurent, cédèrent la place à des échanges plus organisés et formels.

Chaque Peuple tendit ainsi à organiser sa propre forme de monnaie, lesquelles ne se mélangeaient guère.

Vint un temps où la Banque de Pierre du Peuple Nain gagna en puissance et en importance. Ce temps était celui précédant le Grand Schisme des Nains. Le Talion, l'antique monnaie naine, en vint à pratiquement conquérir toutes les Terres d'Arran, hormis les bastions nordiques des humains et les Royaumes elfiques... et encore les utilisaient-ils de même.

Mais lorsque survint le grand Schisme, la Banque de Pierre perdit l'appui dont elle disposait. Chaque Peuple fut libre de retrouver sa propre monnaie...mais le bon sens l'emporta.

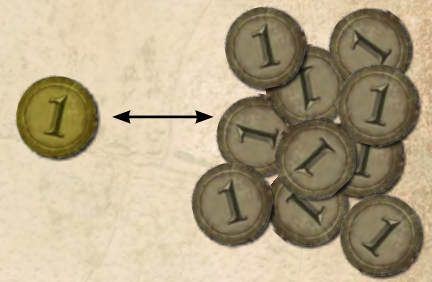
Un Cours unique fut décidé pour les pièces de cuivre, d'argent et d'or. Et ce quelque soit leur origine dès l'instant qu'elles avaient cours dans un Royaume.

Si certains biens comme les diamants, les rubis ou d'autres pierres disposent de cours spécifiques, la valeur actuelle de la monnaie est la suivante :

- ▷ 10 pièces de cuivre valent 1 pièce d'argent,
- ▷ 10 pièces d'argent valent 1 pièce d'or.

Valeur de change :

1 Talion d'or = 10 Talions d'argent



1 Talion d'argent = 10 Talions de fer



LA MAGIE

Omniprésente au sein des Terres d'Arran, la Magie n'en demeure pas moins inaccessible au profane. Qu'elle soit vue comme un instrument par certains ou redoutée par d'autres, bien rares sont celles et ceux à pouvoir simplement la décrire. Plus rares encore ceux qui sauraient interagir avec elle, voire même, la contrôler.

Pourtant il est aisé de la voir à l'œuvre.

Les histoires abondent sur de puissants magiciens humains qui, après avoir passé des années à étudier la magie, tournèrent mal et causèrent des dégâts considérables avant d'être finalement neutralisés. Tant et si bien que la pratique et l'étude de la magie sont des disciplines fort mal vues, parfois interdites, dans la plupart des Royaumes des Hommes.

Les Nains, isolés dans leurs Citées-Etats de l'Est, gravent quant à eux de puissantes runes de batailles sur leur tranchoir de guerre et ne veulent pas entendre parler de « magie ».

Liés à la nature et aux éléments comme bien peu d'autres êtres, les Elfes usent bien souvent de certains talents pour modeler leur environnement à leur guise. D'aucun murmure que certaines de leurs cités bénéficieraient de puissants enchantements de protection.



Chapitre II

Espoirs et Châtiments

Une année s'est écoulée depuis les événements survenus entre le Royaume du Léhon, les Cités-États ainsi que la forêt de Duhann.

Une région autrefois affligée des actions d'un mage nécromant humain et de ses suivants, qui profitèrent d'une situation où nul ne semblait s'intéresser à ce qu'il se passait en ces lieux afin de faire avancer leurs sombres machinations. Mais tout cela finit par attirer l'attention de plus d'un. Ils furent ainsi nombreux à converger, certains par intérêts d'autres par altruisme et d'autres encore sur l'ordre de leurs Seigneurs, afin d'enquêter et de comprendre ce qu'il se tramait en ces terres.

Si la plupart des individus et groupes ayant pris part à ses événements sont repartis dans leurs contrées, une activité de plus en plus importante a lieu dans les environs.

Libérée de l'influence du mage nécromant, la région redevenue hospitalière fut ouvertement convoitée par le Léhon comme par les Cités-États.

Après d'âpres négociations entre le Royaume du Léhon et les dirigeants des Cités-États de Tarascon afin d'éviter une guerre ouverte pour le contrôle de cette zone, les deux partis s'entendirent sur la création d'une cité située au nord du lieu des événements passés.

Une cité financée conjointement par le Royaume du Léhon et les Cités-États de Tarascon, ces dernières obtenant la gestion commerciale tandis que le Léhon l'administrerait.

Personne n'est dupe quant à la fragilité de cette alliance de circonstances, mais les deux puissances régionales ont trop à perdre à se lancer dans un conflit trop long et coûteux pour les deux camps.

Attirés par la perspective d'un travail (relativement) bien payé et d'une certaine forme d'acceptation de leurs conditions du fait d'un fort besoin en main d'œuvre, nombre d'Errants et de Semi-Elfes des alentours s'y sont installés. Un quartier nain s'est d'ailleurs formé agrégeant à cette caste cosmopolite des Poilus du Malt ainsi que d'autres issus des Grands Ordres motivés entre autres par la perspective de contrats commerciaux juteux. Si la protection négociée avec le Léhon satisfait pour l'heure les courtes guibolles, celle-ci semble bien précaire.

À présent que le Léhon est en voie d'achever la première phase des travaux, le Comte de Malgarde organise des festivités afin de faire étalage de sa puissance et mainmise nouvelle sur les environs. Des festivités qui ne manquent pas d'attirer l'attention de celles et ceux ayant été témoins des événements de l'année précédente. D'autant qu'on murmure que des tractations auraient eu lieu entre le Léhon, les Elfes et les Nains concernant la destinée d'un mage nécromant semi elfe. Son procès pourrait se tenir durant les festivités... un procès qui pourrait avoir un impact sur l'avenir même des semi-elfes...

Elfes / Nains / Orcs & Gobelins / Mages, de Collectif d'auteurs
Le Monde d'Aquilon dans lequel s'inscrit l'univers des Terres d'Arran a été
conçu par Jean-Luc Istin et Nicolas Jarry
Character design des personnages Nains par Pierre-Denis Goux
© Éditions SOLEIL, 2013 - 2026

Photos par Laureen Keravec

