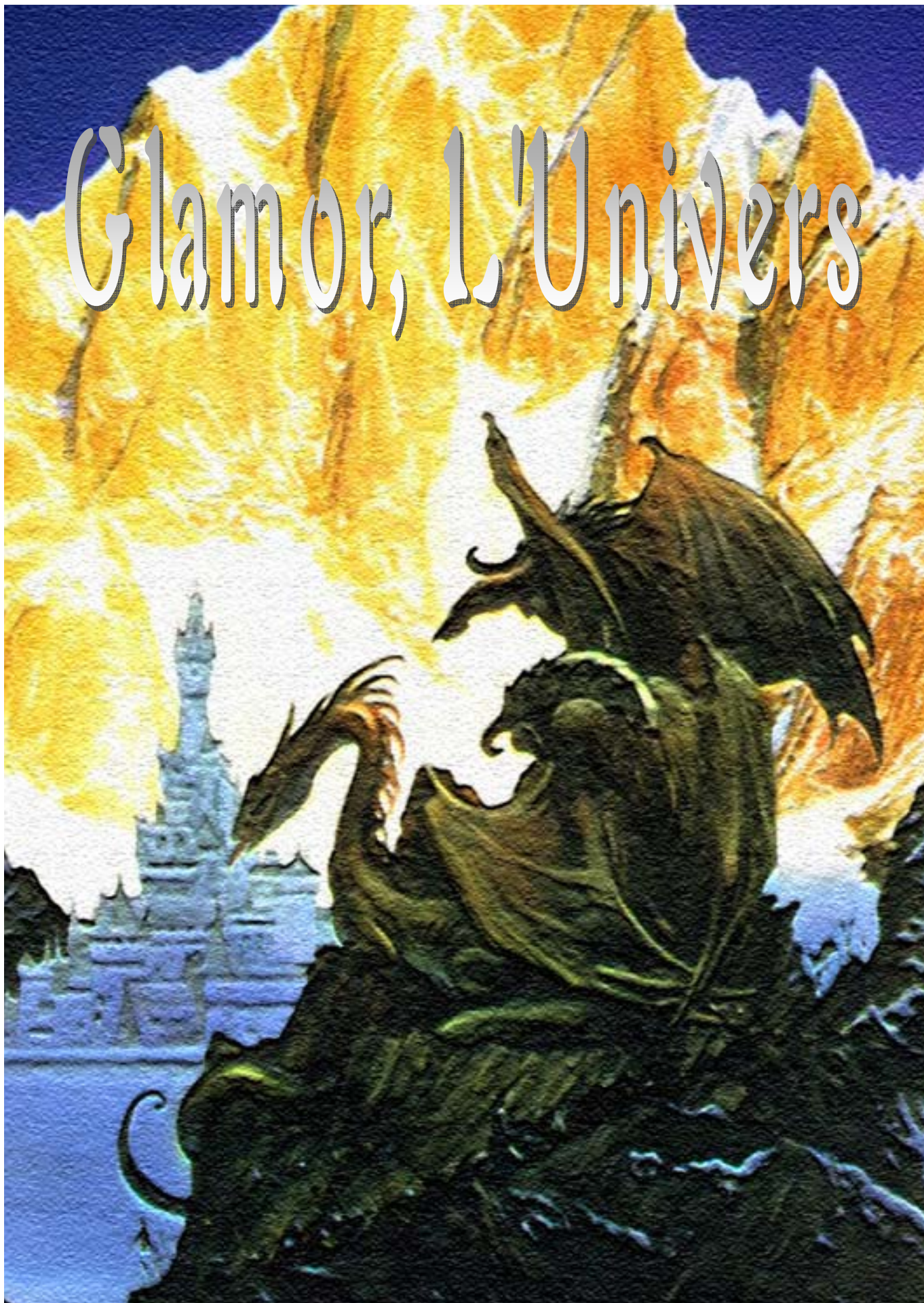


Glamor, L'Univers



Contact: urvalfab@yahoo.fr

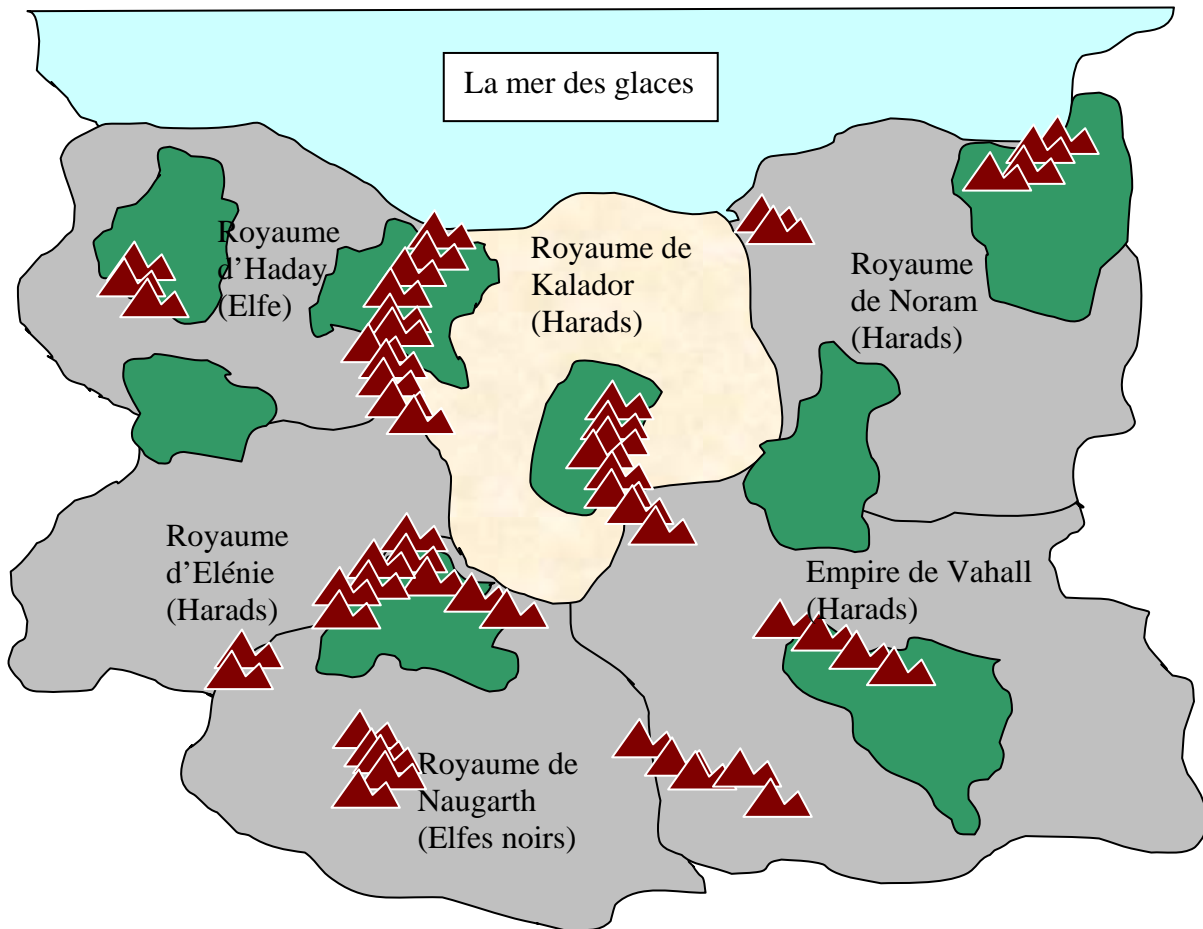
La campagne de glamor

1) Géographie...

GLAMOR

Comme je vous l'ai dit en préambule, l'univers de départ du jeu est un univers médiéval fantastique Standard.

Vous pouvez utiliser votre univers habituel à la place de celui proposé si vous le voulez. L'essentiel est que les races exposées dans les règles y aient une place.



KALADOR

Pour commencer il vous faut un royaume médiéval fantastique normal que moi j'appelle Kalador et dont la Capitale (Nieva) se trouve à la jonction de 2 fleuves.

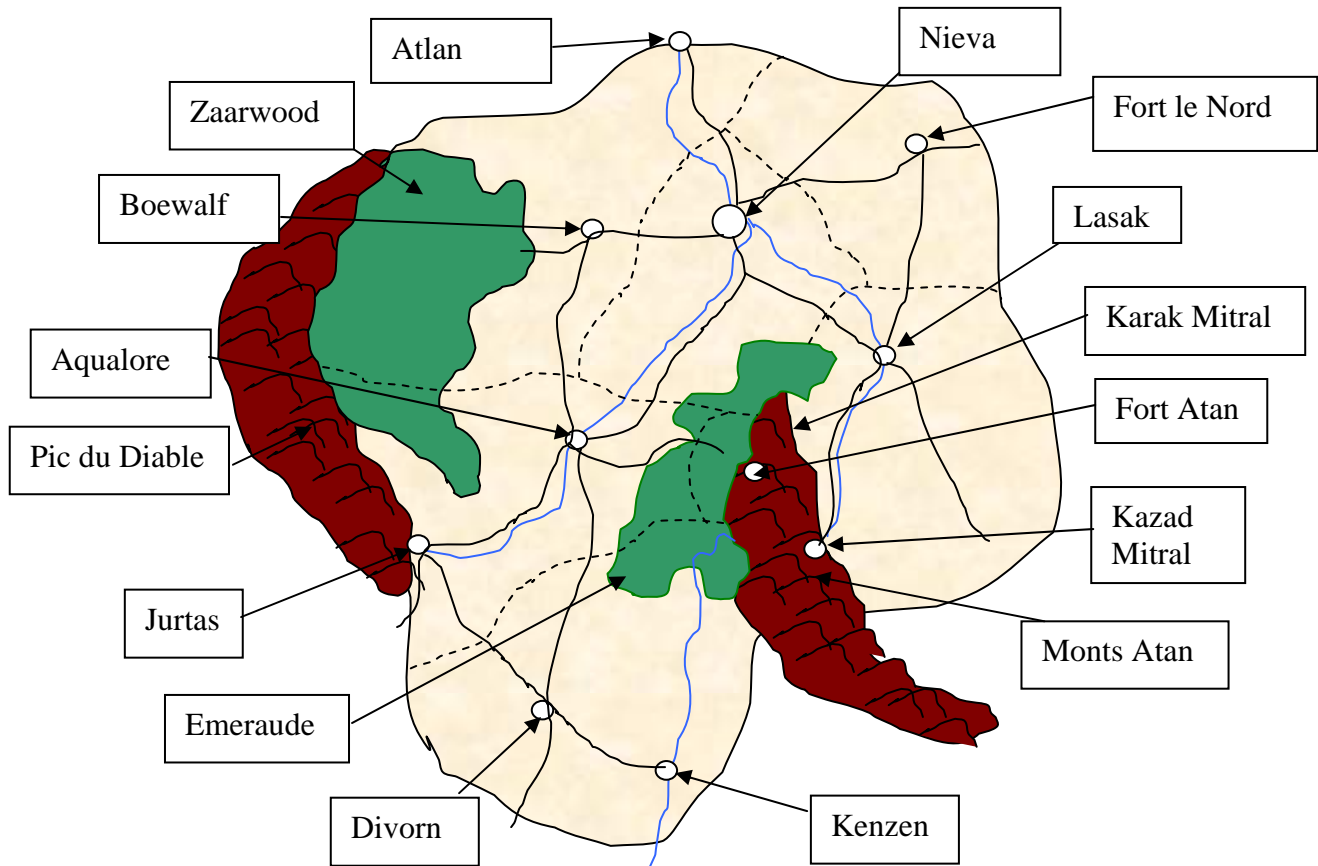
Ce royaume compte en son sein 2 grandes chaînes de Montagne : les Monts ATAN qui se trouvent au Sud du pays, et le PIC du DIABLE qui fait frontière avec le royaume Elfe à l'Ouest.

Kalador est entouré par la mer des glaces au Nord, Le royaume Harad hostile de Noram à l'Est, un empire humain expansionniste (genre la Rome antique) du nom de Vahall au Sud Est, L'empire Elfe noir de Naugarth (des méchants) au Sud Ouest, le Royaume Harad allié d'Elénie (genre Camelot) à l'Ouest Sud Ouest, et le royaume Elfe d'Haday à l'Ouest.

Le pays compte 2 très grandes forêt : La forêt de Zaarwood, au pied du Pic du Diable (réputée hautement maléfique), et la forêt d'Emeraude au pied ouest des monts Atan on la dit habitée par des lichés et c'est le seul chemin possible pour aller au fort Atan.

Les cultes pratiqués dans Glamor sont ceux que vous voulez, ceux des royaumes oubliés ou de Warhammer conviennent très bien.

En ce qui concerne Kalador, le royaume est plutôt penché vers les cultes druidiques (Sylvanus pour les Royaumes oubliés ou Taal pour Warhammer ect...). Tous les cultes sont admis sauf les cultes mauvais.



Le Climat de Kalador est de type Nord européen : Avec en saison froides des températures de -30°C au Nord et de -5°C au sud. En saison chaude, les températures vont de 18°C au Nord à 25 °C au Sud.

Kalador compte une très forte communauté de nains (répartis dans les collines du pays et dans les monts ATAN). Quelques Clans Elfes peuplent les forêts intérieures et les abords d'Emeraude et de Zaarwood

Par endroits, des tribus d'orques et de gobelins sèment le trouble surtout au Nord de la forêt de Zaarwood, mais rien de dangereux pour le régime

L'empire Vahall et Naugarth se font la guerre depuis près de 10 ans, ce qui arrange bien Kalador. Quand aux incursions du royaume de Noram, elles arrivent à être contenues par les seigneurs Marches.

Le royaume connaît globalement une période de prospérité sous la férule du roi Thorfin DragonHeart 1^{er}.

Kalador est un des rares royaumes de Glamor où les minorités raciales (Elfes et Nains) sont représentées au gouvernement (il y a un conseiller elfe aux affaires Elfes et un conseiller Nain aux affaires naines). Les heurts raciaux existent quand même dans certaines régions des marches.

Voilà grosso modo où on va commencer à jouer.

Les autres royaumes, pays ou lieux particuliers que vont traverser les personnages au fil de la campagne seront décrits un peu plus en détail dans celle-ci.

2) Et Histoire

2-1) La Vérité sur la Création

CE QUI SUIT EST POUR LE MJ ET POUR LUI SEUL.

Les lignes suivantes ne sont pas connues de nos jours. Seuls quelques rares Erudits peuvent en savoir quelques bribes.

Le plus souvent, d'ailleurs, ils ne le clament pas sur tous les toits. Au mieux, on les considèreraient comme fou, au pire comme des hérétiques.

Ce chapitre est donc réservé à la lecture du maître du jeu afin de lui permettre de mieux cerner la campagne des la Trilogie des Elus.

Au départ était le Néant...

Sans fond ni haut. Sans début ni fin. Bref l'absence absolue de quoi que ce soit y compris du rien. Une abstraction mathématique.

Il n'avait pas de conscience, ou d'absence de conscience. Il n'était ni vide, ni plein, on aurait presque pu dire qu'il n'était pas puisque personne (pas même lui) n'était là pour prendre conscience de sa présence. Et pourtant il était là et nulle part.

...Puis vint l'Esprit...

Au sein du Néant, naquirent Les Esprits.

Les Esprits s'éveillèrent soudainement à la conscience au fil du temps qui ne représentait encore rien. Un par un, ces esprits commençaient à prendre conscience de leur environnement, souvent, se développant, et parfois, retournant au Néant.

Leur éveil provoqua l'apparition d'une nouvelle dimension au sein du Néant et à mesure que les Esprits s'éveillaient, cette dimension des Esprits (que les Erudits appellent aujourd'hui l'Astral) finit par se détacher du Néant dont elle était issue. C'est dans cette dimension que les Esprits prirent conscience de l'existence des autres Esprits. Cette rencontre leur permit de mieux comprendre leur propre existence et ils passèrent des éons à s'observer et s'étudier mutuellement.

Les Esprits eurent de plus en plus de contacts entre eux, et certains se développèrent plus vite que d'autre. D'autres, avaient peur de ses contacts et les fuyaient le plus loin possible. Parmi ceux là, certains retournèrent dans ce qui les avait vu naître : Le Néant.

... Puis le chaos...

Ce retour ne se fit pas sans heurt. D'autant qu'ayant été éveillés plus complètement, leur retour au sein de ce dernier provoqua un changement du Néant. Le vide absolu dont il était fait se transforma sous l'action du retour de ses Esprits, un champ de possibilité Plus vaste et plus informe que L'astral. Le chaos était né.

Les Esprits s'évertuèrent à donner une forme à la région du Chaos qu'ils dominaient. Mais leur manque de coordination, et leur refus de coopérer rendaient leurs créations fluctuantes et instables.

...Et enfin la forme.

Dans l'Astral, Certains Esprits tentèrent également de donner une forme à leur environnement. Mais comme dans le chaos, leurs créations s'avèrent fluctuantes et instables.

Parmi ceux là, il y en avait 7 Que l'on appelle aujourd'hui les Anciennes Puissances, qui se sont attelés à cette tâche d'une façon un peu différente es autres.

Ils se servirent de fait de leurs « connections » pour donner une assise à la forme qu'ils voulaient créer. Travaillant de concert, ils réussirent à créer le « matériel ». La forme Stable était créée.

Cette forme nouvelle donna ainsi naissance aux Terres éternelles : La pierre angulaire du Plan Matériel.

La Création du monde

Surgis du Grand Rien, Apparurent les Anciennes Puissances. Elles regardèrent ce qui les entouraient et ne virent Rien. Ils engendrent donc de leurs pensées les Terres Eternelles. Une plateforme magique et magnifique, flottant dans l'océan du Néant, où ils firent leurs demeures.

Là, ils vécurent des Eons, en bonne paix et dans la sérénité.

Mais ils n'étaient que 7. Et bientôt, leur domaine leur sembla bien petit et sans charme. Bien sur, ils avaient des serviteurs : Les Dieux Aînés.

Tous ensemble, ils décidèrent alors de créer Glamor.

Chacun d'eux s'attela à une tâche particulière. Et, de fait, Chacun d'eux se créa soit même sa sphère d'influence sur le monde. Pour les aider, ils engendrèrent de leurs pensées 7 Gemmes Etoiles. Qui non seulement contenaient une partie de leur essence mais aussi, allaient leur permettre de s'en servir comme outils pour la création du monde.

- **ANAÏS**, Etait la plus espiègle et la plus insouciant des Anciennes Puissances. Elle avait pour habitude se laisser aller à sa fantaisie et c'est elle qui Créa la Gemme de la réalité. Ainsi, elle définit le monde telle qu'il devrait être. Elle donna au monde la Vie, mais aussi son incroyable diversité.
- **ALIA**, Etait une sorte d'intellectuelle, sa sagesse et son esprit affûté comme un rasoir était reconnue par toutes les Anciennes Puissances. Elle Créa La gemme de l'Esprit, Ainsi, elle insuffla l'intelligence à certaines créatures
- **ZEKE**, Etait bouillonnante de vie et cherchait toujours à se surpasser en tout. Sa Force avait permis à la structure des Terres Eternelles de tenir. Elle Créa la Gemme de la Puissance, Ainsi, elle donna la force et la résistance à la création.

Ces 3 Déesses avaient commencé à penser un monde sans limite.

Les Autres Anciennes Puissances s'attelèrent donc à en imposer les limites

- **BAFFRAL**, Etait une Ancienne Puissance secrète et plutôt introverti. Il regardait la création de ses sœurs et se dit que si celle-ci durait pour toujours, ils finiraient par s'en lasser. Il Créa donc la Gemme du Temps, imposant ainsi cette limite à l'univers en cours de création. Ses enfants élus, Les Elfes, allaient en être privés. C'est pourquoi les Elfes ne sont pas soumis aux ravages du temps.
- **YRIAN**, Etait épris d'impartialité et de justice. Il vit que les créations étaient toutes jusqu'à maintenant dénuées de conscience. Il Créa la Gemme de l'Âme, donnant une âme et une conscience à la création et ses créatures.
- **COREN**, Etait vigilant quant à l'œuvre d'ANAÏS. Beaucoup plus posé qu'elle mais tout aussi imaginaire, il Créa la Gemme de l'Espace, Ainsi, il définit les limites physiques du monde.

Chacun ajouta donc sa pierre à l'édifice : Glamor était Donc née.

- **MORGIAN**, le 7^{ème}, Etait une Ancienne Puissance insatisfaite. Il regardait l'œuvre de ses frères et n'y vit aucune imperfection. N'y avait-il donc plus rien à ajouter ? Il passa des éons à chercher comment améliorer Glamor. Ne trouvant rien, son esprit devint aigri. Il avait beau chercher des failles, il n'en voyait aucune. Glamor était déjà bien avancé dans la création, les premières races pensantes commençaient à parcourir ses terres. Morgian aussi les parcourrait sans cesse à la recherche d'un défaut à exploiter. Un jour, il rencontra un groupe d'Elfe. Il leur demanda ce qui leur manquait pour être vraiment heureux. Ces derniers, ne trouvèrent rien à lui répondre. Morgian était excédé. Et dans sa colère, il massacra le groupe d'Elfe. Il avait enfin trouver un défaut. Le Monde était trop parfait. Il fallait donc qu'il le soit moins. Il Créa la Gemme du Pécher, Ainsi, toute chose aurait une faiblesse, ainsi toute chose pourrait être corrompue et détruite, quel qu'en soit le moyen.

La création des Gemmes et donc et donc du monde avait beaucoup affaibli les Anciennes Puissances. Ainsi, à chaque Gemme créée, l'Ancien se retirait pour se reposer. Aucun d'eux ne virent donc ce que Morgian avait fait à Glamor, et ne purent l'en empêcher. Les Serviteurs des Anciennes Puissances, les Dieux Aînés tentèrent bien de les réveiller mais sans succès. D'autre part, ils se savaient trop faibles pour tenter quoi que se soit contre Morgian. Ce dernier, ayant accompli son méfait décida de ne pas rentrer dans les Terres Eternelles. Il s'exila volontairement dans des territoires reculés de Glamor pour s'endormir à son tour.

L'Age des Ténèbres

Durant le sommeil de leurs maîtres, les Dieux aînés se mirent à veiller sur la création. Bientôt, les légendes parcoururent le monde, ses Dieux Aînés devirent les seuls dieux vénérés et l'on oublia même que les Anciens avaient existé.

Les dieux aînés prodiguaient conseils et mise en garde aux peuples de Glamor et la vie s'écoulait dans la paix.

Mais l'œuvre de Morgian allait tout bouleverser. Son action fit que le fils se retourna contre le père, le frère contre le frère.

Glamor sombra dans un âge de guerres sans égal jusqu'à aujourd'hui.

Des armées de milliers d'hommes se battaient et tombaient sans raison.

La terre était devenue stérile, les gens violents, le monde, un enfer.

Cette période néfaste dura jusqu'au réveil des Anciens.

Le Réveil des Anciens

Au bout de quelques siècles de repos, les Anciens se réveillèrent enfin.

Les Légendes racontent que voyant l'état du monde, ils étaient très attristés. Ils se choisirent alors des champions au sein des peuples de Glamor. Ils les investirent d'une partie de leur puissance et leur confièrent la mission de ramener la paix sur Glamor. Ses Héros que l'histoire connaît sous le nom de Elus des Anciens, partirent donc en quête et finalement, Au terme d'une longue guerre à laquelle se joignirent les Anciens pour la bataille finale, Morgian fut défait et emprisonné par les Anciens dans leurs prisons.

Cette guerre, connue sous le nom de Guerre des Anciens, ramena la paix sur Glamor, et plusieurs de ses Héros furent plus tard déifiés.

Mais les graines du mal avaient été plantées, et par intermittence, ses fruits mûrissaient et pourrissaient le sol de Glamor.

La Grande révolte.

Parmi les serviteurs de Morgian, se trouvait un Dieu Aîné du nom de Rogan. Se dernier était le plus fidèle et le plus puissant des serviteurs de Morgian.

Il passa des siècles à murmurer aux rois des elfes et des Nains d'impossible secrets. Peu à peu, ces derniers se mirent à croire en ses paroles. Le plus grand nombre alors se retournèrent contre les Anciens, les accusant de vouloir garder Glamor sous leur coupe et asservir les peuples.

Ceux que l'on appelle maintenant les Elfes Sombres dirigeaient cette révolte. Et de puissants navires voguèrent vers les Terres Eternelles pour combattre leurs ennemis : Les Anciens.

Ces derniers, ne comprirent pas pourquoi leur création leur échappait ainsi. Ils tentèrent de raisonner les envahisseurs mais en vain.

Afin de se préserver, mais ne voulant pas faire du mal à leurs enfants, les Anciens quittèrent Glamor, Propulsant les Terres Eternelles dans un royaume céleste, inaccessible aux mortels.

Les Nouveaux Dieux

Les légendes connues de cet épisode compte que dégoûtés par la cruauté et la malveillance des peuples, les Anciens se retirèrent dans un autre monde et laissèrent la gestion de Glamor aux Dieux Aînés.

Ces derniers sont ceux qui sont adorés aujourd'hui

La deuxième création

Hormis certains Dieux Aînés, nul ne connaît cette deuxième création.

Forts de leurs nouvelles expériences dans le dur métier de créateur, les Anciens décidèrent de recréer le monde. Ils le voulaient sans les erreurs commises pour la première création.

Ils se réunirent donc une nouvelle fois et invoquèrent le pouvoir de leurs Gemmes Etoiles.

Cette fois, ils ne créèrent non pas une planète mais des galaxies entières ; chacun laissant libre cours à son imagination sur la faune et la flore de ces nouvelles planètes.

Ainsi, Eu lieu le Big-Bang.

Malheureusement, Morgian, même du fond de sa prison, participât à la nouvelle création. En effet, Les Gemmes Etoiles étaient liées entre elles par un pouvoir plus fort que ce lui des Anciens. Et aucun d'eux ne pu empêcher son intervention. Tout au plus, en s'alliant, ils réussirent à limiter son influence. C'est pourquoï, malgré le désir des Anciens, Le mal ne fut pas effacé de la nouvelle création.

Les Anciens ne pouvaient le savoir, mais la deuxième création allait leur drainer beaucoup plus d'énergie qu'ils n'en avaient dépensé pour la première.

Ainsi, ils disparurent tous, (Y compris Morgian) se fondant dans leur création.

L'univers entier était maintenant aux mains des Dieux Aînés.

Les Faux Dieux

Encore une fois, cette information n'est pas pour les joueurs mais Pour le MJ afin qu'il cerne mieux les tenants et les Aboutissants de la Campagne.

Ne dites jamais à un prêtre que le Dieu en qui il croit est un Faux Dieu.

Pourtant, ces dieux existent bel et Bien

Petit cours Vite fait :

Une bonne partie des Dieux auxquels un culte est voué sont des Dieux Aînés. En fait, souvent seuls les Dieux dits « Supérieurs » ou « Majeurs » d'un panthéon en sont.

Par exemple, Odin dans la mythologie Nordique serait un Dieu Aîné, de même que Thor ou Ares (Olympien).

Par contre, beaucoup de dieux sont en fait des Faux Dieux, c'est-à-dire des Dieux qui ont pris corps et existence du fait de la foi que les populations ont en eux.

Ces derniers ne vivent que temps que l'on croie en eux, pour finir par disparaître lorsque le dernier croyant meurt.

Ils prennent corps dans une dimension parallèle nommée la Dimension du Rêve.

Par Exemple, Sigmar de Warhammer serait un Faux Dieux. De même que Hercule (Olympien).

2-2) Le Mythe de la Création

Voilà donc ce que savent les gens de Glamor.

Pour la plupart des gens, se sont les Dieux Aînés qui ont créé Glamor et se sont les seuls Dieux (ils ne connaissent pas la distinction entre les Dieux Aînés et les Faux Dieux).

Si vous Utilisez le panthéon des Royaumes Oubliés, ou celui de Warhammer, les dieux qui y sont décrits sont en fait des Dieux Aînés.

Ce qu'il vous faut absolument c'est un panthéon complet des dieux. Les Dieux Bons ou neutre seront en Fait des Dieux aînés affiliés à L'ancienne Puissance qui s'en rapproche le plus Les Dieux Mauvais seront souvent des Dieux Aînés au service de Morgian.

2-3) ATAN

Il y environ 5 Millénaires de cela, alors qu'une période de trouble assombrissait les contrées de Glamor, Apparu en Kalador le 1^{er} Grand Roi qui réussit à réunir les peuples de Kalador pour lutter contre le Mal. Son Nom étai ATAN.

Depuis ce jour, à chaque fois que le monde semblait en avoir besoin, ATAN s'était réincarné pour continuer sa lutte.

Au fil des Siècles, Un ordre de chevalerie (Les Guerriers d'ATAN), a vu le jour et attend avec patiemment le retour du Roi.