



# Légende de la Grande Carte de la Communauté

Océan rugissant

Océan des Lueurs

Océan

Océan glacial d'Érèbe

## LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL

Légendes du  
Nouveau Soleil est  
produit et distribué  
avec l'accord de  
Gene R. Wolfe





# Légende

de La Grande Carte  
de La Communauté

LÉGENDES DU  
NOUVEAU  
SOLEIL

CARTOGRAPHES  
Quentin Dumont  
Joscelin Clavel





**Point d'intérêt.** Se référer à la description donnée dans les pages suivantes



**Marche.** Une marche est une vaste division administrative spéciale située en bordure du territoire de la Communauté, montagneuse, forestière, marécageuse ou encore désertique, qui comporte un intérêt économique et peut être peuplée de Natifs hostiles et de créatures dangereuses. En ces contrées se tiennent des comptoirs commerciaux fortifiés, supervisant l'exploitation des ressources locales par des pionniers. Le gouverneur d'une marche est un Émissaire nommé *marcio*



### Peuple natif ou autochtone

**Hostile :** ce peuple rejette l'autorité de l'Autarque

**Aligné :** ce peuple reconnaît l'autorité de l'Autarque

**Neutre :** ce peuple non aligné n'a pas encore pris parti



### Route impériale majeure



### Route impériale mineure



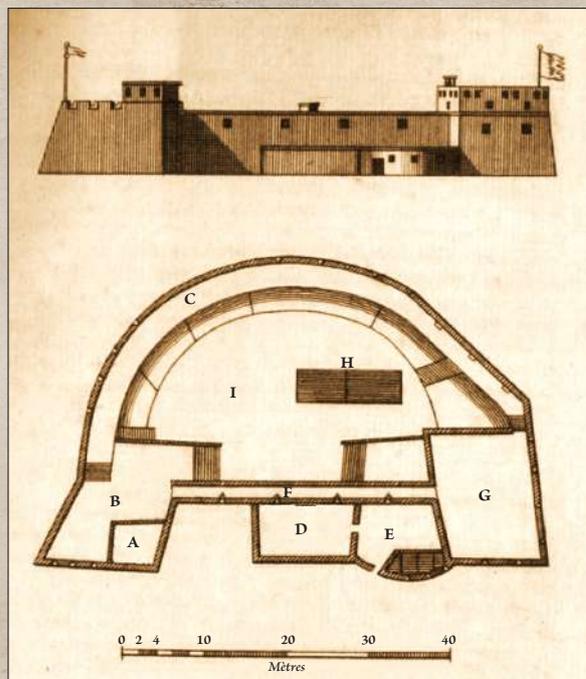
**Petite ville ou village.** La population est majoritairement de caste commune, mais des populations éclectiques, autochtones ou natives y sont rencontrées. On y trouve des hostelleries, auberges-relais ou havres, ainsi que de petits marchés de produits locaux. Les villageois élisent leur chef, nommé « *hetman* »



**Site religieux.** Témoignage de la foi d'une peuplade envers une ou plusieurs divinités, ces monuments religieux parsèment la Communauté



**Redoute.** Ces places fortes sont normalement installées le long des routes impériales majeures, qu'elles protègent. On les rencontre habituellement tous les 50 farsans (environ 240 km). Fermées au public ordinaire, elles servent à loger les personnels officiels en transit et sont munies d'une garnison apte à les défendre et à se projeter sur le territoire environnant. On y trouve invariablement des cavaliers uhlands, assistés d'une force ad hoc de fantassins, tels que des anciens soldats, des miliciens, des recrues autochtones, etc. Le lieu est parfois commandé par un Armiger drussard de petit rang mais, plus fréquemment, par un vétéran de l'Armée. Nombre de redoutes sont bâties sur un promontoire ou une hauteur dominant leur juridiction et, faute de moyens, sont souvent en piètre état. Certaines sont équipées de canons, tandis que d'autres ne peuvent compter que sur des balistes ou catapultes. Le lecteur trouvera ci-contre le plan d'un exemple de redoute routière.



### Légende du plan de redoute

A - Petit bastion doté de pièces d'artillerie

B - À l'intérieur du bâtiment se trouvent des pièces servant de logement pour les animaux

C - Chemin de ronde découvert, avec créneaux

D - Pièce couverte menant à l'intérieur de la redoute, fermée d'une lourde porte

E - Cour d'entrée en plein air, défendue par une casemate en demi-lune percée de meurtrières

F - Chemin de ronde couvert, percé de meurtrières de part et d'autre

G - À l'intérieur du bâtiment se trouvent des pièces servant de quartiers de vie au personnel, l'armurerie et, en sous-sol, quelques geôles

H - Réserves de vivres et d'eau

I - Cour intérieure



### À propos de la grille alphanumérique

La Grande Carte de la Communauté a été dotée d'une grille alphanumérique permettant de repérer rapidement dans cette légende les différents points d'intérêt. Il y a 10 colonnes, notées de A à J et 14 lignes, numérotées de 1 à 14. Pour consulter les informations d'un point d'intérêt, retenir ses coordonnées et se référer à la rubrique adéquate.



## A·1

### DÉSOLATION

Cette vaste région est, depuis des siècles, le passage obligé des forces armées asciennes descendant sur la Communauté. En ces contrées, chaque colline a été perdue et reprise 50 fois, chaque rivière a été teintée de flots de sang et chaque ravin est la tombe de milliers de soldats. La Désolation est un champ de bataille quasi perpétuel où plus rien ne pousse.

## A·2

### STATION OCÉANIQUE

Cette immense plate-forme océanique flottante était jadis une île artificielle automatisée ayant fonction de station de recherche, d'exploration et d'exploitation de ressources. Aujourd'hui habitée par une large population dirigée par un « Amiral des mers » autoproclamé, la station a conservé quelques-unes de ses fonctions originales. Elle peut se déplacer et effectuer des forages, ce qui déplaît beaucoup aux séides d'Abaïa. L'Amiral prétend posséder une arme magique, dont la seule possession empêcherait les

monstres d'Abaïa de conquérir les terres émergées : le Sceptre de nacre. À la tête d'une flotte de navires, il rêve de bâtir une armada qui reconquerrait les océans, et de se couronner Empereur des mers, laissant à l'Autarque le titre d'Empereur des terres. Même si son royaume flottant se montre neutre, il n'est pas rare qu'il impose une taxe aux navires croisant dans ses eaux territoriales aux frontières floues.

## A·7

### MAUSOLÉE DE L'AUTARQUE NAVIGATEUR

Ce mausolée solitaire mais bien entretenu, bâti sur un promontoire près de l'océan, abrite la dépouille de Litus, Autarque qui rêvait de naviguer par-delà les océans de Teur et de reconquérir les autres continents. Couronnant sa tombe, on peut admirer une grande sculpture de navire. La petite bibliothèque maritime qui flanque le bâtiment regorge de manuscrits anciens et de référence sur la mer.

## B·1

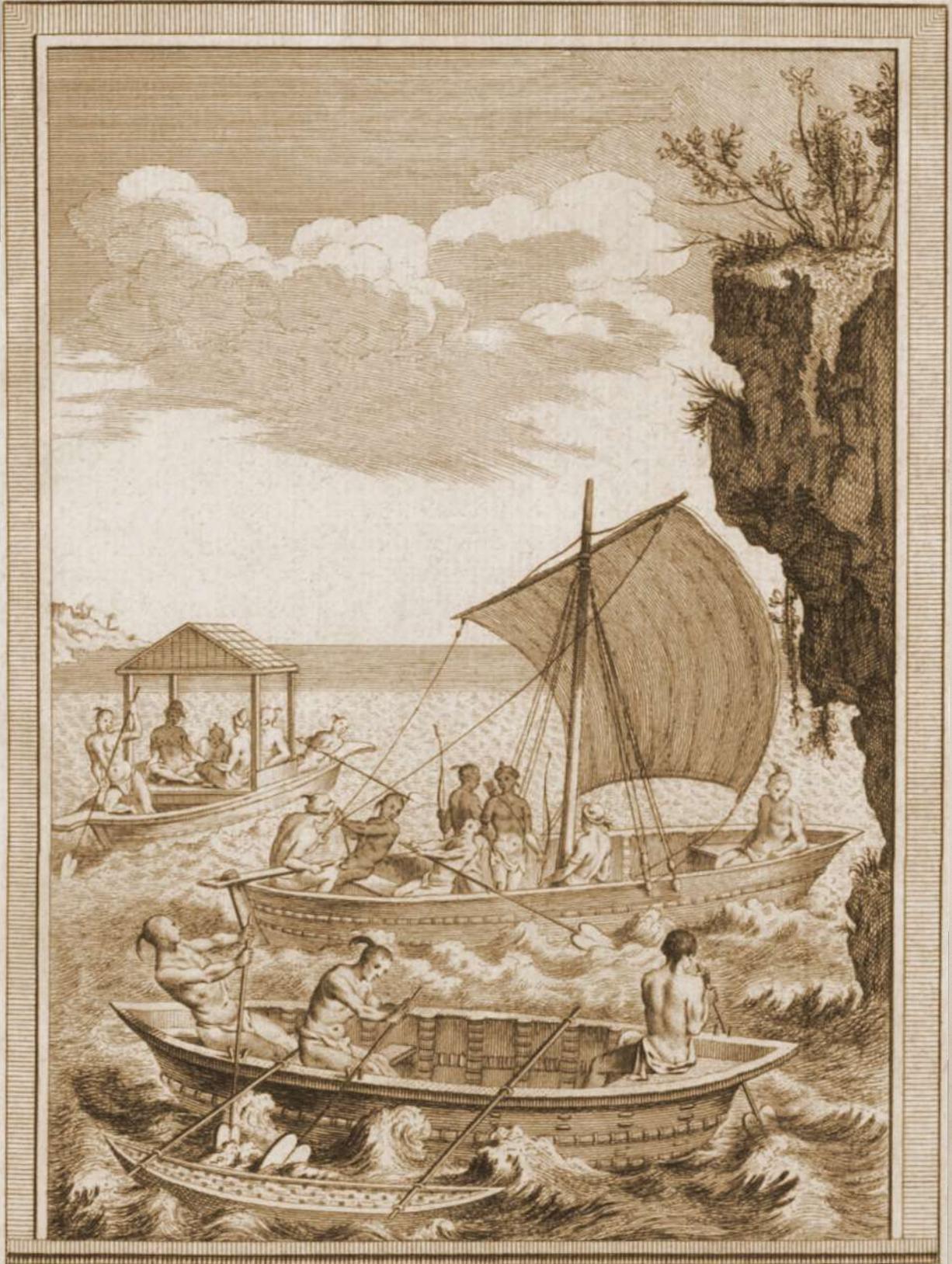
### CHARNIER D'AVENLADO

Dans cette faille rocheuse sont jetés les corps des soldats ascien tombés sur le champ de bataille. Des millions d'entre eux y ont été précipités, certains encore vivants. La pestilence qui en émane flotte parfois jusqu'à des milles de distance et le lieu est visité par des écorcheurs et des goules en grand nombre. Ceux-ci prennent d'assaut les parois verticales pour plonger dans le charnier et en tirer leur butin, 150 mètres plus bas. Il n'est pas rare que leurs dépouilles aillent rejoindre celles des Ascien.

## B·2

### FORTERESSE DU FAUCON NOIR

Forteresse ayant changé de main des dizaines de fois au cours des récentes décennies, objet de convoitise des légions de la Communauté, des Ascien et même des peuplades éclectiques locales parfois inféodées à Ouroboros.



*Piroguiers natifs du lac Promachis*



## B•3

### AMPHITRYONS (PEUPLE ALIGNÉ)

La tradition de cette culture native veut qu'elle ait été l'une des premières à établir, avec Nessus, des relations commerciales stables. Dotés d'un sens des affaires hors du commun et d'une capacité de négociation redoutable, un Amphitryon marchande toujours féroce, même pour un orichalque. Mais, une fois qu'un accord a été conclu, il s'y tient sans faillir. La culture éclectique serait originaire de mariages entre des Optimates nessuniens et des commerçants amphitryons.

#### TOUR DE CRÂNES

Relique morbide d'un massacre oublié, une tour pyramidale de crânes, tenus ensemble par du sable noir vitrifié, se tient là, battue par les vents. Elle mesure 17 mètres de haut; on dit qu'un géant massacreur d'hommes la bâtit aussi grande que lui-même.

#### MUDJO (PEUPLE NEUTRE)

Ce peuple de moyenne montagne habite dans une cité mégalithique dont elle ignore elle-même qui en sont les fondateurs. Son territoire est garni çà et là de sculptures que les Mudjo disent avoir été taillées par les Dieux eux-mêmes. Fait surprenant, certains garçons ou filles de ce peuple grandissent jusqu'à devenir des géants de 3 m de haut. Les Mudjo attribuent ce trait à la présence, dans leur sang, de l'héritage des Pères des Étoiles, leurs dieux tutélaires extrasolaires. Non loin de leur capitale se tient la Porte des Dieux, une énorme falaise dans laquelle a été sculpté un portail qui, malheureusement, ne semble mener qu'à un mur de pierre quelques mètres après qu'on ait franchi le linteau.

#### ROUTE DU TAUREAU

Cette route, longue de plus de 400 farsans (env. 2 000 km), relie Nessus l'Impérissable au front de la Grande Guerre septentrionale. Empruntée par les légionnaires qui vont rejoindre leur affectation, elle est également, en toute logique, surnommée la route des Soldats. Le chemin est long et semé d'embûches, mais les voyageurs dotés d'un titre de voyage peuvent compter sur la présence d'auberges-relais, tous les 5 farsans (24 km) ou de redoutes, tous les 50 farsans (240 km), dans lesquelles ils peuvent loger gratuitement, et sur la formation de grands groupes de légionnaires partant de Nessus à dates fixes.

## B•4

### CITÉ DU THYM

Cette cité de ruines de pierres est source d'étranges expériences pour les visiteurs, telles que l'inversion des saisons (il neige en été), la perte de mémoire ou encore le vieillissement accéléré. Patrie d'un peuple mystérieux ayant maîtrisé le temps, elle ressuscite parfois, laissant contempler un spectacle fascinant: les bâtiments se reconstruisent, les statues retournent à leurs piédestaux et mille lumières fantomatiques s'allument parmi les antiques rues. La Cité a jadis été visée par une guerre pour s'emparer de ses sept légendaires parchemins du Temps, dont chacun expliquerait comment fabriquer une machine agissant sur le temps, la causalité ou l'espace.

#### FORTERESSE DE LA LOUTRE

Place forte protégeant l'accès septentrional au bassin nessunien. Sa xénagie patrouille la route du Taureau jusqu'à 30 farsans (environ 140 km) dans le nord.

#### LAC PROMACHIS

Ce lac est un lieu de repos pour les soldats de la Communauté combattant sur le front septentrional. Bâties au bord des plages de galets du lac, on y trouve plusieurs grands villages dans lesquels les soldats en permission peuvent se délasser, se divertir et dépenser leur solde durement gagnée. Des régates et joutes nautiques sont organisées sur le lac, sous le regard intéressé de jeunes femmes venues de toute la région dans l'espoir de trouver et d'épouser un beau légionnaire. Pour ces femmes, dont beaucoup sont natives ou autochtones, c'est la garantie de fonder une famille dans un village de légionnaires *gregarii*.

#### PASSE D'ORITHYIA

Cette région constitue un goulet d'étranglement pour toute force d'invasion massive qui viendrait du nord de la Communauté en longeant la côte occidentale. Lourdemment fortifiée suite à la mise en place de la doctrine militaire «du front», la passe est bordée, à l'est, des pentes du mont de l'Ascendance et, à l'ouest, des falaises venteuses surplombant la baie de Ran.



## B•5

### COUVENT STE-SHONA

---

Couvent de moniales, bâti sur un rocher et ne pouvant être rejoint que par un pont relié au continent. Par marée haute, certaines vagues viennent mourir sur le tablier, emportant parfois des visiteurs.

### ÉGRÉGORE DU FRACAS

---

Ces vallées furent autrefois le théâtre d'une bataille. Un égrégore neshamique local rejoue ce conflit ancien chaque jour, faisant apparaître des armées eidoloniques dont le fracas des armes s'entend à des milles. Les observateurs ont noté que l'un des camps perd systématiquement la bataille. Cet égrégore cherche-t-il, jour après jour, le moyen de faire gagner cette armée ?

### REPAIRE DES DÔMES

---

Dans cette ancienne ville à moitié enterrée, aux bâtiments en forme de dômes, se cache une horde de bandits, qui use de ces abris incroyablement durables comme d'un quartier général, d'une place forte et d'une prison pour ses captifs.

## B•6

### CARRIÈRES DES TITANS

---

Cette carrière à ciel ouvert comporte certains des blocs de pierre les plus massifs du continent, à l'abandon depuis des millénaires. L'un d'eux, laissé inachevé, sert de scène pour les célébrations autochtones locales. La rumeur voudrait que les géants qui ont bâti Nessus ont taillé ces blocs cyclopéens, avant de disparaître mystérieusement.

### CAVERNES DES HOMMES-SINGES

---

Dans l'obscurité totale de vastes cavernes parcourues de torrents, quelque part dans les profondeurs, vit un peuple d'hommes-singes. La rumeur voudrait que l'Autarque ait entreposé sous la garde de ces créatures anthropophages une réserve d'or stratégique. Nul n'est jamais revenu de ce labyrinthe rocheux avec l'or du Fiancé de Teur, à cela près qu'un forestier avait exhibé pour preuve une massue trouvée sur le cadavre d'un homme-singe, et dont la tête était d'or massif.

## B•7

### CASTEL AIGLEVENT

---

L'Armiger dirigeant ce castel perché sur une falaise déteste les Exultes et a la réputation de ne prendre sous ses ordres que des soldats qui passent une épreuve risquée. À leur recrutement, tous doivent marcher sur un long parapet venteux au-dessus d'un précipice et sauter de créneau en créneau sans flancher. De même, ceux que l'Armiger condamne pour crime sont jetés dans le vide.

### CAVERNES DE CRISTAL

---

Cette caverne offre un spectacle merveilleux. Des cristaux géants, parfois grands comme un tronc d'arbre, transpercent cette caverne de paroi en paroi. Une chaleur mortelle y règne cependant, accompagnée d'une humidité de 100%. La visite de cette caverne est dangereuse car on y meurt d'asphyxie.

### LAC DE L'ÉCLIPSE

---

Alimenté par des sources de haute montagne, c'est un lieu sacré pour un peuple d'Autochtones vivant autour du lac. Ils déposent leurs morts dans les tourbières. À une époque lointaine se tenait ici un culte à Abaïa car on prétend que le fond du lac serait connecté aux failles abyssales dans lequel habite l'Anathème.

## B•8

### CITÉ ENGLOUTIE

---

Cette cité antique, dont certaines tours sont encore debout (mais à présent l'abri des créatures marines), est le site le plus fabuleux qui soit pour un chasseur de trésors très déterminé. Car c'est à plusieurs centaines de pas de profondeur que, dans les rues fantomatiques de cette cité, furent découverts des trésors de pièces de sceptum, des lumions, des coupelles ou même de rarissimes reliquaires ? Ces monnaies d'un verre éternel contiendraient un fragment de la terre d'Éden, ce mystérieux royaume précédant même l'Âge de l'Aube, où l'Incréé s'incarna.



Quelques trésors natifs ou autochtones



## C·1

### BASSE-FOSSE

---

Cette grande excavation est le point d'entrée d'un tunnel colossal que la Communauté creuse depuis des siècles pour rejoindre Ascia, la capitale des Ascien. En creusant, les sapeurs découvrirent une cité souterraine, depuis reconverte en camp de prisonniers. Des centaines de milliers d'Ascien ont été tués à la tâche en cet endroit. Surmontant d'innombrables écueils techniques, les légionnaires ont piégé les tunnels en prévision d'une invasion ascienne... et d'un nouveau front atharien.

### CITÉ DES TROMPE-L'ŒIL

---

Cette cité abandonnée est réputée pour son architecture raffinée et les historiens pensent qu'elle remonte aux Empires Premiers. Elle est connue pour une autre raison néanmoins : quantité de trompe-l'œil, de pièges et de passages occultés subsistent encore et en ont fait un lieu dangereux pour ceux qui ambitionnent d'en piller les derniers trésors.

### RUSE DE CRIUS

---

Ce champ de carcasses de machines ascien rouillées marque un événement militaire majeur. En effet, un général nommé Crius avait amené, par ruse, un énorme assaut blindé ascien à se fourvoyer dans un marais, où ces véhicules grands comme des bâtiments sont allés s'embourber sans espoir de retour. Aujourd'hui, une tribu d'écorcheurs en a fait son repaire et son gagne-pain.

## C·2

### CASTEL TÊTE-DU-LOUP

---

Cette forteresse de garnison, nichée dans une falaise et lourdement défendue est la place forte la plus proche du front ascien. Elle protège de son artillerie la passe montagneuse (et goulet d'étranglement) menant à Galata. Elle subit régulièrement des bombardements et assauts ascien. Des tunnels permettent de rejoindre une seconde ligne de défense, située plus au sud.

### GALATA

---

Ce village souterrain fortifié est réputé pour sa résistance héroïque aux incursions ascien. Ses nombreux tunnels d'Athara sont utilisés par ses guerrilleros pour frapper là où on ne les attend pas.

## C·3

### PORTE D'OUTRE-CIEL

---

Jadis un astroport majeur, ces ruines sont habitées par un peuple primitif, de religion scientifique. Ils conservent le savoir de la fabrication des vaisseaux spatiaux et en gardent les plans et schémas sous la forme de tatouages héréditaires qui, peu à peu, perdent en véritable signification thaumaturgique. L'échelle sociale se mesure en termes de rôles tenus dans l'assemblage et le pilotage d'un vaisseau spatial. Leur plus grand festival consiste en un concours entre clans, chacun rivalisant pour faire décoller un petit vaisseau.

## C·4

### CAVERNES DE LA CRÉATION

---

Ce réseau de cavernes est un lieu saint pour nombre de cultures natives et autochtones. En effet, c'est là que les frères Malpaco et Cuichi, derniers de leur peuple, fuirent leurs poursuivants typhoniens. S'abreuvant d'une eau cristalline et se nourrissant de poissons aveugles, les frères explorèrent plus avant les grottes, et découvrirent d'innombrables disques gravés. Déchiffrant la langue qui les recouvrait, ils la nommèrent le malpachi. Aujourd'hui, ces cavernes sont un lieu de trêve et de pèlerinage pour ceux qui se souviennent de leurs origines enracinées dans les millénaires.

### ÉCRASEURS DE TÊTE (PEUPLE HOSTILE)

---

Peuple de montagne, les Écraseurs de tête sont dotés d'un strict code d'honneur et d'une réputation de fureur guerrière. Maniant des massues de sidéroxyton, ils habitent de confortables cavernes, dont les entrées sont dissimulées par de simples huttes.



## REPAIRE DE L'ASCENDANCE

Nichée dans le Cirque de l'Ascendance, un canyon profond et difficile d'accès, cette horde de bandits s'en prend aux marchands et aux petits groupes de soldats isolés qui circulent sur la route du Taureau. Dernièrement, son chef, Barnabas, a requis auprès de l'Autarque que sa horde reçoive Son pardon pour qu'elle lutte en Son nom contre les Écraseurs de tête. Le Souverain n'a pas donné suite à cette requête, sans doute à cause des titres nobiliaires et fortunes en or exorbitants que demande Barnabas en échange de sa loyauté.

## C•5

### BAINS DE NURIA

Grand village thermal. Mal géré, il est dirigé par une famille optimiste profondément corrompue et est peu à peu délaissé par les visiteurs. Un thaumaturge aurait récemment parlé d'« animalcules » présents dans l'eau et les aurait rapprochés de crises de démence ou de disparitions frappant ceux qui s'y sont baignés.

### CÉLANÉITES (PEUPLE HOSTILE)

« Ceux qui hurlent dans l'obscurité » sont issus d'un peuple quasiment éteint par les forces autarciques. Devenus pillards nocturnes, ils arborent des masques de terre cuite et se parent de peintures blanches et rouges. Il reste néanmoins possible de commercer avec eux, en les approchant prudemment.

### LAC DIUTURNA

Ce très grand lac est la patrie d'un peuple autochtone vivant sur des villages flottants, en concurrence avec un autre peuple, lui, riverain du lac. Les coteaux de vignobles qui y poussent sont réputés et plusieurs palais exultes y ont été bâtis près du rivage. Le lac est assez grand pour qu'il y ait des tempêtes et on y trouve une espèce de phoque d'eau douce.

## C•6

### BERGES D'OR

Un trésor de guerre fabuleux reposerait dans les eaux de ce fleuve. De l'or éclaboussé de sang, car arraché aux populations natives environnantes, pour être

acheminé vers Nessus pendant la Monarchie. Au cours de l'acheminement du trésor par des navires, le convoi fut attaqué et sabordé, et sa précieuse cargaison coula. La rivière rend progressivement cet or maudit, sous la forme d'un alluvion riche en paillettes d'or. Récolter cet or est un tabou pour les Autochtones locaux, qui attaquent toute personne s'y essayant. On dit que la fabuleuse épée du général exulte qui accompagnait l'or repose encore dans les eaux, et qu'elle se nommait Galactica.

### BOIS DU PANTÉLION

Lorsqu'on chemine le long de sa lisière, on peut parfois entendre des bruits de fête, de musique et de chants joyeux. Mais leur origine est mystérieuse. Lorsqu'on pénètre dans les bois d'où viennent ces bruits, il n'y a jamais personne.

### FORTERESSE CARMIN

Cette forteresse est le lieu de formation et d'entraînement des légionnaires nessuniens. Elle protège la Porte des Louanges.

## C•7

### ÉCOLE ST-LERNE

Cette école d'archerie et de tir à l'arbalète prestigieuse forme une majorité de jeunes Éclectiques à rejoindre l'élite de ceux qui protègent les bâtiments solennels et de pouvoir de Nessus.

### FORÊT DES FOURVOYÉS

Forêt où ceux qui se perdent peuvent se retrouver dans une tout autre forêt (située ailleurs sur Teur) sans avoir conscience d'avoir voyagé.

### FOTIS

Village fortifié qui, malgré sa situation idéale pour faire étape, est soigneusement évité par les marchands. En effet, tout voyageur est forcé par des patrouilles montées à faire allégeance au seigneur de Fotis, un Armiger quasiment félon. Ceux qui refusent sont lourdement taxés, parfois détroussés, ou même tués une fois la nuit tombée sur leur campement.



## JELANI (PEUPLE HOSTILE)

---

Cette tribu native habite la forêt de Jaska. Des collines, situées au cœur de la forêt, sont pour ce peuple un lieu tabou. Il y existerait des ruines, mais surtout un alzabo très âgé et redoutable, au pelage tigré rarissime. La bête reçoit des offrandes sous la forme de captifs, saisis sur la route impériale voisine et dans les villages environnants. Elle semble avoir dévoré tant d'humains qu'elle en a gardé une forme d'intelligence, ce qui la pousse à désirer se repaître de chair humaine, encore et encore.

## C•8

### BOUCHE DE KRUACHAN

---

Grottes aux vapeurs toxiques, aux entrées desquelles sont bâtis des temples. Plus bas, dans les profondeurs, existent des sources d'eau bouillante sulfurée. Les moines des temples attenants y sont plongés après leur mort, où ils sont pétrifiés dans une gangue de soufre. Il est très dangereux de s'y aventurer et ceux qui y meurent, empoisonnés par les vapeurs toxiques, n'y sont pas ramassés.

### COLLINES DE L'EFFROI

---

Dans ces collines anciennes, les voyageurs ont l'effroi de constater qu'ils ont perdu la vue s'ils se sont aventurés à passer la nuit dans les parages. Heureusement, leur sens revient quand ils quittent la zone, souvent aidés par les habitants locaux. Malheureusement, des brigands connaissent également ce phénomène curieux, et en profitent pour dépouiller les voyageurs incapités.

### VILLAGE DES NAINS GUERRIERS

---

Pour une raison inconnue, tout enfant né dans ce village naît atteint de nanisme. Avec les décennies, ce village a rassemblé des nains venus de l'extérieur, désireux de vivre parmi ceux de leur taille, et sans discrimination ou moquerie. Une petite « élite » guerrière en est issue, très populaire auprès des Exultes désireux de briller par l'originalité de leurs forces lors de leurs Guerres courtoises.



## C•9

### FORTERESSE DES TROMBES

---

Cette forteresse d'exil est située sur un éperon rocheux projeté au-dessus des eaux tumultueuses de l'océan. C'est le lieu que doivent rejoindre, souvent à pied, les condamnés à l'exil nessuniens. On dit que le drussard qui commande le bâtiment vit largement au-dessus de ses moyens.

## C•10

### ÉOGHANI

---

Cette grande île accueille une colonie de Siffleurs, des Extrasolaires à la culture étrange, qu'on pourrait décrire comme des crapaux géants communiquant via un ensemble de mélodies sifflées à travers des cornes creuses. Aujourd'hui, le magma et les cendres qui dévalent les pentes du volcan menacent le fragile équilibre que ces êtres sensibles et philosophes avaient établi avec la nature et les peuplades locales. Quelques opportunistes, venus du continent, en profitent pour voler les artefacts des Siffleurs qui, pacifistes, ne les en empêchent guère. Que restera-t-il bientôt de cette entente entre des peuples si différents ?

### PARALIENS (PEUPLE NEUTRE)

---

Baleiniers talentueux et chasseurs de morses géants, les Paraliens habitent de grandes maisons-tours qui sont bâties autour d'une cheminée centrale, qui aide leurs familles à survivre aux hivers glaciaux du Sud de la Communauté et, surtout, aux raids de marides d'Abaïa.

## C•11

### CASTEL URUK

---

Entouré d'un ample marais et de tourbières, le petit château sur motte est l'objet d'attaques régulières par des créatures qui sortent des eaux noires. Deux des fils de l'Armiger auraient disparu, attirés par des chants envoûtants venus du marais et le seigneur est prêt à tout pour retrouver ses enfants.



## C•12

### MARCHE DES ORGUES

Cette Marche fournit des produits baleiniers et de kraken (graisses, cuirs, os, ambre gris, etc.), du poisson salé, de l'ambre, du corail, des éponges de mer, des otaries, des morses, des phoques, du guano, et des trésors sous-marins arrachés aux épaves et aux cités antiques immergées.

## D•1

### BAIE DES ORAGES

Des orages perpétuels sont observés dans ce grand lac, causés par le méthane qui se dégage de ses eaux sombres, mais sont attribués au dieu Nanuk par les Natifs locaux. Près d'un million d'éclairs tombent chaque année dans cette région.

## C•13

### GORANKA (PEUPLE ALIGNÉ)

Cette Nation autochtone, la plus australe de la Communauté, est sise sur une grande île environnée toute l'année de banquise. Très bons archers et très bons chasseurs de krakens, de morses, de baleines et d'orques, ces peuples courageux et amicaux luttent contre les incursions périsciennes venues d'Èrèbe. Pour eux, l'amitié de la Communauté, et l'aide qu'elle leur fait occasionnellement parvenir, est précieuse.



*Chasseurs de baleines goranka*

## D•4

### ABRI WEILAN-68

Ce bunker scellé, fermé de l'intérieur, semble de temps en temps enregistrer de l'activité (grondements, messages allant et venant discrètement, etc.). Nul ne peut vraiment expliquer qui l'habite et pourquoi ils sont reclus.

### JAGNA (PEUPLE NEUTRE)

Ce peuple natif produit de très bons combattants, spécialistes, notamment, du kaukal, un art martial qui s'inspire des styles de combat des animaux. Une tradition curieuse permet à ce peuple de s'enrichir : le troisième fils de chaque famille est vendu en tant qu'esclave à très haut prix, et ce, après avoir suivi une formation poussée dans le kaukal et le combat au couteau. Ces jeunes hommes, toujours bien traités par les Optimates qui les achètent, sont alors vendus à de riches Communs, qui peuvent ainsi contourner la législation sur les suites armées. Ces esclaves de prestige sont dits « capiculaires ».

### MARCHE D'ÉLYSIUS

Cette Marche produit des essences de bois exotiques, des fourrures, des animaux rares vivants, de l'or, des pierres précieuses ainsi que des cacaos, thés et cafés.

## D•5

### CASTEL FEN VOCIFER

Castel doublé d'un village, et doté d'un gibet fameux de plusieurs étages. L'Armiger fen Vocifer est impitoyable avec les bandits que sa gendarmerie capture, et son gibet est toujours bien garni.



### MONASTÈRE STE-MAAYANA

---

Petit monastère aux toits et aux murs rouges, dédié à une sainte locale. De riches pénitents peuvent y mener une retraite spirituelle. Un fait fâcheux néanmoins, est qu'ils sont invités à venir avec des richesses... qui sont prestement volées par les moniales, qui en profitent pour tuer les pénitents délestés de leur or. Elles font croire à des illuminations qui pousseraient les pénitents à partir dans les montagnes, alors que la vérité est tout autre : la nuit, des passages occultés s'ouvrent dans les chambres des pénitents, laissant entrer des assassins.

### MONT TYPHON

---

Cette statue titanesque représente le dernier Monarque et tyran de l'Empire de Mille étoiles, qui a ordonné que soit sculptée par des robots hauts comme des tours, son portrait dans la roche. L'accès à l'intérieur, si tant est qu'il y en ait un (car Typhon a disparu au terme de la Guerre Civile et ce lieu ne semble pas être un tombeau), semble être défendu par des mécanismes stellaires. La légende raconte qu'il se tiendrait prêt à ressurgir pour renverser l'Autarcie, à la tête d'une armée cachée dans les entrailles du Mont qui porte son nom. Certains des robots sculpteurs sont toujours présents... et en état de marche.

### NÉCROPOLES DES MONARQUES

---

Cette région de la Cordillère des Sentinelles ne contient pas un seul flanc de montagne, un seul pic, une seule falaise qui ne soit sculptée à l'effigie d'un roi oublié. C'est en effet en ce lieu que les tombes des Monarques exultes du passé sont cachées et que ces princes stellaires ont désiré que leur visage soit immortalisé. Leurs cheveux sont des forêts, leurs pupilles sont des cavernes, leurs larmes sont des torrents de montagne. Sis profondément dans des souterrains occultés, leurs mausolées regorgent d'or, d'artéfacts, mais aussi de machines qui dorment dans l'attente d'intrus. Le plus haut des pics est, bien sûr, le Mont Typhon, taillé à l'image du tyran. Sa main colossale s'étend, paume ouverte, mais les locaux savent parfaitement qu'il ne faut pas s'en prendre à son anneau d'or massif, tout voleur ayant fini sous la forme d'un tas de cendres.

### PICS THÉOPHANES

---

Considérés comme les pics les plus hauts de la Communauté, ils sont hantés de la présence de très vieilles divinités, dont les chants sont parfois entendus, portés par les vents. Nombre de voyageurs affirment les avoir aperçus dans les hauteurs.

### SARANIENS (PEUPLE NEUTRE)

---

Ce peuple fut fondé sur l'empreinte d'une ancienne mégalopole, dont les souterrains s'étendent sur tout le territoire de Saran, leur capitale. Société savante autarcique, les Saraniens tirent leur énergie de plusieurs barrages hydroélectriques bâtis sur le fleuve Gorodna. Sans atmoptère, la cité est très difficile d'accès.

### TRÉSOR DES FOUROYÉS

---

Un trésor serait enterré ici, mais ceux qui tentent de creuser tombent gravement malades et sont frappés par la foudre en cas d'orage.

## D•6

### CAHAL (PEUPLE ALIGNÉ)

---

La rumeur attribua de prime abord aux Cahal une réputation funeste. En effet, ils portent les crânes de leurs enfants morts-nés à la ceinture. Ce peuple des collines s'est avéré un précieux allié de la Communauté, prêtant main-forte contre les nombreuses bandes de criminels de la région et faisant commerce de magnifiques crânes peints et niellés.

### MONT DÉVORANT

---

Cette montagne abrupte tue énormément de monde, sans doute près d'un voyageur sur quatre parmi ceux qui décident d'en tenter l'ascension. Les raisons sont multiples : pentes vertigineuses, climat capricieux, privation d'oxygène et, plus étrangement, le fameux Tsukalu blanc qui est réputé y vivre, et que les Natifs vénèrent comme un dieu. Il est le vrai roi du Mont dévorant. Mystérieusement, lors des pires tempêtes qui descendent de ses flancs, des villageois sont mystérieusement attirés par la montagne, et s'y rendent pour n'en jamais revenir.

### MONT DU TONNERRE

---

Cette montagne, située dans une petite région interdite aux voyageurs et aux marchands, recèlerait un abri de secours destiné à l'Autarque en cas d'invasion du Manoir Absolu.

### PUITS DE GOUZAN

---

Un puits situé en ce lieu soignerait la folie : il faut y boire alors que la pleine lune est visible à la surface de son eau. Gare, néanmoins, aux autres phases de Lune, selon la rumeur locale...



## D•7

### CASTEL BROR

---

Un Armiger et sa famille habitent ce bastion isolé. Régulièrement assailli par un cyclope, qui jette contre le bâtiment de grands rochers, l'Armiger a fait appel à Marcian pour de l'aide... pour le moment sans succès. En désespoir de cause, il promet la main de sa fille à la beauté légendaire à qui saura tuer le monstre.

### CIMETIÈRE DES DIVINITÉS

---

En ce lieu sont entreposées les idoles et statues que les temples et églises de la Communauté ont décidé de remplacer (usure, redécorations, désuétude de la divinité, etc.). Les statues y sont amenées par des pèlerins, offrant un dernier voyage à la divinité. On dit que certaines de ces statues représentent les Anathèmes sous leur forme humaine.

### MINES D'ERLENDUR

---

Grandes mines d'argent et d'étain. Exploitées depuis des millénaires, elles emploient jusqu'à 4 000 forçats et font l'objet d'une coterie fort rentable.

### THERMES DE FORGECHAIR

---

Therms et bains où les massages très vigoureux s'apparentent à des coups de poing et de bâton. Les saunas y sont réputés excellents, après lesquels le patient est fouetté avec des plantes fraîches. Il en ressort vidé, mais régénéré. Cet établissement est situé sur la route des Pèlerins.

### VOÛTES DES MOSAÏQUES

---

Superbes dômes souterrains illustrés de mosaïques, dont certaines sont en pierres précieuses ou semi-précieuses. Ils sont bien gardés, malgré qu'un vol récent soit à déplorer, qui a privé une déesse oubliée de ses yeux de saphir. La rumeur locale voudrait que la déesse ne tardera pas à faire tomber sur la région mille malédictions si ses yeux ne lui sont pas rendus.

## D•8

### FORTERESSE DE L'ESPOIR

---

Forteresse protégeant l'accès méridional au bassin nessunien. Sa Xénagie est vêtue de cuirasses laquées et dorées à l'or fin.

## D•9

### DOMAINE DES CINQ FIRMAMENTS

---

Domaine d'une veuve exulte, où les jeunes gens ont tendance à disparaître. La veuve se serait attaché les services d'un illuminé thaumaturge et tous deux sont peut-être amants. Ils disposent d'hommes de main sans scrupules, dirigés par un ancien soudard surnommé le Crotale.

### LACS THURANIENS

---

Ces dizaines de lacs sont connus pour offrir des couleurs variées d'un plan d'eau à l'autre. Des sangliers de bonne taille y vivent en hardes sur les berges, chassés à l'épieu par les plus courageux veneurs.

### PASSE DES BROYÉS

---

C'est dans cette étroite passe de montagne que le général d'Ymar nommé Scylla, négligeant de dépêcher des éclaireurs, aurait perdu des milliers d'hommes dans une embuscade. Des rochers, délogés par des montagnards remontados, auraient écrasé ses troupes.

### REPAIRE DES RUISSEAUX

---

Cette montagne est réputée pour deux choses: les marécages qui s'épanouissent à son pied et les rois-brigands qui y habitent, cachés dans les méandres fangeux et brumeux des marécages.

## D•10

### MARCHE DU LAC BLANC

---

Cette Marche produit du sel, du soufre, des gemmes (rubis, émeraudes), des granits, des minéraux et de la laine d'alpaga et de mouton.

### NÉCROPOLES DE PLOMB

---

Plusieurs montagnes, en particulier celle qui porte le nom de Montagne de plomb, comportent de vastes galeries percées dans la roche, contenant des morts par millions. L'histoire voudrait que ces hommes et femmes du passé aient choisi, de leur vivant, d'attendre dans un sommeil suspendu une époque meilleure. Les siècles passant, ces dormeurs ont été oubliés, et leurs sarcophages sont peu à peu tombés en panne. De quelle ère viennent-ils ? Si une poignée d'entre eux a survécu



et sont nommés « Revenants », nul parmi ceux-ci n'a pu répondre à cette simple question. Les nécropoles se vident peu à peu de leur contenu, volé par les pillards.

## D•11

### ABBAYE DU PRUNELIER

Cette abbaye, entourée d'un village, s'est récemment et subitement enrichie. On prétend que l'Abbé du Théanthrope et ses moines auraient découvert la pierre philosophale... mais une sombre histoire de corruption est plus plausible.

### CITÉS ENTASSÉES

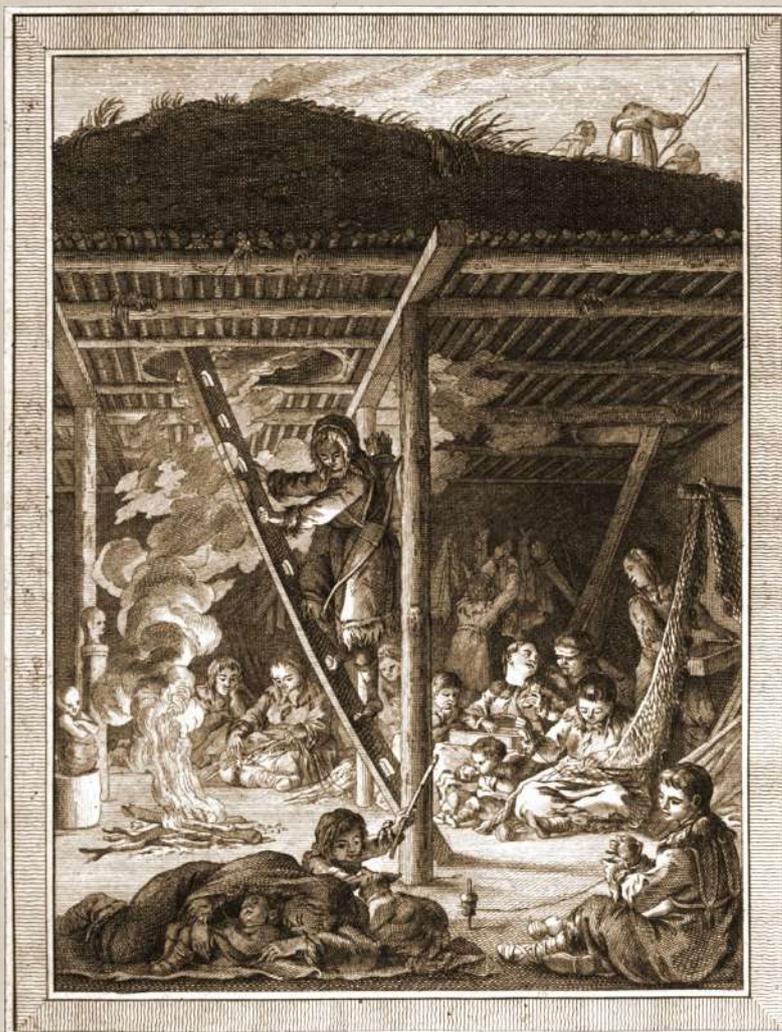
Même si à peine dix pourcents de ce site antique ont été dégagés par les archéologues, on pense qu'il ne s'agirait pas d'une seule cité, mais de plusieurs, bâties successivement les unes sur les autres après la destruction de la précédente. Il pourrait peut-être s'agir, selon les conjectures les plus hardies, de la Cité des Fleurs, rivale de la Cité des Feuilles, deux capitales qui, selon les vieilles légendes, se livrèrent une guerre interminable et sans merci.

### CORRIDOR DE LA DÉROUTE

Ce très long et profond tunnel permet de relier une villa d'Exulte en ruine et une caverne maritime dotée d'un quai. Il est ponctué de petits « palais » souterrains et fut l'une des entreprises les plus coûteuses de cette époque. En tentant, lors d'une invasion de Natifs hostiles, de sauver son trésor en fuyant à bord de son automotive par les sous-sols, le Châtelain eut un accident. Rapidement, il fut tué par les créatures qu'il avait lui-même placées dans les sous-sols pour protéger son souterrain. Le trésor y est encore... les monstres aussi.

### DÉRIMACHES (PEUPLE HOSTILE)

Peuple de forêt boréale, ses cavaliers surgissent des lisières enneigées à dos de cheval pour s'adonner au pillage des caravanes. Pour un jeune dérimache ayant reçu sa première armure de cuir, l'honneur suprême consisterait à abattre un anaru, sorte de tyrannosaure des neiges, ou à prélever la sève sacrée de l'arbre tasi.



*Habitation souterraine familiale dérimache*

### MANOIR FEN MILOS

Sur la frontière avec le peuple natif non fédéré des Dérimaches, ce manoir d'Armiger sert de lieu de trêve et de marché. Sa fortune, importante, est bâtie sur une sève médicinale exceptionnelle, le tasi, que les Dérimaches troqueraient contre des armes à poudre, des couvertures et du vin.

## D•12

### BELCIS

Ce village autochtone nommé Belcis prétend détenir une relique maudite de Tartaros, l'un de ses doigts.



### CARYATIDES DES SUPPLICIÉS

Dans les pentes rocheuses de ces montagnes, on peut observer la présence d'un grand mur très ancien, dont la plus grande part est en ruine. Le mur est ponctué de télamons (d'hommes et de femmes) dont on peut encore deviner les visages grimaçants, les côtes saillantes, les membres tranchés reposant à leurs pieds, les blessures béantes et les orbites énucléées.

### MONT DU TRÔNE

Au pied de ce mont, le Conciliateur serait apparu dans un cirque de pierre naturel. Un pèlerinage local se créa rapidement. Réapparaissant à travers un « portail » de lumière, il emmena avec lui une trentaine de villageois, qu'on n'a jamais revus. L'Ablégat dépêché par l'Autarque arriva trop tard pour assister à ces événements et a fait fermer les lieux à tout visiteur.

### ESCALIER SANS DESTINATION

Dédale de pierre et bâtiment dans lequel des escaliers sans queue ni tête sont construits, il pourrait s'agir d'une folie d'Exulte.

## D·13

### AVEN D'HYPOGÉON

Cet abîme glacé et obscur s'enfonce dans les entrailles de Teur, et inspire grand-peur aux colons de la Communauté et aux Éclectiques des environs. Des bruits et des profonds grondements très inquiétants en montent et on dit qu'Hypogéon y aurait une porte secrète pour accéder à Teur. Des torrents d'eau glaciale y chutent en cascade, plongeant dans l'obscurité la plus totale. Il est très difficile d'accès.

### LAC TRILITHON

Ce grand lac très austral est bordé de trois grands monolithes plantés non loin de sa berge. Taillés chacun dans une pierre différente, leur régularité et leur surface lisse n'est pas leur trait le plus surprenant. En effet, ils semblent réagir au vent, émettant des sons mélodieux audibles à plusieurs milles lorsque le vent souffle. Nul ne connaît leur véritable fonction, ni leur auteur.

### MARCHE DU GRAND SUD

Cette Marche fournit des terres rares, du poisson et des métaux.

## D·14

### BASTION DE LA DERNIÈRE LUEUR

Forteresse occupée par l'Ordre de Saint-Hadrian, des moines-soldats faisant barrage aux incursions des Périsciens d'Érébus, c'est l'une des affectations les plus difficiles de l'Armée de la Communauté. Par chance, les moines peuvent parfois compter sur les rudes Natifs locaux pour leur prêter assistance et protéger le saint-bastion.

## E·2

### L'ÎLE AUX SORCIERS

Neuf sorciers vivraient ici. On ignore s'ils sont, ou non, inféodés à Ouroboros. Leur repaire, une colline entourée de forêt épaisse, serait protégée par leurs sortilèges. Les morts sortiraient de terre les nuits de brouillard.

### HAUTS-PLATEAUX DE L'HOMME-FLEUVE

Ces hauteurs brumeuses, assiégées par un océan de verdure, sont le cœur du territoire des Hommes-serpents. La rumeur voudrait que l'Homme-fleuve lui-même, l'Anathème Ouroboros, vive dans des cavernes situées dans les profondeurs de ce massif.

## E·3

### PEUPLE-SERPENT (PEUPLE HOSTILE)

Culture ayant pour socle la vénération de l'Anathème Ouroboros, elle est maîtresse des jungles les plus hostiles de Teur et des rives du colossal fleuve Ouroboros. Ses chamans, vêtus de parures d'or martelé, auraient le pouvoir de se mouvoir surnaturellement dans la forêt, et de parler aux reptiles.





## E•4

### PHARE DE LA CONCILIATION

---

Ce lieu entouré d'un océan de verdure est un phare diplomatique servant aux rencontres entre les représentants de la Communauté et les peuplades bigarrées et farouches de l'immensité ouraborienne.

### REPAIRE DU BRIGAND PARFUMÉ

---

Ce repaire de bandits est dirigé par un Exulte déchu mais charismatique, qui a élu de vivre dans un petit village suspendu au faite de la forêt. Ayant gardé un goût prononcé pour le faste et la splendeur, il tient à ce que les brigands rassemblés sous son autorité soient nommés « Chevaliers des vertes forêts » et qu'ils soient bien habillés et lavés fréquemment. Il a, par ailleurs, un goût prononcé pour les chapeaux sophistiqués. Il abordera avec une certaine courtoisie les voyageurs qu'il désire détrousser, les priant poliment de se délester de leurs biens avant d'opter pour une méthode plus brutale. On dit néanmoins qu'il est possible de l'amadouer avec une agréable conversation ou avec des vêtements ou parfums à la dernière mode de Nessus ou de Tessela.

## E•5

### GRAND KHAN EXTERNE

---

Cette congrégation de Gizaï est l'occasion de commercer, d'élire de nouveaux chefs de clan et un nouveau Sagamore, et de forger de nouvelles alliances. Le marché qui s'y tient est riche en opportunités d'échanger des produits exotiques (chiens lévriers, faucons, dromadaires), des épices rares, des vêtements balistiques ou en soie ignifuge ou de la technologie stellaire.

### REPAIRE DU GRIFFON

---

Ces collines arides abritent une horde de bandits, protégés par des grands chiens vivant dans les taillis. Ce sont des preneurs d'otage qui sévissent sur les routes commerciales attenantes... et ils sont bien renseignés sur « qui est qui », pour mesurer avec justesse la rançon adéquate à demander pour leurs captifs.

## E•6

### MONASTÈRE DE DARIAN

---

Monastère du Théanthrope très isolé, aux traditions martiales. En effet, les moines ont dû faire face à une peuplade belliqueuse depuis des décennies et redoutent une reprise des hostilités.

### REPAIRE DES SABLONS

---

Échouées sur un banc de sable, des péniches sont devenues le repaire d'une bande de brigands. Ce repaire ne peut être rejoint que *via* canotage... gare aux courants traîtres !

## E•7

### MARPÉSIENS (PEUPLE HOSTILE)

---

Ce peuple d'excellents cavaliers parcourt les plaines dauriennes à la recherche de caravanes mal défendues ou de voyageurs isolés. Les capturant à l'aide de filets tendus entre deux chevaux, ils réservent aux plus faibles et aux femmes un terrible sort, acceptant dans leurs rangs les captifs les plus valeureux.

### PALAIS D'HERMINE

---

Ce palais aurait appartenu à un Monarque fou d'animaux. Il aurait donné aux animaux des droits égaux à ceux de ses sujets, causant ainsi sa chute.

## E•8

### TERRE GASTE D'ARACELI

---

Ce domaine, dont le manoir est à présent habité par une population interlope et malsaine, est contaminé par un poison ancien qui suinte à la surface des terres. Plus rien ne pousse en ces contrées, à part une herbe grise et invasive, dont les feuilles, longues et effilées comme des lames de dague, sont tranchantes.



*Quelques plantes vivrières des peuples natifs*



## E•9

### ANTIANAIRES (PEUPLE NEUTRE)

---

Ce peuple de fins diplomates a su, par la force des armes mais, surtout, par l'art de la diplomatie, imposer son aura culturelle sur de vastes régions de pampa. En effet, tout enfant conçu par ses vassaux doit lui être confié pour être éduqué. Notons que les Antianaires n'ont pas mené la moindre bataille depuis des décennies. Ses dignitaires ont seuls droit de voyager à dos de buffle des plaines.

### BASTION DES EAUX-VIVES

---

Ce saint-bastion de Saint-Hadrian accueille des forçats en rémission, auxquels il est demandé d'œuvrer pour la Communauté et, parfois même, d'intégrer la confrérie militante. Il y a des cascades d'eau au pied du bâtiment.

## E•10

### HALCYONS (PEUPLE NEUTRE)

---

Peuplade native, dont le roi est l'un des plus riches individus (en or) de la région grâce à des mines sises en son territoire. Le Manoir Absolu conteste son droit sur les mines d'or, mais ce souverain local dispose d'un grand nombre de barbares des montagnes qui lui sont loyaux – ou le sont à son or.

### REPAIRE DU LOUP GRIS

---

Cet endroit très isolé est la patrie de nombreux criminels violents, bandits et brigands, plus ou moins contrôlés par un certain Loup gris. Récemment, son frère, Loup blanc, aurait été tué.

## E•11

### CASTEL MAGDALENA

---

Château bâti sur un promontoire, dominant de grands marais saumâtres. Il est tenu par la Guilde des Sorcières, qui y mène des cultures d'algues marines dans de grands bassins aménagés en plein air, dans un objectif de recherche. Une installation souterraine, secrète quant à elle, abrite des bassins où sont réalisées des expériences sur des créatures aquatiques venues de la

planète des Cuméennes. Les monstres de cette planète rivalisent en taille avec ceux d'Abaïa, et les dépassent sans doute en férocité. Des spécimens sont maintenus à l'âge juvénile en attendant le moment propice – un projet de reconquête des océans par la Communauté.

### CHÂTEAU SOUS LE LAC

---

Un château aurait été englouti sous un lac cristallin, avec tous ses habitants. Encore vivants, ils résideraient dans une sorte de monde parallèle sous le lac. On dit que plonger dans l'eau ne suffirait pas à les rejoindre, mais qu'il faudrait s'y noyer.

## F•2

### BASTION DE L'USURPATEUR

---

Chassé par ses pairs exultes à l'époque de la Monarchie, ce Monarque déchu rebâtit un petit royaume dans les forêts primordiales d'Ouroboros. Il avait perdu toute possession dans l'Outre-Ciel et devint un renégat sur Teur. Il put néanmoins compter sur l'aide d'hommes-jaguar habitant dans la jungle. La rumeur voudrait que sa famille perdure sous la forme d'un village d'individus à la peau claire, auquel les hybrides seraient encore alliés.

## F•3

### CHEVEUX DE CUIVRE (PEUPLE NEUTRE)

---

Un peuple à la peau sombre, aux yeux clairs et aux cheveux roux vit ici, tressant des fils de cuivre et, parfois, d'or et d'argent pour embellir sa chevelure épaisse. Ses membres se déplacent à dos de tapir géant et auraient acquis, au même endroit d'où ils extraient leurs métaux, quelques armes stellaires en état de marche. Ces artefacts sont l'apanage des chefs de clan et leur permettent de conserver leur liberté face au Peuple-serpent.

### LAC SAMBASA

---

Ce lac riche en plancton d'eau douce et en poisson nourrit les populations environnantes. Néanmoins, les riverains craignent sa colère. De temps en temps, il émet d'énormes quantités de méthane et de dioxyde de carbone, ce qui a naguère tué plus de mille Natifs. Ceux-ci prétendent qu'une déesse magnifique mais



cruelle vivrait dans ces eaux et que la putréfaction de ses amants, qu'elle tue, causerait ces catastrophes.

### MARCHE DE FÉRIEL

Cette Marche fournit des gemmes, du bois et de la technologie extraite de ruines de la région. On dit que le gouverneur de cette Marche serait un Enfant de la Nuit richissime.

## F•4

### BANNIÈRE DES 6 HÉRITIERS

Ce territoire est sujet à un conflit ancien. Six familles armiger se disputent le territoire, rivalisant d'audace et de défis. De ce fait, leur compétition annuelle, qui se tient en ses vallées fertiles mais sans maître, est l'occasion, pour la région, de se rassembler pour assister à force joutes, tournois, duels et jeux sportifs. Le concours de tir au pistolet y est l'un des plus fameux. Cela étant dit, ces compétitions n'ont pas vraiment pour objet de départager les familles quant à la propriété des terres. En fait, elles servent à éviter que ce conflit ne devienne sanglant.

### MÉGALITHE DU CONCILIATEUR

Ce mégalithe de 42 m de long serait tombé des cieux entre deux armées, dirigées par des généraux rivaux de la grande armée d'Ymar qui, au terme de la Guerre Civile, avaient décidé d'en découdre. Une inscription quasiment effacée par les siècles peut y être lue : « Paix sous le Ciel ». Ce météore miraculeux aurait mis un terme à une nouvelle guerre fratricide.

### PALAIS DU PRINCE D'OR

Des tumulus mortuaires et quelques ruines marquent l'ancien domaine d'un prince exulte. La population locale dit que le dernier de la lignée aurait été inhumé sous l'un des tumulus dans une armure d'or et que son cercueil serait, quant à lui, d'argent massif.

## F•5

### DOMAINE DE RYKER

Chasses impériales gardées par un Armiger waldgrave et ses hommes. En cas de disette, l'Autarque autorise à la population locale quelques jours de chasse par an. Le

reste du temps, il revient à fen Ryker de faire la chasse aux braconniers.

### SANCTUAIRES ÉLEUTHÈRES

Non loin du Grand Khan externe, ce lieu est, quant à lui, interdit aux non-Gizaï. C'est ici que résident les nomades trop âgés pour emprunter les routes. Ils et elles se consacrent au culte mené par leur peuple : celui d'un retour aux étoiles à bord de leur vaisseau-monde, dont les fragments sont ici tous collectés et réparés.

### TARENTINS (PEUPLE NEUTRE)

Les mercenaires cavaliers démilanciens originaires des plaines de Sarmat ont donné lieu à la création d'une unité pérenne au service de la Communauté : les Tarentins noirs, cavaliers qui sont parés d'une armure noire et d'un casque de type morion surmonté d'un plumeau blanc. Habiles cavaliers rivalisant avec les meilleurs d'Érioboéa, ils utilisent la carabine légère kapal ainsi qu'une lance de cavalerie. Les Tarentins sont connus pour leur peau hâlée et leur mâchoire carrée. Un nez fort et aquilin est un signe de beauté chez eux.

## F•6

### FONTAINE DE FIACHNA

Cette fontaine magique est dédiée à Ani. Elle accorderait, selon qui s'y abreuve, un don ou une malédiction. *Côté règles* : faire un jet de Chance. S'il est réussi, on reçoit un point de caractéristique supplémentaire. S'il est raté, un point est perdu. Jeter 1D10 dans les deux cas pour désigner laquelle des 10 caractéristiques a changé. Ne peut être tenté qu'une fois par individu et la FRT ne peut pas être utilisée.

### TOMBE DES VERTUEUX

Ancienne tombe des cinq Vertueux. Ceux-ci auraient, après le miracle de Marcian, voyagé le reste de leur vie en Outre-Ciel. Ils moururent très âgés et leur tombe fut érigée par leurs amis extrasolaires. Au centre du mausolée se tiennent cinq cristaux de roche renfermant les Vertueux, dont on dit qu'ils visitent les rêves de ceux qui dorment en ce lieu. Une bibliothèque serait dissimulée non loin, contenant notamment leurs écrits.



## F·7

### ÉGRÉGORE DE BARBEROUGE

---

Zone enchantée par un égrégore neshamique et où les appareils fulguriques ou stellaires ne fonctionnent momentanément pas. Les voyageurs sont tôt ou tard abordés par un homme trapu à la barbe rouge vif qui leur pose une énigme. S'ils ne répondent pas correctement, ils sont, plus tard, assasaillis par des guerriers aux armes et armures archaïques, qui disparaissent aussitôt vaincus.

### ÉGRÉGORE DE LA PIERRE FENDUE

---

Cette zone de forêt semble être sous l'emprise d'un égrégore particulièrement farfelu. Les voyageurs en reviennent indemnes, à cela près qu'ils racontent que les pentes y deviennent des montées (et vice-versa), un bruit blanc y est entendu en permanence, les biens transportés disparaissent, pour réapparaître fusionnés ensemble ou les chemins forestiers tournent en rond. Ils racontent encore qu'il est impossible d'y allumer un feu.

### FORÊT NOYÉE

---

Il y a des siècles, suite à la montée du niveau du lac d'Arcola, une vallée d'arbres centenaires a été noyée. Sous l'eau cristalline, les arbres sont toujours debout et exploités par une poignée de familles natives qui gardent jalousement les lieux. En effet, le bois a mûri sous l'eau, et il se vend à prix fort.

## F·8

### MARCHE D'ATAVAK

---

Cette Marche produit du bois, des mastodontes, de l'ivoire, des fourrures, du latex, du sirop d'érable et des plantes médicinales.

### REPAIRE D'URUPI

---

Autrefois soldat décoré, fou de douleur d'avoir tué par erreur sa propre famille à cause d'un conflit contre des Natifs, un Commun nommé Urgan est devenu l'un des bandits les plus cruels de l'histoire, tuant des centaines de Natifs indistinctement. Malgré les exhortations de l'Autarque, il ne s'est toujours pas rendu.

### SARCOPHAGES D'OUTRE-CIEL

---

Ce bâtiment de pierre d'un bleu profond recelait une sorte de nécropole extrasolaire. Certains villages environnants ont pillé les blocs pour bâtir leurs propres maisons. Grand mal leur en prit, puisque ces villages sont aujourd'hui la cible de raids occasionnels, mais peu meurtriers, d'engins spatiaux. Les villages ont d'ailleurs commencé à rendre les blocs aux bâtiments, ainsi que des sarcophages.

### SKHAÏTIZ (PEUPLE NEUTRE)

---

Ce peuple forestier structure son existence autour d'arbres gigantesques, qui lui servent d'abris creux, de places fortes, de temples ou de lieux de vie. Tout serait idyllique si cette culture n'avait pour habitude de suspendre ses morts aux branches, tels des fruits funèbres, après les avoir soigneusement momifiés et emballés dans une toile étanche.

## F·9

### LAMBAR

---

Ce village côtier est connu pour offrir à prix fort les services de 3 navires marins. La rumeur veut qu'ils soient capables de traverser l'Océan sans encombre et que les lambariens soient de mèche avec les pirates du Levant.

### LAC DES OSSEMENTS

---

Lac aux eaux fortement alcalines, il est l'ancien site d'une forteresse dont les ruines trônent sur une île sise en son milieu. On raconte qu'une crue descendue des montagnes tua toute la garnison. Doté d'une plage de sable noir, le lac recrache de temps en temps des ossements blanchis sur sa grève après les tempêtes. La forteresse en ruine s'enfonce peu à peu dans la boue.

### ROYAUME PERDU

---

Ce royaume, dont nul n'aurait plus entendu parler depuis des décennies, est masqué par une forêt épaisse et noire. Nul n'ose y pénétrer, car on prétend que nul n'en revient non plus. Pourtant, le royaume existerait encore et serait riche de promesses pour le héros qui l'atteindrait.



## F•13

### CASTEL D'ACIER

Ce château défend l'île la plus australe d'Éphyria, nommée la Glacière. Sa pierre basaltique grise et lisse lui donne le surnom de Castel d'Acier. Il est tenu par un drussard très expérimenté, l'Armiger fen Draco.

## G•2

### MANGROVE DES GÉANTS

Dans cette mangrove saumâtre règnent des reptiles énormes, tels que des purussaurus (caïman géant de 9 tonnes), des titanoboas (serpent de 12 m de long pour 1,2 tonne) ou des tortues carbonèmes (1,2 tonne).

## G•3

### CASTEL DU CASQUE D'AIRAIN

Ce château en ruine contiendrait une salle secrète, où il y aurait un casque légendaire capable d'accorder la victoire sur le champ de bataille à quiconque le porte.

### MORA

Cité-martyr sur laquelle s'abattit la colère de Typhon, qui la frappa d'un rayon de la mort qui anéantit toute vie en elle. Seuls 1272 hommes, alors engagés aux côtés d'Ymar, échappèrent à la destruction de leur patrie. Depuis, la Cité aux mille colonnes, à présent fantôme, a donné son nom au corps d'armée auxiliaire suppléant les légions nessuniennes.

### SITLALI

Petite peuplade d'hommes vénérant un dieu lézard. Chaque année, les habitants tiennent un festival religieux au cours duquel des fosses sont creusées et où des centaines de reptiles se rendent, semble-t-il, volontairement. La richesse des Sitlali vient de la vente des peaux.

## G•4

### ARBRE QUI SAIGNE

Haut lieu du peuple natif aslanien, cet arbre pluricentenaire fut le témoin d'une grande bataille. Le héros aslanien Orjan, pris à partie par un groupe d'ennemis, mena son baroud d'honneur au pied de l'arbre, et fut transpercé de plusieurs lances, qui le clouèrent à l'écorce. Depuis ces temps ancestraux, l'arbre émet une sève rouge qui coule de blessures supposément ouvertes dans son écorce par les lances des guerriers. Cette sève aurait des propriétés magiques, capables d'améliorer le corps comme l'esprit, mais est jalousement gardée par l'élite aslanienne. Côté règles : au terme d'une cure d'une lune, la sève accorde définitivement CAR +1 et SGC +1. Ne peut être effectué qu'une fois par personne.

### ASLANIENS (PEUPLE NEUTRE)

Les Aslaniens cultivent une tradition religieuse consistant en la vénération de héros du passé, pour lesquels ils érigent des piliers de fer noir, gravés de leurs hauts faits. Leur capitale est entourée de larges douves et en son centre se trouve un imposant arc de triomphe. Curieusement, les Aslaniens méprisent la cupidité et, pour en limiter les effets pervers, utilisent une monnaie se présentant sous la forme de lingots de fer pesant chacun une pesée (env. 936 g), et n'ayant pas cours dans la Communauté. Les Aslaniens préfèrent donc le troc à l'accumulation de monnaie.

### ÎLE DU PARADIS

Île lacustre nommée en référence à un mythe antédiluvien qui évoque l'Empyrée, elle est réputée pour ses maisons de jeu, ses prostituées (de la Guilde de la Félicité), ses alcools rares et précieux et ses ventes d'antiquités. En cet endroit réservé à une élite, de puissants Serviteurs du Trône viennent s'encanailler, ainsi que quelques Optimates triés sur le volet.

### LAC DES FLEURS

Ce lac est connu pour ses fleurs de lotus et ses grands nénuphars sur lesquels une jeune femme peut s'asseoir. De grands poètes sont nés sur les berges du lac, et des drames passionnels s'y sont déroulés, qui alimentent encore les feuilletons romantiques de Nessus.



*Instruments de musique des vieux peuples de Teur*



## G•5

### GROTTE DES GNOMIDES

Ce réseau de grottes et de rivières souterraines abriterait un peuple d'étranges petits êtres cherchant un roi. Si on se poste à l'entrée de la plus grande des cavernes, il est possible de parler à ces mystérieux Gnomides. Néanmoins, il n'existe nul témoin qui en ait vu un et, lorsqu'on entre dans les profondeurs de leur royaume, il n'y a nulle trace de leur existence. Déposer certains objets sur le seuil de leurs grottes aurait donné de surprenants résultats : les objets disparaissent et réapparaissent rarement. Mais lorsqu'ils réapparaissent, ils seraient dotés de pouvoirs magiques.

### ÎLE AUX POUPEES

Île lacustre, dont les berges sont couvertes de poupées. Ce lieu est le repère d'un thaumaturge dérangé et illuminé, pour qui les poupées de tissu, de cuir ou de bois ne suffisent plus. Il vit entouré de bon nombre d'automates semblables à des poupées, qu'il a programmés pour tuer tout intrus ou enlever des enfants, qu'il utilise comme réceptacle de mécanismes mécanofulguriques.

### ROCHES DE CIRE

Ces cavernes abritent de nombreuses ruches réputées pour leur miel sauvage. Parmi certaines des espèces d'abeilles qui y vivent, au moins une se nourrit de cadavres et une autre, des champignons trouvés plus profondément dans l'Athara. Toutes produisent un miel vendu aux abords des cavernes.

## G•6

### CASTEL CÉRULÉEN

Le Châtelain de l'Horizon céruléen, d'une richesse opulente, n'accorde l'hospitalité qu'aux voyageurs dont le représentant est capable de vaincre consécutivement au combat (à l'amiable et au corps-à-corps) quatre de ses soldats (NDP du PJ-1). Une fois que c'est gagné, les voyageurs sont accueillis comme à une cour princière, chargés de fourrures et de bijoux, nourris, logés et traités royalement, quelle que soit leur caste (si tant est qu'ils en aient une).

## G•7

### COLLINE DES OTAGES

L'un des lieux préférés des Exultes pour exercer la Guerre courtoise dans cette région, elle comporte un château, perdu et repris chaque année par les familles nobles au cours de batailles sans effusion de sang (ou presque).

## G•8

### CAVEAU DES 39 ÉTERNELS

Dans ce caveau, 39 sarcophages de plomb sont géométriquement disposés en cercle autour d'un socle vide. Les sarcophages contiendraient les dépouilles de 39 rois natifs légendaires. On dit que, lorsque le 40<sup>e</sup> défunt sera mis en place, un grand événement aura lieu.

### LAC DE LA COLÈRE

Cette lac aux berges couvertes de hauts roseaux est habitée de mercenaires éclectiques très redoutés. Récemment, un Optimate désirant y collecter le *capitarium* y a été retenu prisonnier et a vu ses troupes dispersées aux quatre vents.

### MARCHE DE SARDAR

Cette Marche, dont l'exploitation est réservée aux Gizai ainsi qu'à leurs associés et amis, produit de la soie d'araignée, des épices, des rapaces dressés, de l'encens et des armes à feu.

### REPAIRE TÉNÉBREUX

Dirigée par un quatuor de chefs aussi retors que cruels, cette horde de bandits dispose de vastes retraits d'Athara organisés sur plusieurs niveaux. L'un des niveaux est de triste réputation, puisque les Ténébreux (nom que se donnent les criminels) y organisent un jeu dans lequel un captif doit gagner sa liberté en tuant un certain nombre de poursuivants armés, sous les acclamations des bandits. Des Exultes se rendent anonymement à cet endroit pour assister aux spectacles, et y misent monnaie d'or sonnante et trébuchante.



## H·2

### MARCHE DU BORGNE

---

Cette Marche, située sur les îles élériennes, n'est joignable qu'en bateau, le voyage prenant deux jours. Les exploitations produisent du sucre, des épices, du café, du cacao et du tabac. À l'entrée du comptoir fortifié, les pionniers peuvent admirer la statue d'un homme borgne, relique exhumée dans le sol de la plus grande île.

## H·3

### PEUPLE D'ARUNA (PEUPLE ALIGNÉ)

---

Domaine d'Aruna, une reine native adorée de son peuple, et dont les quatre fils gardent chacun une portion de la frontière du royaume. Chacun d'entre eux serait doté d'un talent exceptionnel dans un domaine particulier (tir à l'arc, poésie, forge et équitation). La reine gère tellement bien ses territoires qu'on la pense sorcière.

## H·4

### REFUGE DU CORNU

---

Ce village de fugitifs ayant fui une existence de servitude semble bénéficier de la protection d'un minotaure. Leur subsistance est assurée par la vente de gemmes, qu'ils trouvent dans le gravat de falaises qu'ils font présument s'effondrer.

## H·5

### FORTERESSE CARCÉRALE DE BORIVO

---

Cette grande place forte est doublée d'une prison encore plus vaste. Aux cris de «Debout, chiens!», des milliers d'esclaves, propriété de la coterie Borivo, se lèvent chaque matin pour effectuer des travaux en tout genre : terrassement, creusement de mines et de fosses, construction de ponts, etc. Des groupes, nommés colonnes, partent chaque matin pour de harassants voyages au loin, partout où le client les requiert.

### LAC DE MORTA

---

Ce grand lac de sel offre une surface parfaitement plane, sur laquelle les Natifs de la région mènent de spectaculaires courses de char à voile. En marge du Lac, le sel est récolté par une famille optimiste, ce qui a causé quelques heurts.

### VALLÉES ROUGES

---

Ce lieu est l'ancien site d'habitation de la civilisation eurylyenne, mais les légions de Nessus ont chassé ce peuple autochtone de son berceau il y a longtemps. Ils furent forcés de laisser derrière eux les mines d'argile et les ateliers, les fours, le mobilier et les habitations des artisans, laissant à cet endroit des monceaux de débris de poterie fine. Les lieux sont encore utilisés par les Eurylyens, à présent nomades, comme étape importante et forteresse naturelle. On trouverait encore parfois, dans des cavernes, des poteries intactes, qui valent une fortune.

## H·6

### CITADELLE DES NUÉES MYSTÉRIEUSES

---

Cette place forte abrite le chapitre principal de l'Ordre Chevaleresque du Chrysanthème Blanc.

### CITÉ DE ROUILLE

---

Une ancienne cité humaine, à présent en ruine, a été récemment réinvestie par des hommes-rats, dits Malakars, à la fourrure rousse. Ces êtres ingénieux et retors ont fortifié et réhabilité l'un des quartiers. Ils ont le fulgur, l'eau chaude courante et une flottille de motocyclettes pétaradantes. Ils ont, il y a peu, chassé les humains de plusieurs villages situés au nord de la Cité de rouille.

### ÉGRÉGORE ANANTHIQUE

---

Grottes aussi nommées «de Minttu», ces grottes sont finement sculptées au nom d'un petit panthéon local. À cet endroit, des neshamas accordent des armes ou armures d'exception, à condition qu'elles soient retournées au bout de 3 jours maximum. Elles disparaissent, de toute façon, à la fin du 4<sup>e</sup> et frappent le voleur d'une malédiction qui dure 4 jours supplémentaires. *Côté règles*: QDS -1 à toute action.



### TAKHMA (PEUPLE NEUTRE)

S'épanouissant dans une plaine ponctuée de bosquets, la culture takhma a longtemps été interdite par la Communauté de posséder des chevaux ou autres montures. Avec le temps, cette privation en a fait certains des meilleurs coureurs de fond du continent. Capables de couvrir dix farsans (48 km) en une journée, ces coureurs d'exception disent entrer en transe pendant leur course. Une algue d'eau alcaline cultivée dans les marais du Lac d'Exétor, et dont ils gardent le secret, semble être à l'origine (au moins partiellement) de leur prouesse.

## H•7

### PALAIS DES VENTS SACRÉS

C'est dans cette région qu'un palais volant serait régulièrement aperçu, flottant à haute altitude. Folie d'un Exulte du passé, vaisseau extrasolaire ou simple mirage ? Nul n'en a la moindre certitude. Aussitôt qu'on s'en approcherait par atmoptère ou monture volante, des bourrasques de vent violent l'en empêchent et le palais se volatilise dans d'épais nuages.

### PANTARISTES (PEUPLE)

À l'issue d'un long et sanginaire conflit, le peuple pantariste abolit la guerre, mettant en place une tradition qui, depuis, a démontré ses vertus. En effet, le partage des ressources limitées de la région pour les trois prochaines années est décidé par un concours d'art et de sport, pour lequel chaque village envoie des compétiteurs.

## H•10

### PIRATES DU LEVANT (PEUPLE HOSTILE)

Cette nation hostile à la Communauté descend de survivants de la période de froid et de famine qui frappa les îles du Levant au cours des siècles suivant la chute de Typhon. Vénérant à la fois Abaïa et Érèbus, ces bandits des mers surgissent, hiver comme été, pour piller les côtes de la Communauté et prendre des captifs, parfois secondés par les monstres d'Abaïa.



### TAKHMA (PEUPLE NEUTRE)

---

S'épanouissant dans une plaine ponctuée de bosquets, la culture takhma a longtemps été interdite par la Communauté de posséder des chevaux ou autres montures. Avec le temps, cette privation en a fait certains des meilleurs coureurs de fond du continent. Capables de couvrir dix farsans (48 km) en une journée, ces coureurs d'exception disent entrer en transe pendant leur course. Une algue d'eau alcaline cultivée dans les marais du Lac d'Exétor, et dont ils gardent le secret, semble être à l'origine (au moins partiellement) de leur prouesse.

## H·7

### PALAIS DES VENTS SACRÉS

---

C'est dans cette région qu'un palais volant serait régulièrement aperçu, flottant à haute altitude. Folie d'un Exulte du passé, vaisseau extrasolaire ou simple mirage? Nul n'en a la moindre certitude. Aussitôt qu'on s'en approcherait par atmoptère ou monture volante, des bourrasques de vent violent l'en empêchent et le palais se volatilise dans d'épais nuages.

### PANTARISTES (PEUPLE)

---

À l'issue d'un long et sanguinaire conflit, le peuple pantariste abolit la guerre, mettant en place une tradition qui, depuis, a démontré ses vertus. En effet, le partage des ressources limitées de la région pour les trois prochaines années est décidé par un concours d'art et de sport, pour lequel chaque village envoie des compétiteurs.

## H·10

### PIRATES DU LEVANT (PEUPLE HOSTILE)

---

Cette nation hostile à la Communauté descend de survivants de la période de froid et de famine qui frappa les îles du Levant au cours des siècles suivant la chute de Typhon. Vénéralant à la fois Abaïa et Érèbus, ces bandits des mers surgissent, hiver comme été, pour piller les côtes de la Communauté et prendre des captifs, parfois secondés par les monstres d'Abaïa.

## I·3

### LES 7 MÉMOIRES

---

Ce sanctuaire difficile d'accès est organisé autour d'une salle circulaire au centre de laquelle doit se tenir le requérant. Autour de lui, sept vieillards enchaînés à des trônes de pierre répondent à une question par vivant, une seule. Ils n'ont besoin ni de manger, ni de dormir, ni de boire et sont là depuis des millénaires. La réponse est donnée par l'un des Sept, sans qu'on sache jamais lequel la donnera.

## I·4

### MARCHE DES SABLES NOIRS

---

Cette Marche fournit des produits pétroliers et bitumeux, ainsi que des minéraux (bore, nitrate de soude, fer, zinc, plomb, cuivre).

### VILLE ENSABLÉE

---

Cette ville a depuis longtemps été cachée aux siècles par les dunes de sable qui, par le caprice du vent, dévoilent parfois certaines portions de cette cité oubliée. Rares sont ceux qui osent s'en approcher pour la piller néanmoins, car en ce lieu, le sable serait... autre chose. Un sable capable de se mouvoir seul, et très affamé. Les nomades conteraient la légende de «soldats de sable» tout aussi peu amènes.

## I·5

### DRUPAN

---

Ce village abrite des échoueurs qui, par des signaux lumineux et autres stratagèmes, amènent les navires à s'échouer sur les récifs. Ils pillent ensuite les épaves et les démantèlent, faisant en sorte de ne laisser aucune trace de leurs méfaits.

### PADEROS (PEUPLE NEUTRE)

---

Cette peuplade montagnarde est réputée vénérer un homme-chèvre doué de seconde vue. Les textes qui le relatent ne précisent pas s'il s'agit d'un véritable hybride ou d'un homme portant un déguisement de chèvre. L'animal est, chez eux, sacré.



## PROVINCE DE FEU

---

On croyait les fournaies du centre de Teur presque éteintes. Il n'en est rien, puisqu'ici se manifeste leur colère. La lave, telle une source d'eau, a commencé à s'épancher dans cette région, chassant populations et animaux. En plusieurs décennies, la lave a couvert ce qui est à présent une province de bonne taille. Un chapitre des moines de Saint-Nestar s'est ouvert aux abords des lacs de lave pour y étudier de près cette manifestation du feu venu du centre de Teur.

## TUKULI (PEUPLE HOSTILE)

---

Ce peuple natif non aligné frappe par sa beauté. Vivant dans un désert de sable, ses hommes et femmes longilignes et gracieux recouvrent leur peau et leurs cheveux noirs d'une pâte ocre traditionnelle qui les protège des caprices du Vieux Soleil et arrête les morsures d'insectes. La monture traditionnelle de ce peuple est un dromadaire gigantesque, capable de porter sur son dos une petite habitation ou 3 tonnes de marchandises. Très bons tirailleurs, les Tukuli rejettent avec force l'invitation de l'Autarque à rejoindre la Communauté.

## TUMULUS DES ROIS SANS NOM

---

Une vieille lignée royale serait inhumée ici. On ne sait presque rien sur eux, si ce n'est que le premier de leur nom serait arrivé du Levant à bord d'un navire au ventre couvert d'écailles d'argent, et qu'il pouvait intimer aux rochers l'ordre de voler dans les airs.

# I•6

## MARCHE DES TERRES OCRE

---

Cette Marche produit de l'argent, du charbon, de l'ocre, des marbres et des gemmes.

# J•3

## TEMPLE DE L'AIGLE DE FER

---

Ce temple abandonné fut élevé pendant la Tyrannie, en vénération au dieu de la guerre totale et du désert : Sphygx. Un énorme aigle de métal surplombe son frontispice.

*Nous finîmes par atteindre l'extrémité des champs de cannes à sucre, et nous nous retrouvâmes sur les limites de la vraie pampa, semblable à un océan de graminées. On y voyait bien encore quelques arbres, mais ils étaient tellement disséminés les uns par rapport aux autres que l'on n'en apercevait guère que deux ou trois à la fois. Attachée par des morceaux de cuir brut, chacun de ces arbres portait la dépouille de quelque animal de proie, les pattes de devant écartées comme des bras. Il s'agissait dans la plupart des cas de tigres tachetés, très communs dans cette partie du pays; mais je vis aussi quelques atrox, avec leur chevelure quasi humaine, et des smilodons à dents de sabre. Il n'en restait plus que les os, le plus souvent, mais certains de ces animaux vivaient encore, jetant ces plaintes qui, comme le croient les gens, servent à effrayer les autres tigres, atrox et smilodons, et à les dissuader de s'attaquer au bétail.*

La Griffes du Demi-Dieu, chapitre 28,  
« L'Odalisque d'Abaïa »

