

Campagne dans le Monde de GREYHAWK :



Introduction :

Les terres abritant Greyhawk s'appellent le Flanaess (Fla-Ness), une péninsule orientale sur un vaste continent appelé Oerik (Oh-rik), dans un monde connu comme Oerth. Oerth ressemble à la Terre dans sa nature et son climat, mais avec beaucoup de différences aussi. Oerth possède deux lunes. Luna (une grande lune blanche) et Célène (une plus petite lune bleue - vert).

Le calendrier suivi par les habitants du Flanaess compte 364 jours, divisés en 12 mois de 28 jours chacun, avec une semaine de fête entre chaque saison. La saison d'été est longue dans le Flanaess, l'hiver est doux, et les récoltes sont d'habitude bonnes. La magie y est peut-être pour quelque chose.

Le Flanaess est comme une région européenne où un noyau de nombreux royaumes et d'états, grands ou insignifiants, luttent pour leur suprématie et leur survie contre de nombreux ennemis.





Les Peuples de Greyhawk :

Les Humains

De nombreuses races humaines habitent le Flanaess. Bien que les humains aient des capacités identiques, chaque race humaine est originaire d'un lieu particulier, apparence physique et panthéon des dieux en dépendant. Peu d'humains prêtent attention à leurs différences externes, c'est après tout, un monde peuplé de nombreuses autres races humaines ou non-humaines. Les mariages entre races sont fréquents et un lent mélange des peuples et cultures s'opère.

Les Flans étaient les habitants originels du Flanaess. Ils étaient chasseurs, pêcheurs, cueilleurs, fermiers. Il existe des preuves qu'ils eurent une grande culture, disparue depuis longtemps. Les Flans ont été évincés de leur terre par des races envahissantes venues de l'ouest, suivi de la destruction des empires Baklunish et Suloise 1.000 ans plus tôt. Les flans peuvent être comparés aux indiens d'Amérique. Un flan typique a une peau de bronze des cheveux et des yeux foncés, ils préfèrent porter des vêtements de couleurs primaires et éclatantes.

Les Baklunish sont de type moyen-oriental avec des tons de peau dorés. Leurs yeux sont souvent gris ou verts, et leur chevelure foncée. Quand leur empire fut détruit, les survivants fuirent au Nord jusqu'à la côte de Dramidj. Quelques tribus nomades furent poussées plus au Nord encore, presque dans les régions arctiques. Les Baklunish nomades ont une culture ressemblant à celle des mongols. Les Baklunish sédentaires ressemblent aux turcs ottomans ou persans dans leur culture et leur architecture.

Les Oeridians, à la peau d'olive, étaient, il y a quelques siècles, une tribu de barbares guerriers. Ils arrivèrent dans le Flanaess, moins de leur propre volonté que par leur refoulement par les réfugiés Baklunish et les armées humanoïdes maraudant sur leur terre lors du dernier stade de la guerre Baklunish-suloise. Les Oeridians marchèrent vers la vallée de Sheldomar pour finir au Nyr Dyv dans l'est lointain du Flanaess. En de nombreux endroits, ils guerroyèrent avec les Suloises, souvent aidés par les Flans et les demi-humains, qui détestaient les Suloises, esclavagistes et mauvais. Finalement la tribu la plus puissante des Oeridians, les Aerdi, établit leur propre empire : le Grand Royaume (Great Kingdom).

Les Suloises ont une peau pâle, des yeux bleus et des cheveux blonds, blancs ou roux. Ils se sont mêlés avec beaucoup de peuples du Flanaess. Les Suloises natifs peuvent être encore trouvés dans la péninsule du Thillonrian, sur les îles de la côte est du Flanaess, sur la péninsule du Tilvanot, et dans le duché de Urnst. Les tribus barbares Suloises, au teint bronzé peuvent être trouvés dans la jungle Amedio et dans le Hepmonaland.

Une race mineure, appelée Rhennee, se trouve dans le Flanaess central. Ce peuple au style tzigane voyage sur des barges et demeure en clan très fermé. Les rhenees disent être venus d'un autre monde, et ils ne font pas confiance aux étrangers. Ils ont une réputation assez mauvaise.

Les Olmans forment aussi une race mineure, connue dans la jungle Amedio et le Hepmonaland. Ce peuple au style aztèque eut un empire dans les jungles du sud, mais il s'effondra il y a longtemps, laissant derrière lui, des tribus éparpillées et d'anciennes ruines. Il existe des rumeurs d'existence d'autres races humaines, mais actuellement elles sont mal connues.





Les Elfes

Les elfes habitèrent le Flanaess bien longtemps avant la destruction des empires Baklunish et Suloise. Les envahisseurs Suloises, Oeridiens et humanoïdes évincèrent les elfes de leurs prairies, ils s'enfoncèrent profondément dans les anciennes forêts. Heureusement, les elfes préféraient la forêt aux autres environnements, et ils furent capables de se maintenir dans cet environnement alors que tout près, des royaumes humains s'élevaient, s'étendaient, guerroyaient et s'écroulaient. Les Suloises et les humanoïdes, particulièrement les orcs, donnèrent le plus de problèmes aux elfes, qui surent s'allier avec leurs voisins Flans et Oeridiens, agressifs mais dignes de confiance.

Les hauts elfes sont connus dans la ville de High folk, le duché d'Ulek, l'archi clergé de Véluna et les îles Spindrift/Lendore. Habituellement, ce sont les elfes les plus en contact avec les autres populations du Flanaess, plus particulièrement les humains. Les elfes de Highfolk et des états d'Ulek sont amicaux. Toutefois les hauts elfes des îles Lendore, vivent reclus et ont peu à faire avec les autres peuples. Les hauts elfes sont sveltes et ont le teint pâle, ils mesurent à peu près 1m50 (5 pieds) de haut, ils aiment s'habiller de vert, gris ou de pastel. Ils ont les cheveux sombres et les yeux verts. Comme tous les elfes ils sont souvent très doués pour la magie ainsi que pour le maniement des armes, ont une espérance de vie extraordinaires et des oreilles pointues.

Les elfes gris ont soit les cheveux argentes et les yeux ambres, soit les cheveux dorés et les yeux violets. Les elfes gris du Flanaess sont généralement reclus, surtout quand ils sont confrontés aux royaumes humains hostiles. Les elfes gris sont dominants dans le royaume de Célène et le conte de Sunndi. Les elfes de Sunndi sont extrêmement militaristes, ceci est dû à leurs multiples affrontements, ils ont conclu des alliances étendues avec les humains et demi-humains locaux afin de combattre les incursions du mal.

Les elfes sylvestres sont les habitants des anciennes contrées forestières, ils ont le teint plus foncé que les hauts elfes. Ils sont habillés de marron et de vert. Ils privilégient leur intimité et prônent la séparation avec les autres peuples. L'effondrement du Grand Royaume et les guerres de Greyhawk ont aussi encouragé une plus grande isolation. Les elfes des forêts habitent le royaume de Célène, la ville de Highfolk, le Duché d'Ulek, et beaucoup de forêts anciennes (Celadon, Dreadwood, Gambodge, Gnarly, Grandwood, Vesve).

Les elfes sauvages, ou Grugach, se tiennent isolés des autres peuples, même des autres elfes. On les trouve disséminés en petites bandes dans les forêts tempérées du Flanaess. Ils ont le teint pâle, sont plus petits que la moyenne elfe, et sont xénophobes. Ils ressemblent aux elfes sylvestres.

Les elfes des vallées sont uniquement connus dans la vallée du mage, servant le magicien qui dirige cette terre. Ils sont plus grands que la normale, certains mesurent jusqu'à 1m80 (6 pieds) de haut. Ils ont le type des elfes gris aux cheveux dorés et yeux violets. Ils ne sont pas très appréciés des autres elfes. Ils se déplacent avec des cooshees, un animal appelé "chien elfique".

Les elfes aquatiques peuplent les océans et mers tropicaux et tempérés. Une grande partie d'entre eux est connue pour habiter près des îles Spindrift/Lendore, où ils sont alliés aux hauts elfes. Ils ont les pieds et les mains palmés et peuvent aussi bien respirer dans l'air que dans l'eau. Les demi-elfes, descendant d'elfes et d'humains, se rencontrent partout dans le Flanaess.





Les Nains

Les nains (Dwurfolk) mesurent a peu près 1m20 (4 pieds) de haut, larges d'épaules et musculeux, trapus. Mâles et femelles sont barbus. Ils préfèrent vivre en sous sol dans de vastes cavernes ou des systèmes de tunnels, où ils exploitent les métaux précieux et pierres précieuses. Leur peau ont des tons de terres, variant du brun rouge au gris. Par nature ils sont durs, sévères et suspicieux, mais très serviables (à contrecœur ??). Les nains vivent longtemps, mais pas autant que les elfes, ils se reproduisent lentement. Les nains sont de bons et rancuniers guerriers, gardant longtemps le souvenir de qui leur a fait du mal.

Les nains des collines sont les plus répandus. Ils sont connus pour collaborer avec les races de nature bonne du Flanaess et sont souvent soldats ou mercenaires dans les guerres contres les géants ou les humanoïdes. Les nains des collines sont très répandus dans la principauté d'Ulek.

Les nains des montagnes sont moins communs que les nains des collines. Ils ont le teint plus pâle et sont plus grands, et préfèrent les cavernes profondes sous les montagnes. On les trouve dans l'archi-baronnie de Ratik et dans la principauté d'Ulek.

Les Duergar, aussi appelés nains gris, vivent très profondément. Ces nains d'alignement mauvais sont hostiles envers leurs frères ainsi qu'envers toute autre race.

Les Gnomes

Les gnomes (noniz) sont dits être apparentés aux nains, cependant ils sont plus petits et aiment davantage les espaces ouverts et les forêts que leurs cousins. Les gnomes ont la peau de couleur bois déclinée dans une multitude de teintes, depuis le chêne foncé jusqu'au gris cendre. Beaucoup de gnomes vivent en sous sol dans des terriers a fleur de surface. Ils préfèrent les collines et les forêts. Ils sont de bons travailleurs. Les gnomes du Flanaess sont très organisés et sont très agressifs lorsqu'il s'agit de défendre leur territoire.

Ceux des collines de Kron sont remarquables et ont une grande réputation de guerriers, puisqu'ils bâtirent et refoulèrent des hordes entières d'humanoïdes qui finirent par leur demander grâce. On peut rencontrer pas mal de gnomes dans les collines de silex (Flinty Hills), dans le Conté d'Ulek, l'archiclergé de Véluna, les villes de Verbobonc et Highfolk, enfin dans le royaume de Célène.

Une sous-race importante mais mal connue est la race des Svirfneblin ou gnomes des profondeurs. Ils vivent très profondément sous terre; ils ont une peau grise imberbe est une excellente infravision, peu d'autres choses sont connues d'eux. Les rumeurs disent qu'ils commandent des créatures faites de terre et de roches vivantes grâce à leur magie. Les gnomes des profondeurs font parties des rares races bonnes connues sous terre.

Les Halflings

Les Halflings ou hobbits ou encore Hobniz mesurent la moitié d'un humain et ont l'allure d'enfants, leur visage étant quasiment d'apparence humaine. Leur corps est entièrement recouvert de poils, particulièrement le revers des mains et le dessus de leurs pieds. Les Halflings se déplacent habituellement à pieds nus, une épaisse peau les protège des douleurs qu'un humain ressentirait en marchant dans la bruyère ou sur des cailloux pointus. La plupart d'entre eux construisent des maison-terriers en surface ou des maisonnettes dans les prairies, les forêts, les collines.





Trois sous-races Halflings vivent dans le Flanaess :

Les Hairfeets (pieds poilus) sont les plus nombreux et sont largement rencontrés parmi les populations humaines. Les Tallfellows (grands compagnons) sont plus grand de 15 centimètres (6 pouces) et plus élancés, ils vivent généralement près des groupements elfes. Les Stouts (braves) mesurent 15 centimètres de moins (6 pouces) et vivent parmi les nains. Tous les groupes sont fondamentalement bons et aiment le confort matériel.

Il n'existe pas de nation dirigée par les Halflings dans le Flanaess. Ils ont en général la préférence de vivre dans l'ombre des groupes plus importants tels les humains les elfes, les nains.



Histoire du Flanaess

Le paysage culturel du Flanaess a beaucoup changé depuis 1000 ans, partant d'une région pacifique et peuplé partiellement d'humains, demi-humains et d'humanoides primitifs se transformant en contrée bondée, déchirée par les guerres entre états féodaux dotés de magie et d'armées très puissantes.

Le calendrier actuel démarre lors l'année du couronnement du premier Surmoi (Overking) du Grand Royaume (Great Kingdom). D'autres calendriers existent, dont un calendrier elfe, mais ils ne sont plus utilisés.





Le lointain passé de Greyhawk s'est voilé de mystère au fil du temps, beaucoup de ses secrets furent perdus, conséquence des nombreuses guerres magiques survenues dans la région. La plupart des historiens croient qu'il y a un peu plus de milles ans, le Flanaess était non civilisé mais relativement paisible. Aucun état politique puissant n'unifia les peuples ou leur donna envie de découvrir et valoriser leur pays. Peu d'informations véridiques sont disponible sur ce passé. Les seuls humains connus ayant vécu là sont les Flans, de très bons chasseurs mais médiocres guerriers.

Mais à l'ouest, deux immenses empires se laissèrent entraîner en une guerre ouverte, au sud-ouest, l'empire de Suel, connu pour sa puissante magie et son inclination envers le mal. A l'ouest du Flanaess, l'empire Baklunish, beaucoup moins vicieux que les Suloises mais également très bon dans la maîtrise de la magie. Parce que la guerre Blaklunish-suloise durait depuis plus de 60 années, les deux parties en conflit engagèrent des humanoïdes bestiaux en tant que mercenaires. Un nombre grandissant de réfugiés fuirent les deux empires vers une région orientale relativement plus sûre. Beaucoup de Suloises traversèrent directement les grandes montagnes Crystalmist séparant les deux empires du Flanaess, certains traversèrent même les montagnes grâce à un tunnel creusé magiquement.

Les Baklunish accompagnés d'une féroce tribu appelée les Oeridians se déplacèrent vers le cœur du Flanaess en traversant les plaines au nord des Crystalmist, remontant la côte de l'océan Dramidj ou à travers la passe séparant les Pics Barrières (Barrier Peaks) des Yatils. Puis les affreux Suloises amenèrent la Loi de la Dévastation avec leur sorcellerie, laissant des ruines partout en terres Baklunish. En représailles, les Baklunishs, furieux, commencèrent la Pluie de Feu Incolore, qui réduisit complètement l'empire Suel en un désert de cendres, maintenant appelé la mer de Poussière. Les quelques Baklunishs restant établirent un nouvel état sur le littoral de l'océan Dramidj. Les survivants Suloises et Oeridians, ainsi que des mercenaires humanoïdes se dispersèrent à travers le Flanaess central, continuant de se battre les uns contre les autres mais aussi contre les habitants natifs de ces contrées.

Après deux siècles de guerre, les Oeridians finirent par dominer la majeure partie du Flanaess. Ils se firent alliés des tribus du Flanaess et des enclaves demi-humaines, pour combattre les Suloises ainsi que les humanoïdes, les orcs particulièrement. Par la suite, la tribu Aerdi des Oeridians fondèrent le Royaume d'Aerdy dans l'Extrême-Orient, et ce royaume devint plus puissant jusqu'à contrôler le Flanaess, depuis Sunndi dans le sud-est jusque Ratik et Tenh au nord-est, plus à l'ouest où aujourd'hui se trouvent Furyondy et Véluna. Ce Vaste empire, appelé le Grand Royaume, dura quelques 300ans.

La première brèche dans le Grand Royaume fut la perte de la vice-royauté de Ferrond, qui devint le Royaume de Furyondy en 254 C.Y. Ce royaume se scinda en deux pour devenir Furyondy et Véluna; La cité de Dyvers et d'autres zones se détachèrent plus tard.

Le second revirement dans l'empire intervint en 356 C.Y., quand la dynastie Aerdi dirigeante (la maison des Rax) fut divisée par une brouille interne. La jeune branche, Nyronnd, se rebella et déclara sa terre affranchie de l'autorité du Surroi. (Une invasion barbare dans les provinces du nord empêcha le Surroi de diriger toutes ses armées plus à l'ouest). Ces terres devinrent les Royaume de Nyronnd. Nyronnd passa ensuite une période impériale, englobant le conté d'Urnst et la théocratie du Pal (theocracy of the Pale). Puis ces deux nations retrouvèrent leur indépendance lors du Grand Concile de Rel Mord (Capitale de Nyronnd).





Pendant ce temps, dans la vallée de Sheldomar, dans l'ouest lointain, le Royaume du Keoland avait atteint son zénith. Fondé par des Oeridiens et des Suloises moins belliqueux et plus tolérants que leurs semblables, Keoland grandit rapidement sur une terre prospère jusqu'à diriger la région complète comprise entre le Pomarj et les Crystalnists. Ses armées attaquèrent le Ket et Véluna vers 350-360 C.Y. les revers militaires ne se firent pas attendre et Keoland dut se retirer de ces territoires. En un siècle, le Keoland perdit ses régions frontalières (l'état d'Ulek, Célène, Bissel et le Yeomanry). Après quoi, le Keoland se stabilisa en royaume stable, avec des états semi-indépendants, les terres de Gran March et Sterich.

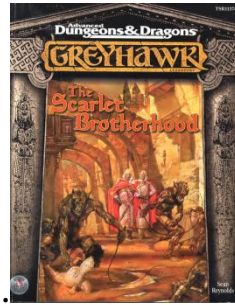
Le troisième choc dans le Grand Royaume vint par le sud en 446 C.Y. Une forte répression et de lourds impôts firent entrer en rébellion les citoyens et les nobles. La cité d'IronGate fut la première à se lancer, rapidement rejoint par le conte d'Idee, Onnwal, et en 455 C.Y., le conte de Sunndi. Les armées du Surroi, opérant dans les provinces du sud et la mer de Medegia, essaya sans succès durant un siècle de regagner les territoires perdus. Cependant, un plus grand désastre se préparait. La maison des Rax devenait décadente et faible, et de vastes régions furent dirigées par les nobles d'autre maison, des royaumes dans le royaume. Dans la première moitié du cinquième siècle, la maison de Naelax détruisit la maison de Rax durant un conflit appelé le Trouble entre Couronnes, et Naelax prit le trône de Malachite. Aujourd'hui, les nobles de Naelax sont plutôt vus comme déments ou adorateurs des démons, voire les deux à la fois. Pendant que le Grand Royaume et le Keoland grandissaient et s'effondraient, les autres régions du Flanaess prenaient forme. Les Oeridiens et les Baklunishs prirent la plus grande partie des steppes du nord au moment où les petits royaumes se libéraient de l'emprise du Grand Royaume. Un siècle plus tard, Les princes des mers (sea princes) et les rois bandits (Bandit Kings) se forgèrent un pouvoir politique à grand renfort de pillages. Et la ville de Greyhawk fut fondée et atteignit sa première apogée vers 375 C.Y. sous la direction de l'archimage Zagig Yragerne. Certaines régions du Flanaess restèrent indépendantes pendant de nombreuses générations, tels les duchés flan de Tenh et Geoff.

Pourtant, les humanoïdes, particulièrement les orcs, étaient dans une période ascendante. Comme les demi-humains et les humains les éconduirent des montagnes Lortmil, les humanoïdes s'abattirent sur la péninsule du Pomarj et y détruisirent les états humains, prenant les terres pour eux mêmes.

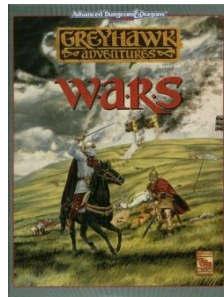
En 513 C.Y., dans le nord, l'enfant demi-démon d'une humaine nécromancienne créa son propre royaume et intégra des humanoïdes dans les rangs de ses armées. Ce dirigeant cruel par dessus tout s'appela Iuz. Et en 570 C.Y., la province de Bone March au nord du Grand Royaume fut envahie par les troupes humanoïdes du Rakers. Le Bone March tomba trois années plus tard pour se transformer en un état primitif.

En 573, un groupe monacal obscur appelé la Confrérie Écarlate (Scarlet Brotherhood) fut découvert dans la péninsule du Tilvanot au sud de Sunndi. En dépit des intentions terrifiantes prêtées à cet ordre, la confrérie fut ignorée pendant des années





En 582 C.Y., une série de conflits communément appelés les Guerres de Greyhawk (Greyhawk Wars) débutait.



Iuz qui s'échappa d'un emprisonnement magique en 570 C.Y., trompa les barbares de la péninsule du Thillonrian en attaquant (ou les faisant attaquer) Tenh et Ratik. Les armées de Iuz se ruèrent dans les états de la Société Cornue (Horned Society), des Shield Lands, des Royaumes Bandits, et se frottant même à Furyondy. Le Grand Royaume sous le dément Ivid V, attaqua Nyronde et Almor. Une armée de géants et d'humanoïdes conquiert Geoff et Sterich; Ket envahit Bissel, enfin les agents de la confrérie écarlate mirent la main sur plusieurs états, les prises des Princes des mers, Idée, Onnwal et la suzeraineté des Iles (Lordship of the Isles). Les Barbares de la Jungle Amedio et du Hepmonaland sont enrôlés par la confrérie pour occuper les terres du sud.

En 585 C.Y. la majeure partie du Grand Royaume et en ruines, Nyronde est en faillite, Furyondy l'est presque. Iuz et la confrérie écarlate contrôlent deux immenses empires. Les terres libres au centre sud du Flanaess font face à d'énormes difficultés. Ce sont de difficiles moments pour les forces du bien, mais ce n'est pas fini, vous les héros pouvez encore changer les choses et chasser les démons.

Le Monde Aujourd'hui

Un conflit généralisé appelé les Guerres de Greyhawk détruisit l'édifice de la vie. Des armées humanoïdes – de féroces créatures aux traits humains et bestiaux – marchent à travers le pays. Géants et monstres d'autres plans laissèrent une terre inculte à la civilisation. Un empire décadent fit naître l'anarchie et la débauche dans son royaume et menaça ces voisins. Un mystérieux ordre élitiste tenant plusieurs nations dans ses mains malfaisantes. Un demi-dieu vil dirigeant un empire du Nord comme un tyran. Des barbares, des assassins et des monstres cherchant le vice.

Cependant le Flanaess est vivant et vibrant, et il a de grand espoir pour son futur. Les Aventuriers se battent contrent les ennemis de l'ordre et de la civilisation, découvrent des trésors perdus et oubliés, gagnent la magie et les fortunes dont ils ont besoin pour devenir les nouveaux héros et leaders de leur temps. Il y a des terres occupées à





reconquérir, des objets à redécouvrir et à utiliser, un monde incroyable au-delà du Flanaess à explorer. C'est un âge d'aventure sans limite.



Introduction à la Campagne GREYHAWK :

Notre histoire commence dans le Monde de GREYHAWK plus précisément dans la zone géographique proche du comté de DYVERS en pleine forêt de GNARLEY. Un groupe hétéroclite de héros aux origines diverses a été engagé pour une mission d'accompagnement d'une caravane de marchands en direction de la cité de DYVERS.



La grande forêt de GNARLEY borde aussi le début du domaine de GREYHAWK et sa célèbre capitale du même nom, la côte SAUVAGE, le comté de VERBOBONC et longe le fleuve SELINTAN.



EPISODE 1:



Notre groupe de héros se compose de :

