

L'EMPIRE PERDU

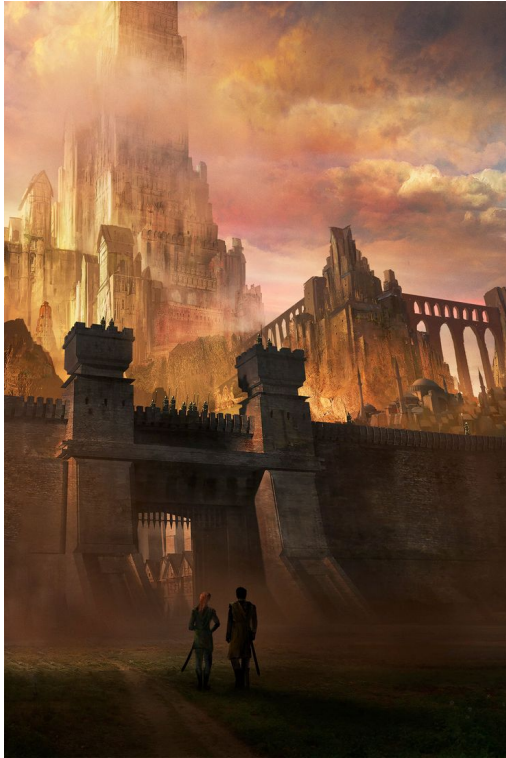
Cadre de Campagne pour Chroniques Oubliées Fantasy (Initiation)

Auteur : Diwall le Korrigan / Email : diwall.korrigan@wanadoo.fr

UNIVERS

L'EMPIRE DE KYRDAN

GEOGRAPHIE



L'Empire de Kyrдан existe depuis plus d'un millénaire et s'étend sur la plus grande partie des terres connues. Il est tellement étendu que voyager entre ses frontières les plus éloignées nécessite plus d'un an de voyage. Afin de pouvoir être gouverné efficacement, les Empereurs successifs ont morcelé l'Empire en plus de trois cent provinces dirigées par des gouverneurs choisis par le pouvoir central et disposant d'une certaine autonomie pour diriger les territoires qui leur sont confiés.

LES PORTAILS

La communication, le commerce et la sécurité de l'Empire sont assurés grâce à un puissant système de portails magiques permettant de téléporter hommes et marchandises d'un bout à l'autre de l'Empire. Les magiciens ont ainsi acquis un statut important au sein de l'Empire, leurs pouvoirs et connaissances étant indispensables à l'entretien et au fonctionnement des précieux portails.

LES HABITANTS

Les humains représentent une partie non négligeable des habitants de l'Empire mais les races non-humaines et de sang-mêlé sont parfaitement intégrées. Même si l'Empereur ou l'Impératrice est un humain (ou plus rarement un sang-mêlé), l'Empire est très cosmopolite. Il abrite d'ailleurs de nombreuses enclaves non-humaines en son sein qui sont plus ou moins autonomes mais toutes alliées et dépendantes du pouvoir impérial.

L'EMPEREUR

Le premier dirigeant de l'Empire de Kyrдан a institué un système particulier pour assurer sa succession. Les Empereurs et Impératrices n'ont jamais eu le droit de se marier et d'avoir des enfants. Leur attention toute entière devait être tournée vers la gestion de l'Empire sans que rien ne puisse les en distraire.

Des fonctionnaires parcouraient sans relâche l'Empire pour trouver et tester des personnes possédant les qualités nécessaires pour devenir Empereur. Quand une telle personne était détectée et se révélait avoir les qualités requises, elle recevait un médaillon spécial en mithral. Quand l'Empereur mourait, toutes les personnes possédant un tel médaillon étaient alors invitées à se présenter à la capitale afin qu'un conseil puisse choisir parmi elles le nouvel Empereur ou la nouvelle Impératrice. Aucune limitation n'ayant été imposée quant au choix des candidats potentiels, on peut ainsi trouver parmi les Empereurs qui se sont succédés des paysans, des artisans, des nobles, des soldats, des mages et même une prostituée. Mais personne n'a jamais remis ce système en question car il a toujours permis de mettre sur le trône l'Empereur ou l'Impératrice le plus compétent qui soit pour résoudre les problèmes de l'époque.

LA LEGION

LES DEFENSEURS

L'Empire n'aurait pas pu s'étendre et assurer sa sécurité intérieure et extérieure sans la Légion. Forte de plusieurs millions de légionnaires issus de toutes les races et de toutes les provinces, elle est divisée en une centaine de légions qui veillent sur une ou plusieurs provinces.

Chaque légion porte un numéro et arbore un emblème distinctif, le plus souvent un animal naturel ou mythique. Certaines légions ont disparu au fil du temps et leur numéro n'a jamais été réattribué. Si le besoin se fait sentir de créer une nouvelle légion, on lui attribue un numéro qui n'a encore jamais été utilisé.

La devise de la Légion est : Loyauté, Discipline, Sacrifice.



LES FONDATEURS

Les deux premiers Légionnaires étaient des jumeaux, un frère et une sœur. Le frère était un redoutable guerrier et la sœur une puissante magicienne. Ils sauvèrent la vie du premier Empereur et il leur ordonna de créer une armée capable de veiller sur l'Empire et ses habitants. Depuis cette époque légendaire, les habitants de l'Empire vouent un culte aux jumeaux protecteurs, Sven et Isgane. Les légionnaires ont formé des dynasties, les enfants des légionnaires rejoignant très souvent les rangs de la Légion une fois adultes.

LA CHUTE DE L'EMPIRE

LA FERMETURE DES PORTAILS

Il y a trois générations de cela, les portails magiques éparpillés à travers tout l'Empire ont brutalement cessé de fonctionner. Du jour au lendemain, les provinces se sont retrouvées sans aucune nouvelle de l'Empereur et de son administration. Personne n'a jamais su ce qui s'était passé et n'a réussi à réactiver l'un des portails. En l'espace d'une génération, l'Empire avait définitivement cessé d'exister. Les légionnaires ont déserté leurs postes pour se joindre à la population locale, les gouverneurs ont disparu pour être remplacés par le chaos ou bien ils sont devenus des dictateurs plus ou moins éclairés, adoptant des titres de l'ancien temps comme duc, roi ou seigneur.

Le commerce et les communications s'écroulèrent du fait de la fermeture des portails et de l'absence d'entretien des infrastructures permettant de voyager (routes, ponts, tunnels, auberges, etc ...). En l'absence de la Légion, les brigands et les créatures sauvages redevinrent une vision courante dans les recoins les moins civilisés et parfois même jusqu'au cœur des grandes cités.

UN PORTAIL TROP LOIN

La cabale de magiciens responsables de la création et de l'entretien des portails a tenté d'étendre à nouveau le réseau en ajoutant de nouveaux portails. Mais une expérimentation a mal tourné : les magiciens de la cabale ont ouvert un portail « trop loin ». Ce dernier s'est ouvert sur un autre plan d'existence et a fini par attirer l'attention des githyankis.

LES GITHYANKIS

Les githyankis sont une race d'humanoïdes belliqueux résidant sur le plan astral. Depuis leurs forteresses astrales, ils lancent d'innombrables offensives sur de malheureuses terres du plan matériel desquelles ils reviennent avec moult richesses et esclaves qui les serviront dans leurs palais extraplanaires. Universellement connus comme des voyageurs et des pillards planaires, les githyankis sillonnent l'étendue du multivers en quête de puissance et de fortune.

L'INVASION

Une armée de githyankis a envahi la capitale de l'Empire à travers les portails qui assuraient sa prospérité. Ils ont massacré tous ceux qui se sont mis sur leur passage. La 1^o Légion s'est interposée mais a été balayée. L'Empereur a été tué dans son palais et les habitants de la cité qui ne s'étaient pas enfuis ont été massacrés. En moins d'une journée, la capitale était tombée.

La cabale de magiciens a pris une décision désespérée pour arrêter l'invasion : ils ont bloqué tous les portails pour empêcher les githyankis de continuer à envoyer des troupes. Ils ont réussi à sauver le reste de l'Empire mais ont condamné définitivement la capitale en empêchant des légions d'autres provinces de se porter à son secours. Avant de fuir la capitale, les magiciens ont saboté le système de gestion des portails pour empêcher quiconque de les réactiver.

LES DERNIERS ENVAHISSEURS

De nombreux githyankis ont été pris au piège sur notre plan d'existence au milieu de la capitale dévastée. Incapable de rentrer chez eux, ils règnent sur les ruines de la capitale et ses alentours. Ils ne sont maintenant plus qu'une poignée mais ils ont à leur service un dragon rouge et des créatures humanoïdes monstrueuses asservies.

Au cours des trois générations qui viennent de s'écouler, ils ont tenté de réparer le système de gestion des portails mais les dégâts causés par la cabale des magiciens étaient presque irréparables. Ils ont réussi récemment à remettre partiellement en marche le système de gestion des portails mais ils sont toujours incapables d'atteindre le plan astral. Les portails ne restent ouverts que quelques instants, sont instables et mènent pas toujours où on veut. Mais cette réouverture « partielle » a permis aux githyankis d'envoyer des espions parcourir les anciennes provinces de l'Empire à la recherche des secrets de la cabale concernant les portails.



LA PROVINCE D'OSTACAR

GEOGRAPHIE

Située à l'extrémité occidentale de l'Empire, la province d'Ostacar est d'une taille plutôt modeste. Elle bénéficie d'un climat tempéré. Elle est bordée au nord par une chaîne de jeunes montagnes aux sommets élevés et aux pentes raides nommés les Pitons de Colris. A l'ouest s'étend l'Océan Infini qui marque la limite occidentale de l'Empire, personne n'ayant encore jamais découvert de terres au-delà. A l'est, la gigantesque Forêt de Valmart s'étend à perte de vue. Le centre de la province est occupé par des collines entrecoupées de bois et de champs. La majorité des habitants de la province vivent au cœur de cette zone dans de nombreux villages.

GRAND-BOURG

Grand-Bourg est l'ancienne capitale provinciale. Au temps de l'Empire, elle accueillait près de 15 000 personnes. A peine le tiers d'entre elles se pressent maintenant dans ses rues. Elle a été construite dans une zone plate à cheval sur un coude de l'Argenge, une large et paisible rivière qui prend naissance dans les Pitons de Colris au nord avant de bifurquer vers l'est et de disparaître sous la frondaison de la Forêt de Valmart.

L'ancien gouverneur est resté en place et a fini par adopter le titre de Baron, utilisant ses ressources et son pouvoir pour assurer paix et prospérité aux habitants de la province. Son actuelle descendante porte le titre de Baronne et occupe encore l'ancien palais du gouverneur à Grand-Bourg.

LES ENFANTS DE LA LEGION

La Province d'Ostacar était le quartier général de la IX^e légion. Son ancienne forteresse se trouve au sommet d'une colline fortifiée à quelques kilomètres à l'ouest de Grand-Bourg. Elle est abandonnée et en ruines. Les locaux murmurent des histoires terrifiantes à propos des fantômes d'anciens légionnaires qui hanteraient ses murs.

L'emblème de la IX^e légion est l'Aigle Géant. Des légionnaires chevauchant ces nobles oiseaux étaient une vision fréquente pour les habitants de la province avant la chute de l'Empire. Il ne reste plus qu'une poignée d'aigles géants qui nichent dans des endroits inaccessibles, le lien qui existait entre ces créatures et les anciens légionnaires est définitivement rompu.

La légion n'existe plus mais avant de se séparer, la plupart des membres de la IX^e légion ont prêté le serment de continuer à protéger la province et ses habitants. Ils ont transmis les obligations liées à ce serment à leurs descendants. Les enfants des derniers légionnaires de la IX^e continuent à porter avec fierté les anciens médaillons de bronze marqués du nom de leur famille et signifiant leur appartenance à la légion. Ils se réunissent chaque année à l'équinoxe de printemps dans les ruines de l'ancienne forteresse pour renouveler leur serment et accueillir de nouveaux membres en leur sein. Ils parcourent inlassablement la province, seuls ou en petits groupes, pour protéger ses habitants et assurer un minimum de paix et de justice. Ils ne rendent pas de comptes à l'actuelle Baronne mais cette dernière ne s'en offusque pas au vu des multiples services rendus à la communauté et de l'aura dont ils bénéficient auprès du petit peuple.

LES HEROS

Les Héros qui parcourent la province d'Ostacar sont tous des descendants de la IX^e légion. Ils ont prêté le serment de défendre la province et ils portent autour du cou le médaillon de bronze où est inscrit le nom de famille de leur ancêtre légionnaire. Ce médaillon leur ouvre de nombreuses portes et leur assure d'être bien accueillis à peu près partout. En contrepartie, la population attend d'eux qu'ils les protègent et règlent leurs problèmes, petits et grands.