



Guide du voyageur

jeudi 15 avril 2004, par [Nemesis](#)

Alors les jeunes ? Vous voulez partir à l'aventure, découvrir le monde, braver les dangers et admirer les splendides paysages de Sandorfell... et ses habitantes ? Bah ! On ne me la fait pas à moi. J'ai été jeune avant vous, dois-je vous le rappeler ? Mais allez chercher de l'eau et du bois, vous viendrez ensuite vous asseoir près de moi près du feu. Non je n'essayerais même pas de vous en empêcher. Rappelez-vous que j'ai été jeune moi aussi. Vous partiriez uniquement par esprit de rébellion. Alors le moins que je puisse faire est de vous éclairer sur Sandorfell...

Vous croyez connaître [Absalon](#) ? Oui, je suppose que vous en connaissez suffisamment pour l'instant. Les gens y sont chaleureux, la vie y est simple, la contrée est verdoyante et le Gardien veille sur nous... Gardez cela dans votre cœur, il arrivera peut être un moment où vous n'aurez que cela à quoi vous accrochez.

Vous comptiez monter au nord je suppose ? Arriver dans la [Varynie](#) où les mœurs des ces hommes pfft ! « raffinés » sont libéraux au point d'atteindre l'orgie ? Je tiens à vous mettre en garde. Il ne vous considérerons jamais que comme des « barbares ». Peut-être qu'en y apportant une fortune... De plus, dans ce cas, ce n'est qu'un énorme panier de crabe pour ceux qui ne sont pas familiers aux règles du Masque. Et ne leur parlez pas de vos croyances, le mépris fera place à la moquerie ou à la haine. En certains cas, c'est le bûcher qui vous attend.

Plus au nord ? Les **tribus Niliennes**... Vous risquez d'avoir froid sur ces étendues glacées.

Et la façon de vivre des tribus change du tout au tout selon la tribu. Prenez garde, certains de leurs guerriers utilisent l'œil de braise pour embraser leur rage et devenir des combattants sanguinaires à l'instinct bestial.

Le nord n'est pas si sympathique, n'est-ce pas ? Regardez donc du côté de nos alliés. A l'est, vous verrez les jungles d'[Oflolyn](#). La façon de vivre de ceux qui habitent aux frontières de la jungle ressemble à celle de nos communautés forestières. Les autres sont tellement en harmonie avec la nature que cela en devient effrayant. Respectez cette dernière. Les marchands [Varyniens](#) n'en ont cure et ont été accueillis avec des flèches...

Il reste donc le nord-est. **Kerahn**... L'empire, le centre du monde. Une des contrées qui forme la Terre des Dieux. De Kerahn proviennent des gens dont la noblesse n'est plus à prouver. L'honneur n'y est pas un vain mot. Les gens vivent pour lui, les gens vivent par lui, les gens meurent pour lui... Ils cherchent à redresser les tords dans le monde et font parti de nos plus fidèles alliés. Mais comme partout, un tel tableau ne peut être idyllique. Ils ont leurs propres brebis galeuses. Certaines familles de la noblesse murmurent et conspirent contre l'empereur. Certes, il est rompu à cet état de fait et la Chevalerie le suit en grande majorité, mais certains pensent qu'il n'en faudrait pas beaucoup pour faire pencher la balance.

Après l'occident, voyons voir ce que nous réserve l'orient...

Au Nord-est de Kerahn se trouve l'**Ignésie**.



Cette contrée fait également parti de la Terre des dieux mais son organisation est restée exclusivement clanique. Les chefs de guerre et leurs descendants sont là depuis la nuit des temps sans jamais s'être regroupés sous une bannière unique. Pourtant cela ne signifie pas qu'il n'y a pas d'alliance. Les tribus Niliennes s'enfoncent dans les terres pour piller alors qu'à l'est quelque chose se prépare. L'atmosphère y est tendue, si j'étais vous je resterais du côté occidental de Sandorfell. Malgré tous ses périls, aucun ne semble pouvoir égaler ceux de sa partie orientale.

A l'est de Kerahn se situe le **Dunahor**. La situation n'y est guère plus plaisante qu'en Ignésie mais c'est également une contrée de la Terre des Dieux. Outre les pillards d'Al-Ahsul, une ombre se profile à l'est. Certaines patrouilles ne reviennent pas, des postes avancés ne donnent plus de nouvelles, des murmurent parcourent le pays...

A l'est d'[Oflolyn](#) se situe **Al-Ahsul**. Ce ne sont pas des conquérants mais il leur arrive de piller les bordures du Dunahor. Leur Dieu-Roi protège si bien leur pays que personne ne peut s'attaquer à lui. Même le peuple dans une sorte

d'esclavage n'aurait pas même l'idée de s'attaquer à leur tyran. Oubliez cette contrée étrange aux mœurs particulières cela vaut mieux.

A l'est de l'Ignésie, par delà une zone montagneuse, se trouve le **Zénork**. Là bas se dresse la Tour de l'Orbe comme ici se dresse celle du gardien. La tension entre ses deux points à l'autre bout du monde est palpable. Tout là bas n'est que corruption. Allez là bas et je doute fort de vous revoir un jour... ou peut être pour constater qu'une lame est plantée dans mon corps... Non cette fois ci je ne plaisante pas...

A l'est du Dunahor, par delà la Passe du Crépuscule se trouve le **Maronar**. Cette contrée fait également partie de la Terre des Dieux même si elle est tombée sous la coupe du Zénork et de la [Flamme](#) Noire. Bloquée entre le Zénork, les armées de l'occident, le désert du Sang et les Terres Brûlées, son sort n'est vraiment pas enviable...

Les **Terres Brûlées** ? Croyez-moi, vous ne tenez vraiment pas à savoir. Trop de choses horribles s'y sont passées. Trop de choses passées y sommeillent...