



Une chronologie d'Athas

(extrait du Décor de Campagne étendu et révisé)



Une chronologie d'Athas

L'ÂGE BLEU

LA RENAISSANCE

L'ÂGE VERT

~14 100

~14 000

- L'eau couvre la plupart d'Athas et un soleil de saphir illumine le ciel.
- Les petites-gens sont la seule espèce intelligente.
- La société des petites-gens, menée par les maîtres de la nature, se développe vers une civilisation très évoluée.
- Une marée brune contamine l'eau et la mer commence à mourir, en mettant fin à cet âge.

- La marée brune se propage, la plupart des petites-gens fuient en quête de sécurité.
- Les maîtres de la nature qui cherchent à lutter contre la marée créent la Tour d'Ivoire, qu'ils utilisent pour concentrer l'énergie du soleil afin de tuer la marée brune.
- Les petites-gens ont réussi, mais les puissances déchaînées par la Tour d'Ivoire ont transformé le soleil.
- La terre se modifie radicalement et une grande partie de la civilisation des petites-gens est détruite. Une partie des survivants évolue vers les nouvelles races.

- Les nouvelles races (humains, nains, elfes, gnomes et autres) peuplent les forêts et les vallées fertiles laissées indemnes par le retrait de la mer.
- De grandes villes jaillissent sous le nouveau soleil jaune dont Tyr, Ebe et Bodach.
- Les religions se développent, mais il n'existe pas de vrais dieux pour donner leur pouvoir aux prêtres.
- Les psionistes développent leur pouvoir durant cet âge, pour atteindre des puissances fantastiques et établissent un niveau de vie sans précédent.

Ce qui se dit généralement pour l'histoire d'Athas est un mélange de folklore et de propagande. La plupart des gens sont trop préoccupés par les problèmes du présent pour consacrer beaucoup de temps aux leçons du passé. Il y a une certaine vérité dans ce folklore, bien que peu y prête beaucoup d'attention.

Les paroles des bardes parlent d'une terre d'un temps lointain, quand les guerriers ne se battaient pas pour la nourriture ou le spectacle, mais pour l'honneur et la gloire. Est-ce que cela peut être vrai ? Je me le demande. Qu'Athas soit l'ombre barbare d'un ancien monde meilleur, cela est vrai, je le sais. Les hommes, les elfes, les petites-gens et les autres races semi-humaines ne sont que des descendants sauvages d'êtres plus dignes. L'essence de tout être vivant, du plus élevé au plus bas, a été remplacé par son jumeau vicieux, rusé et tordu de ce qu'il était autrefois.

J'ai cherché et interrogé les sages et les sachants depuis de nombreuses années et je crois avoir découvert le monde de splendeur et d'abondance enterré depuis des siècles, sous le sang et le sable. J'ai fait preuve de sensibilité, j'ai dépassé le folklore et trouvé au moins une partie de l'histoire véritable de notre monde. Cette vérité, je la partage avec vous.

L'Âge bleu

Perdu dans les sombres méandres du temps, le premier âge d'Athas fut marqué par la présence d'une infinie mer bleue. Une flamme d'azur brûlait profondément au cœur du soleil. Les quelques continents qui existaient étaient des marais, des marécages ou des sommets de montagnes qui dépassaient les vagues étincelantes, leurs versants étaient couverts de forêts et de cette bizarrerie connue sous le nom de neige.

À cette époque, une grande civilisation de petites-gens prospérait sous le soleil d'azur. Oui, vous lisez bien l'ami. De plus, ceux-ci étaient les seuls êtres intelligents sur Athas (même s'il y avait bien quelques thri-kreens primitifs que les petites-gens considéraient comme des bêtes). Ils n'avaient ni magie ni psionique ni prêtre, mais ils avaient créé une société plus sophistiquée et avancée que tout ce qui existait à ce moment-là sur Athas. Leurs villes avaient peuplé la mer sans fin et répandaient leur influence sur l'ensemble du monde. Ils en étaient les maîtres incontestés.

La plus grande ville des petites-gens était probablement Tyr'agi, située dans une dépression qui deviendrait un jour la vallée de Tyr. La vallée était remplie d'un immense marécage, envahi d'arbres lestés de lianes et d'îles de mousse. Au bord de la vallée, une étrange cité aux lignes et aux couleurs admirables se dressait hors des flots. Les bâtiments n'avaient pas été construits mais cultivés, marqués par une architecture avec des

LE TEMPS DE LA MAGIE

LES GUERRES PURIFICATRICES

L'ÂGE DES ROIS-SORCIERS

LA DÉCENNIE DE L'HÉROÏSME

–8 000

- Rajaat découvre les principes de la magie, jusqu'alors inconnus sur Athas.
- Rajaat enseigne publiquement les techniques de la magie des préservateurs, tout en enseignant secrètement à un groupe d'étudiants la magie profanatrice. De ce groupe, il sélectionne les plus puissants profanateurs /psioniques pour qu'ils deviennent ses Champions.
- Rajaat utilise la Tour d'Ivoire pour concentrer l'énergie du soleil, cherchant à élever les pouvoirs de ses Champions. Il réussit, mais le soleil devient rouge sombre.

–3 500

- Rajaat ordonne à ses Champions de détruire les races créées pendant la Renaissance pour essayer de ramener le monde à l'Âge bleu.
- Beaucoup de races non humaines sont éliminées, dont les gnomes, les hommes lézards et les orques.
- Les Champions découvrent que Rajaat envisage de donner le monde aux petites-gens et non aux humains. Dirigé par Borys, les Champions se révoltent et Rajaat est pris au piège dans la Cavité.

–2 000

- Les Champions restants deviennent les Rois-Sorciers, chacun réclamant de régner sur l'une des cités-États de la région de Tyr.
- Les Rois-Sorciers gagnent des pouvoirs divins, en incluant la capacité d'accorder des sorts à leurs arkhontes.
- Borys est transformé en Dragon, une créature aux pouvoirs encore jamais vus sur Athas.
- La dévastation du monde commencée dans l'âge précédent continue avec une utilisation sans précédent de la magie profanatrice par les Rois-Sorciers.

–77 À AUJOURD'HUI

- Le roi Kalak est assassiné et Tyr devient une ville libre.
- Rajaat est libéré de la Cavité pour une courte période avant d'y être à nouveau emprisonné.
- Seuls trois rois-sorciers survivent aux événements majeurs qui se déroulent, événements qui ont mené à la mort du Dragon et à la création de l'Orage Céruléen.
- Le grand tremblement de terre déchire la région de Tyr, ouvrant des chemins vers des terres au-delà du berceau de la civilisation athasienne.

courbes et des envolées élégantes, sans aucune arête vive, pointe ou angle aigu. Ces bâtiments étaient faits d'une roche poreuse aux reflets cramoisis, vert émeraude, bleu roi, pourpre soutenu et d'une douzaine d'autres nuances. Il n'y avait pas de rues à Tyr'agi, mais de larges canaux sur lesquels glissaient de longues embarcations effilées qui traversaient la ville. Les bateaux n'étaient pas non plus construits en bois ou en peau, mais à leur façon, ils étaient aussi vivants. Ils étaient guidés par des personnages qui avaient une taille d'enfant et un visage d'adulte. Je sais ce que vous devez penser : Comment des petites-gens sauvages peuvent-ils créer des structures vivantes alors qu'ils vivent aussi chichement aujourd'hui ? Mais je vous dis que ce ne sont pas les petits-hommes d'Athas d'aujourd'hui. Ces petites-gens n'étaient pas des cannibales : ils avaient des cheveux courts, des tabards élégants et portaient des « créatures vivantes » sur leurs corps qui servaient des fonctions dont je ne connais pas l'utilité réelle.

Les petites-gens étaient les maîtres de ce monde et faisaient pousser leurs maisons, leurs outils et d'autres éléments à partir d'une plante aquatique qui avaient l'aspect de la roche. Ils trouvaient dans la mer de quoi assurer la prospérité de leur société admirable. Ils créaient tout ce dont ils avaient besoin en manipulant les principes de la nature. Ils n'avaient pas la magie, ni les psioniques et uniquement une compréhension simple de la magie sacrée élémentaire, mais ils étaient maîtres de la nature et de la vie. Et c'était plus que suffisant.

L'Âge bleu dura de nombreuses générations et, à chaque siècle qui s'écoulait, les gens apprirent de plus en plus sur la nature et les moyens de la manipuler. Ils cultivèrent des transports vivants, des armures vivantes, des armes vivantes et des outils vivants. Le monde de l'Âge bleu était merveilleux et vivant. Il était sous le contrôle des petites-gens qui l'habitaient.

Alors que la plupart des petites-gens maîtres de la nature travaillaient de concert avec l'environnement, quelques rebelles essayèrent de repousser les limites pour façonner la nature d'une façon qui n'aurait jamais dû exister. Des guerres eurent lieu contre certains de ces rebelles.... Malheureusement, quelques-unes de ces armes vivantes survécurent jusqu'à l'âge actuel. Mais ce ne fut pas la guerre ni un façonneur de nature mauvais, pas plus qu'un prêtre élémentaire corrompu qui causa la perte de l'Âge bleu. Ce fut un accident et rien de plus.

Les connaissances des petites-gens étaient vastes, mais elles étaient loin d'être complètes. Les petites-gens de Tyr'agi essayèrent d'augmenter la capacité de la vie marine en doublant le nombre de créatures et plantes qu'elle produisait. L'expérience tourna mal et, au lieu de cela, la mer commença à mourir. Une marée brune et fétide apparut sur la mer, tuant tout ce qu'elle touchait. Beaucoup de petites-gens paniquèrent et cherchèrent des moyens de se protéger. Certains construisirent de grandes forteresses souterraines.



D'autres fuirent dans les forêts en altitude. Quelques-uns, cependant, restèrent à Tyr'agi et luttèrent pour trouver un moyen de guérir la mermourante. Finalement, la réalité apparut : il n'y avait aucun moyen de sauver l'Âge bleu. Si la vie sur Athas devait avoir une chance quelconque, les petites-gens devaient se tenir à l'écart et laisser un autre âge débiter.

La Renaissance

Une marée brune s'étendait sur les vagues. La mer sans fin de l'Âge bleu mourait lentement. La vie était venue de la mer. Sans elle, la vie ne pouvait plus survivre sous le soleil d'azur. Ce fut une époque désespérée et cela demanda des mesures désespérées. Les petites-gens utilisèrent leur maîtrise de la nature pour façonner une forteresse avec les éléments de construction vivants de leur avant-poste, qui serait appelée un jour la Tour d'Ivoire. En changeant la position du soleil pour que son énergie se concentrât sur la tour, les petites-gens purent détruire la marée brune. Mais changer le soleil changea aussi la terre.

Le soleil, au départ une sphère flamboyante bleue brillante, devint une boule jaune éclatante. Ses rayons bombardèrent la planète et provoquèrent la destruction de la marée brune. Mais comme la marée disparut, une partie de la mer aussi. La terre ferme émergea des vagues pour remplacer l'eau disparue.

Grâce à la Tour d'Ivoire, maintenant rayonnante de l'énergie du soleil jaune, les petites-gens développèrent de nouvelles compétences techniques. Ils lancèrent un mouvement de création spontanée et cette période allait être connue comme la Renaissance.

Au cours de la Renaissance, de nouvelles créatures apparurent à un rythme effréné, trouvant la vie dans l'ombre de la tour brillante des petites-gens et se répandant partout sur la terre. Certaines créatures survécurent, d'autres disparurent immédiatement, mais la vie était généreuse ; des animaux et des monstres continuèrent à se développer de par le monde après les ravages de la marée brune. De vastes forêts se formèrent partout sur les landes qui étaient autrefois submergées et plus des créatures encore apparurent sur la terre...

La grande civilisation des petites-gens prit fin, car ceux qui avaient fui vers les montagnes ou qui s'étaient cachés sous terre oublièrent rapidement les principes du façonnage de la nature dans leur lutte pour survivre. Et les derniers maîtres façonneurs qui avaient créé ce nouveau monde lui firent le plus grand cadeau : ils se transformèrent en de nouvelles races et devinrent des humains, des semi-hommes et d'autres humanoïdes afin de repeupler le monde. Ces races prirent le contrôle de ses affaires.

Un nouveau paradis était né, mais non sans douleur, sans sacrifice et sans grande perte. Le monde des maîtres de la nature petites-gens était mort, mais un nouveau émergea de ses ruines, grâce à la Renaissance. Avec un soleil jaune dans le ciel, une bonne proportion de terre et d'eau et de grandes étendues de forêts émeraude, l'Âge vert avait commencé.

L'Âge vert

L'Âge vert commença environ 14 000 ans avant l'âge actuel, quand Athas était un paradis verdoyant éclairé par un soleil jaune brûlant. Les nouvelles races peuplèrent les vastes forêts et les vallées fertiles, en apprenant l'art de civilisation et en créant de grandes sociétés. Des tribus formèrent des villages. Les villages devinrent des villes. Les villes se développèrent en grandes villes, puis se regroupèrent pour créer des nations. Ce fut une période d'honneur et d'abondance. L'Athas d'aujourd'hui n'est qu'une pâle ombre malade de cette ancienne existence merveilleuse.

Alors que les humains, les nains, les elfes, les gnomes et les autres nouvelles races prospéraient, les petites-gens qui avaient survécu continuèrent leur régression dans la sauvagerie. Ils déménagèrent loin des villes et des villages pour disparaître à la vue du monde.

Les grandes villes apparurent. Bientôt, un enchevêtrement de routes pavées traversa la vaste forêt, reliant une ville à l'autre. Une ville grandit dans la vallée où l'ancienne Tyr'agi avait déjà fleuri et elle fut baptisée Tyr... peut-être en l'honneur d'une mémoire presque oubliée. D'autres villes virent le jour avec des noms comme Urik, Ebe, Bodach et Giustenal.

Il n'y avait plus de maître de la nature dans ce nouvel âge et seul un petit nombre de clercs élémentaires pratiquaient leurs arts. Au lieu de cela, de nouvelles religions naquirent, dédiées aux nouveaux dieux qui avaient protégé les jeunes races superstitieuses. Ces dieux, avec leurs temples opulents et leurs rituels élaborés, comblaient les besoins spirituels, mais sans produire de véritables clercs.

Le vrai pouvoir de cet âge fut le psionique, qui se développa à travers les mutations créées par la Renaissance et le pouvoir de la Tour d'Ivoire. Presque tous les êtres vivants avaient un certain potentiel psionique et, tout au long de l'Âge Vert, la Voie se développa de façon phénoménale. La plupart des gens commencèrent avec des talents sauvages, mais bientôt de véritables maîtres de la Voie enseignèrent les principes de l'esprit et du corps aux masses. Les pouvoirs psioniques fournissaient les moyens pour toutes sortes de commodités et permettaient un niveau de vie meilleur pour ceux qui habitaient dans les grandes villes.

A Giustenal, par exemple, des souterrains de pierre s'étendaient sur plusieurs kilomètres sous la mer qui est maintenant la Mer pulvérulente. Avec des pouvoirs psioniques encore plus puissants que ceux des meilleurs maîtres d'aujourd'hui, les quais en ivoire permettaient un voyage instantané d'un bout des corridors à l'autre. Il y avait d'autres pouvoirs psioniques merveilleux, mais les autres que j'ai vus dans les ruines sont au-delà de mon entendement.

Le temps de la Magie

Un groupe particulier d'êtres apparut au cours de la Renaissance. Ces êtres avaient les caractéristiques de toutes les nouvelles races, mais aussi de grands pouvoirs qui les distinguaient des autres races. Ils étaient appelés les Pyrènes. On ne sait pas si cette race naquit du pur hasard ou fut le résultat direct des manipulations des maîtres de la Nature. Ils étaient peu nombreux mais vécurent très longtemps. Les Pyrènes se cachaient des autres races, s'occupaient de leur propre affaire et restaient à l'écart des affaires du reste du monde.

Mais un Pyrène était différent de ses frères. Il s'appelait Rajaat et, bien qu'il eût beaucoup de choses en commun avec les Pyrènes, il était différent. Rajaat était déformé et horrible tant dans son cœur que dans son corps. Dans sa jeunesse, il avait de grands idéaux et de grands desseins, mais ceux-ci devinrent aussi tordus que le corps et l'esprit qui l'abritait.

Aux dires de tous, Rajaat était hideux. Il avait une tête démesurée avec un visage plat et grossièrement allongé. Ses yeux étaient à moitié couverts par des replis de peau. Son long nez dépourvu d'arêtes se terminait par trois narines évasées. Sa petite bouche était marquée par de minuscules dents et un menton tombant. Son corps était chétif et difforme, avec des épaules voûtées et des bras frêles. Mais Rajaat était béni grâce à un avantage : il avait une intelligence suprême et une grande maîtrise de la Voie.

Pendant les premiers jours de l'Âge vert, Rajaat explora le monde. Il voyagea sur les passerelles en bois reliant les plates-formes flottantes d'Ivoire des manipulateurs d'esprit, visita les tours majestueuses des villes humaines jusqu'aux citadelles sylvestres des elfes, explora les métropoles sombres des nains aux derniers villages où restent les dernières petites-gens. Il passa des siècles à tenter d'harmoniser son aspect bestial avec son esprit humain. Finalement, comme il n'avait pas trouvé de solution à son dilemme, il s'assimila à une aberration de la nature. Mais même un accident peut avoir une grande destinée.

Il y a environ 8 000 ans, Rajaat découvrit la « magie », une science étrange et mystique qui n'avait jusqu'alors pas eu lieu sur Athas. Au départ, il pouvait seulement accomplir de petites choses mais il trouva finalement un lieu de pouvoir où il put expérimenter en secret. C'était une vallée idyllique entourée d'une verte forêt et parcourue par une rivière d'un bleu étincelant. Elle était située au pied des Falaises déchiquetées. Ici, isolé et caché des autres Pyrènes, Rajaat apprit à tirer l'énergie de la vie pour nourrir ces pouvoirs magiques. Mais, de cette manière, la prairie se transforma en marais affreux, un marais aux dimensions énormes. Le Premier Sorcier était né.

Pendant près de 200 ans, Rajaat travailla dans ce marais calamiteux, apprenant à tirer l'énergie des plantes. Il expérimenta la magie qui extrayait la force du monde elle-même, mais il ne put contrôler une telle puissance brute. Les résultats de ces expériences sur la force de vie du monde détruisirent le marécage et tuèrent presque Rajaat. Après avoir récupéré, il laissa la vallée derrière lui et s'en alla chercher la dernière grande création des anciens maîtres de la nature petites-gens. Rajaat se rendit à la Tour d'Ivoire, car ses rêves étaient hantés par les contes que chuchotaient les petites-gens.

Le premier sorcier prit possession de la tour abandonnée, l'adapta à ses propres besoins. Il pilla le lieu et bientôt tous les secrets furent siens. Avec la puissance de la Tour d'Ivoire pour l'aider, Rajaat perfectionna son contrôle de la sorcellerie dans les deux sphères : la magie préservatrice et la magie profanatrice. Il s'en alla ensuite en quête d'étudiants pour leur transmettre ces connaissances.



Beaucoup vinrent apprendre cette nouvelle source d'énergie, des humains, des elfes, des gnomes et d'autres races, mais Rajaat ne sélectionna que des étudiants humains. D'apparence, ses actes ressemblaient à une entreprise bénéfique, mais Rajaat cachait de plus sombres motivations derrière son côté altruiste. En public, il enseignait au groupe d'élèves l'utilisation de la magie préservatrice. En secret, il constituait un groupe pour leur enseigner la magie profanatrice. Parmi ces étudiants, il sélectionna seulement les manipulateurs d'esprit les plus puissants pour son ultime plan qui nécessitait ceux qui pourraient combiner pouvoirs psioniques et magie profanatrice pour les transformer en un nouveau type d'être... un être aux puissances sinistres.

Finalement, Rajaat renvoya tous ces étudiants, sauf quinze d'entre eux. Avec les pouvoirs de manipulation de la nature de la Tour d'Ivoire, il transforma ces quinze étudiants en ses Champions. Puisant l'énergie dans le soleil jaune, Rajaat imprégna chacun de ses Champions avec le pouvoir d'immortalité et la capacité de puiser l'énergie magique des créatures vivantes grâce à l'utilisation des orbes d'obsidienne. Ceci, combiné avec leurs propres pouvoirs psioniques et leur magie profanatrice, les rendaient presque invincibles. Mais Rajaat ne s'arrêta pas là. Il laissa entendre qu'il y avait un niveau d'existence au-delà de ce qu'il leur avait accordé. « Par la sorcellerie et le psionique, vous pouvez devenir des dieux ! » leur promit Rajaat et ses champions le crurent.

Lorsque la Tour d'Ivoire canalisa l'énergie du soleil dans les Champions, le soleil jaune changea encore. Il avait rougi pour devenir plus sombre, signalant le début d'une période de sang et de mort d'une ampleur sans précédent. C'était le signal du début des Guerres purificatrices.

Les Guerres purificatrices

Après des siècles et des siècles à se haïr lui-même, Rajaat détourna finalement sa haine. Il déclara que la Renaissance était une erreur, affirmant que toutes les races engendrées étaient des monstres. « Le seul moyen de rendre à Athas l'harmonie et la magnificence de l'Âge bleu est de supprimer tous ces monstres du monde ! » hurla Rajaat et ses Champions le crurent. Ils se rallièrent à sa cause. Bien sûr, ils crurent qu'il avait l'intention de donner ensuite le monde aux humains (en particulier, aux champions). Mais Rajaat voulait rendre Athas à ses habitants d'origine, les petites-gens.

Vous vous demandez pourquoi Rajaat n'avait pas simplement transformé les petites-gens en Champions ; La réponse est qu'il ne le pouvait pas. Les petites-gens appartenaient au vieux monde avant la naissance de la magie. Aucune petite-gens ne pouvait devenir sorciers et très peu voulaient participer aux rêves tordus de Rajaat. Seul un petit groupe de petites-gens conservait encore les anciennes techniques des maîtres de la nature et ils décidèrent de servir Rajaat comme garde personnelle. Il incombait aux humains, avec leur capacité naturelle à apprendre de nouvelles compétences et de nouveaux pouvoirs, de devenir les Champions de Rajaat.

Il y a 3 500 ans environ, la première bataille des Guerres purificatrices faisait rage dans le désert athasien. Avec des titres comme le Boucher des Nains, le Ravageur de Géants et le Briseur de Pixies, les Champions de Rajaat semèrent la mort et la destruction parmi les races semi-humaine et humanoïdes. Rajaat devint le Semeur de Conflits et les races non humaines périrent. Certains pyrènes essayèrent d'arrêter sa marche folle, mais ils tombèrent devant le Semeur de Conflits et ses Champions. Les pyrènes devinrent pour toujours les Semeurs de Paix, même s'ils ne réussirent pas à arrêter les monstrueux plans de Rajaat.

De grandes parcelles de forêt sont mortes flétris comme les Champions faisaient appel à la force de vie pour alimenter leurs sorts profanateurs. Certains des Champions ont réussi dans leur désir d'éliminer une race entière. Les hommes lézard, les pixies, et les gnomes ont disparu depuis sur Athas. D'autres y sont presque parvenus, comme le Boucher des Nains et le Tueur de Taris. La terre elle-même a souffert de l'utilisation par les Champions de la magie profanatrice pour accroître leur puissance. Quiconque a tenté de s'opposer à eux, quelle que soit leur race y compris les nations humaines, sont tombés devant leurs sombres pouvoirs.

Depuis le sommet de la tour d'Ivoire, baigné par la lumière du soleil cramoisi, le Semeur de Conflits attendait la victoire. Les semaines devinrent des années, les années des siècles, jusqu'au jour où Rajaat vit ses Champions revenir. Il se tenait devant eux avec sa longue crinière de cheveux gris et ses yeux blancs et brûlants, attendant les nouvelles avec impatience. « Toutes les abominations ont-elles été détruites ? », demanda Rajaat à ses Champions. « L'Âge bleu peut-il débiter à nouveau ? »

La réponse aux deux questions était « Non ». Les Champions avaient déjà réalisé leur objectif lorsqu'ils comprirent que Rajaat était fou. En y repensant, les Champions l'avaient toujours su : quand ils apprirent que ce ne serait pas les humains qui allaient hériter du nouvel Athas, mais les petites-gens.

Le 13^e Champion, Borys d'Ebe, le Boucher des Nains, organisa personnellement la révolte contre Rajaat. La plupart des autres champions prirent parti pour Borys dans leur trahison contre Rajaat. Avec l'aide d'un artefact appelé la Lentille noire, Borys et les Champions emprisonnèrent Rajaat dans une prison dimensionnelle à l'intérieur du Noir, dans un lieu de néant appelé la Cavité. Ils placèrent aussi ses gardes petites-gens avec lui. Tous furent emprisonnés grâce à des sorts d'immobilisation et d'entrave qui restèrent en place jusqu'à ce que Tithian de Tyr les eût récemment perturbés.

Les Guerres purificatrices étaient achevées et l'Âge des rois-sorciers pouvait commencer.

L'âge des rois-sorciers

Environ 2 000 ans avant notre ère, Borys et la plupart des Champions trahirent Rajaat et l'emprisonnèrent dans la Cavité. En échange de l'aide qu'ils avaient fourni, Borys donna aux Champions qui lui avaient été fidèles les avantages suivants : en premier lieu, il permit à chaque Champion de réclamer une des cités de la région de Tyr comme domaine, élevant chacun au titre de roi-sorcier. Puis il leur enseigna le processus pour passer à l'étape suivante de leur existence : Borys enseigna aux rois-sorciers comment devenir des Dragons-rois.

En utilisant la Lentille noire pour concentrer leur magie et leurs pouvoirs psioniques, Borys commença les transformations des rois-sorciers. La tempête d'énergie, résultat des sorts de métamorphose, lia les rois-sorciers à tous les plans élémentaires et créa des conduits magiques à travers lesquels la magie cléricale élémentaire pouvait être utilisée. Cette magie ne pouvait pas être utilisée par les rois-sorciers eux-mêmes, mais ils pourraient en imprégner leurs fidèles serviteurs, les arkhontes, des humains qui les avaient aidés durant les Guerres purificatrices.

À présent, le roi-sorcier était devenu l'équivalent d'un dieu, mais Borys ne s'arrêta pas là. « L'un de nous doit achever sa transformation complète en dragon pour garantir que les sorts enfermant Rajaat restent toujours en place » expliqua Borys. « L'un de nous doit devenir son gardien pour le reste des temps. » Il voulut, bien sûr, être ce gardien. En utilisant la Lentille noire encore une fois, les rois-sorciers le transformèrent en Dragon.

L'âge des rois-sorciers avait commencé par une trahison et fut marqué par la tyrannie et l'esclavage. Le monde fut transformé en désert par la magie profanatrice des rois-sorciers et il en est ainsi depuis lors.

La décennie de l'Héroïsme

Je crois que l'âge moderne a déjà commencé, mais nous qui nous dressons sur son bord ne possédons pas le recul pour voir où cet âge nous mènera. C'est peut-être présomptueux de l'appeler l'Âge des Héros et je me satisferais donc d'appeler ce temps la Décennie de l'Héroïsme. Je laisse le nom véritable de cette période pour les chroniqueurs qui viendront après moi. Ce nouvel âge a commencé il y a plus de dix ans, lorsque le roi Kalak de Tyr a tenté de corrompre la nature comme l'avait fait Borys deux millénaires auparavant.

Le roi Kalak a essayé d'exécuter le processus de métamorphose complète des dix stades pour devenir un Dragon en un seul grand rite. Dans Tyr, tout ce qu'il reste de sa tentative est la ziggourat qu'il a construite pour concentrer l'énergie volée à ses sujets. Je l'appelle la Décennie de l'Héroïsme parce que des héros se sont avancés pour arrêter le plan funeste de Kalak (j'ai entendu quelques bardes se référant à cette période comme le temps des fous mais, pour beaucoup aujourd'hui, ce serait plutôt une témérité héroïque). Dirigée par Rikus le Gladiateur, ces héros ont pu tuer Kalak et sauver la vie de milliers d'habitants de Tyr. Il y a eu une autre conséquence importante à ces actes : Tyr est devenue la première cité à affranchir ses esclaves.

À mesure que la décennie avançait, d'autres ont essayé de gagner le statut de roi-sorcier ou ont cherché du pouvoir dans d'autres lieux. La Lentille noire a été retrouvée. Sadira de Tyr a trouvé la puissance nécessaire de s'opposer au Dragon dans la Tour



d'Ivoire. Tithien, qui a pris la place de Kalak en tant que roi de Tyr, s'est tourné vers l'ancien Rajaat dans sa recherche d'immortalité. Le Dragon a été détruit, deux rois-sorciers et une reine-sorcière sont tombés et Rajaat l'Ancien, le premier sorcier, le Semeur de Conflits, s'est échappé de sa prison pendant un certain temps mais il a finalement été forcé de revenir dans la Cavit  qui le contenait depuis deux mille ans... et j'esp re qu'elle l'enfermera pour beaucoup d'autres ann es.

Nous pouvons voir le bilan de cette d cennie tout autour de nous. La r gion de Tyr est dans la tourmente, les assoiff s de pouvoir et les ambitieux rivalisent pour combler le vide laiss  par la disparition des rois-sorciers. La d faite de Rajaat a g n r  l'Orage c rul en, un  norme orage qui continue de faire des ravages sur la Mer pulv rulente. En m me temps que Rajaat  tait renvoy , un grand tremblement de terre s'est produit   l'ouest. Les r pliques menacent toujours la r gion de Tyr et une faille b ante s'est ouverte   la suite du tremblement de terre, qui m ne   des parties d'Athas autrefois inaccessible depuis la terre des rois sorciers.

Cet  ge des h ros va-t-il continuer ? Je le souhaite ardemment car Athas a besoin de h ros pour survivre et retrouver sa vitalit  perdue.

Le journal du Vagabond parle d'une fraternit  d'anciens m chants appel s les Champions de Rajaat. Une vile combinaison de puissants profanateurs et de manipulateurs d'esprit sup rieurs, les Champions,  taient les g n raux de Rajaat dans les Guerres purificatrices qui ont ravag  Athas et  radiqu  beaucoup de races non humaines. Les champions qui ont surv cu aux Guerres purificatrices et qui ont finalement trahi Rajaat sont devenus les rois sorciers de la r gion de Tyr. Aujourd'hui, seule une poign e de ces champions originels restent actifs dans le monde.

Sacha, le 1 r Champion : le Premier Champion de Rajaat, Sacha d'Arala,  tait la Mal diction des Kobolds. Il a r ussi dans sa mission pendant les Guerres purificatrices,  liminant tous les kobolds de la campagne athasienne. Sacha se tenait pr s de Rajaat lorsque Borys et les autres trahirent le Semeur de Conflits et le 1 r Champion fut ensuite d capit . La t te sans corps de Sacha a  t  maintenue en vie. Elle a servi Kalak jusqu'  ce que le seigneur de Tyr ait  t  assassin . Puis elle a servi Tithian. Sacha a finalement  t  d truit en essayant de lib rer son ancien ma tre quand Rikus de Tyr a fracass  son c r ne.

Kalak, le 2  Champion : Kalak, surnomm  le Jugement des Ogres par le Semeur de Conflits, a extermin  la race qui lui avait  t  affect e durant les Guerres purificatrices. Il s'est joint   la r bellion de Borys contre Rajaat, devenant le Roi-Sorcier de Tyr jusqu'  sa mort il y a un peu plus de dix ans.

Dregoth, le 3  Champion : Dregoth, le Ravageur de G ants, n'a pas accompli compl tement la t che que lui avait assign e Rajaat. Bien qu'il ait trahi le Semeur de Conflits et soit devenu le roi-sorcier de Giustenal, son r gne fut de courte dur e. Pour emp cher Dregoth de devenir un dragon complet, Abalach-Re et les autres rois-sorciers se sont associ s pour le tuer. La mort n'a pas  t  la fin pour Dregoth car il continue d'exister comme une cr ature mort-vivante, en cherchant   devenir le premier vrai Dieu d'Athas.

Myron, le 4  Champion : Myron de Yorum, l' corcheur de Trolls, a m content  Rajaat. L' corcheur de Troll a  t  tu  par Hamanu, qui a ensuite pris sa place de Champion aux c t s de Rajaat.

Hamanu, le 4  Champion : Hamanu n' tait pas l'un des champions originels de Rajaat. Au lieu de cela, il a  t  choisi pour remplacer Myron l' corcheur de Trolls en raison d'une transgression du 4  champion originel contre Rajaat. Plus tard, Hamanu a aid  la r volte de Borys et il est devenu le roi-sorcier d'Urik. Il r gne toujours sur cette cit - tat, bien qu'il ait r cemment aid  Sadira et Rikus pour bannir   nouveau Rajaat dans la Cavit .

Abalach-Re, le 5  Champion : autrefois nomm e Uyness de Waverly, Abalach-Re a  t  l'Exterminatrice des Orques. Elle a effectu  sa mortelle t che   merveille. Bien qu'elle se soit empress e de rejoindre la r bellion de Borys, elle fut la reine-sorci re de Raam jusqu'  ce que Sadira de Tyr la tue il y a moins d'un an.

Nibenay, le 6  Champion : ce Champion a d but  comme Gallard, la Peste de Gnomes. Il a pris le nom de Nibenay apr s avoir rejoint la r bellion de Borys. Il gouverne toujours la cit  qui porte son nom, il est l'un de rares survivants des  v nements r cents entourant la naissance de l'Orage c rul en.

Sielba, le 7  Champion : Sielba, la Destructrice de Pterrans, est devenu la reine-sorci re de Yaramuke apr s avoir aid  Borys   emprisonner Rajaat. Quelques si cles plus tard, elle a essay  d'accro tre son pouvoir personnel en s'opposant   Urik. Hamanu et son arm e ont d truit Sielba et sa ville. Toutes deux ne sont plus aujourd'hui que des souvenirs.

Andropinis, le 8^e Champion : autrefois connu comme Albeorn, l'Assassin des Elfes, Andropinis, est devenu le roi-sorcier de Balic à la suite de la trahison contre Rajaat. Pendant la brève période où Rajaat a émergé de la Cavit   (ce qui a caus   la cr  ation de l'Orage c  r  l  en), le premier sorcier a eu sa revanche sur le roi de Balic, Andropinis, qui est emprisonn   dans les T  n  bres pour mille ans.

Tektuktitlay, le 9^e Champion : Tektuktitlay, l'Annihilateur de Wemics, a r  alis   la t  che confi  e par Rajaat avec la plus grande joie. Pourtant, sa soif de pouvoir l'a emp  ch   de refuser l'offre de Borys. Tektuktitlay l'a aid      vaincre Rajaat, il est alors devenu le roi-sorcier de Draji. Pendant la br  ve r  apparition de Rajaat hors de sa Cavit  , le Premier Sorcier a tu   Tektuktitlay avec la Lentille noire.

Oronis, le 10^e Champion : dans les temps anciens, le roi-sorcier Oronis   tait connu sous le nom Keitis, l'Ex  cuteur des Hommes-L  zards. Apr  s avoir rejoint les autres champions dans la trahison contre Rajaat, Oronis s'est   loign   des luttes de pouvoir qui ont marqu   l'  ge des rois-sorciers.    ce jour, Oronis r  gne sur la cit  -  tat isol  e de Kurn, situ  e au nord-est de la r  gion de Tyr.

Lalali-Puy, le 11^e Champion : Lalali-Puy, autrefois connue comme le Fl  au des Aarakocras, a surv  cu aux tentatives de Rajaat de punir les tra  tres durant l'ann  e de l'Agitation de l'Ami. Elle r  gne toujours sur la cit  -  tat de Gulg et elle est consid  r  e comme la d  esse de la for  t par ses sujets.

Wyan, le 12^e Champion : Wyan de Bodach, le Briseur des Pixies, est rest   fid  le    Rajaat quand les autres Champions le trahissaient.    cause de sa loyaut  , Wyan a   t   d  capit  . Sa t  te gonfl  e a surv  cu jusqu'   r  cemment, quand Sadira de Tyr a coup   la t  te de Wyan en deux avec l'  p  e enchant  e, le fl  au de Rkard.

Borys, le 13^e Champion : Borys d'Ebe, le 13^e Champion de Rajaat,   tait le Boucher des Nains. Il a orchestr   la r  bellion contre Rajaat et il est devenu le chef des Champions. Borys a persuad   ses disciples d'utiliser la Lentille noire pour le transformer en Dragon. En tant que Dragon, Borys a veill   sur la prison de Rajaat dans la cit   d'Ur Draxa jusqu'   ce que Rikus le tue avec l'  p  e enchant  e, le Fl  au de Rkard.

Daskinor, le 14^e Champion : Daskinor a   t   fait chevalier de la Mort des Gobelins, le 14^e Champion de Rajaat. Il n'aimait pas son ma  tre et il a rejoint sans h  siter la r  bellion de Borys. Ensuite, Daskinor est devenu le roi-sorcier d'Eldaarich, une cit   au nord-est de la r  gion de Tyr, sur les c  tes de la Mer pulv  rulente. Il continue    gouverner Eldaarich, bien que la plupart des contacts avec cette cit   aient cess   depuis des si  cles.

Kalid-Ma, le 15^e Champion : Kalid-Ma, Le Tueur de Taris, est devenu le roi-sorcier de Kalidnay apr  s avoir aid   les autres Champions    renverser Rajaat. Sa cit  -  tat   tait parmi les plus riches de la r  gion de Tyr. Une catastrophe inconnue a frapp   la cit   il y a quelques si  cles. Aujourd'hui, Kalid-Ma n'est qu'un souvenir et Kalidnay n'est qu'un champ de ruines.

Les Champions

Le 1 ^e Champion	Sacha d'Arala	La Mal��diction des Kobolds
Le 2 ^e Champion	Kalak	Le Jugement des Ogres
Le 3 ^e Champion	Dregoth	Le Ravageur de G��ants
Le 4 ^e Champion	Myron de Yorum	L'Ecorcheur de Trolls
Le 4 ^e champion	Hamanu	
Le 5 ^e Champion	Abalach-Re (Uyness de Waverly)	l'Exterminatrice des Orques.
Le 6 ^e Champion	Nibenay (Gallard)	La Peste de Gnomes
Le 7 ^e champion	Sielba	La Destructrice de Pterrans
Le 8 ^e Champion	Andropinis (Albeorn)	L'Assassin des Elfes
Le 9 ^e Champion	Tektuktitlay	L'Annihilateur de Wemics
Le 10 ^e Champion	Oronis (Keitis)	L'Ex��cuteur des Hommes-L��zards
Le 11 ^e Champion	Lalali-Puy	Le Fl��au des Aarakocras
Le 12 ^e Champion	Wyan de Bodach	Le Briseur des Pixies
Le 13 ^e Champion	Borys d'Ebe	Le Boucher des Nains
Le 14 ^e Champion	Daskinor	La Mort des Gobelins
Le 15 ^e Champion	Kalid-Ma	Le Tueur de Taris

Traduction : aurodreph

