



*Le sommet du Pilier se perd dans les nuages...*

# Le Troisième Age du Haut Royaume

**Clepsydre - Septembre 2005**

## Escarboucle, le 2 Mainambre 25 Dragon

**V**otre Majesté, les sages et le petit peuple le disent, mais je crois que c'est vrai : le Haut Royaume est vraiment entré dans un nouvel âge...

Voyez-vous, beaucoup d'évènements se sont produits pendant votre absence. Certes le Haut Royaume est toujours là, ainsi que les Maisons, les Confréries et tout ce que vous connaissiez. Mais par bien des aspects, il n'est en fait plus exactement le même.

Tout a commencé le jour de votre départ pour Samarcande. C'était le 29 avriembre 24 Dragon, et ce jour-là, un phénomène extraordinaire est survenu.

Ce soir-là, la nuit n'est pas tombée sur le royaume.

Le soleil est tout simplement resté suspendu, rouge, immobile, au-dessus de l'horizon. Comme s'il reprenait son souffle, ou s'il attendait quelque chose...

*Un rêve étrange a marqué le début du nouvel âge...*



Une fois le « matin » venu, il est reparti vers l'est et s'est couché cette nuit-là à l'orient !

Le lendemain, au grand soulagement de tous, il a repris sa course vers l'occident. Mais ce n'était pourtant qu'un début...

De toutes parts sont arrivés ensuite des récits bien étranges. Des songes d'abord, récurrents : c'est comme si la moitié du royaume avait partagé cette nuit-là un rêve commun, dans lequel elle voyait deux grands dragons, l'un d'or et l'autre d'argent, se battre et se déchirer dans un grand déluge d'arcande, pour finir par s'endormir, épuisés, chacun serrant dans sa gueule le cou de l'autre. Aujourd'hui, tous les sages et les érudits sont d'accord sur un point : le nouvel âge du Haut Royaume est d'abord et avant tout un nouvel âge du point de vue de l'arcande, de la magie, voire des forces mystérieuses du destin...

Puis vinrent des rapports plus concrets et matériels. Certains annonçaient que des rivières avaient changé de cours, d'autres que des montagnes avaient surgi ou que des marais s'étaient asséchés, je me souviens d'une dépêche qui racontait qu'il avait plu dans le Grand Désert Rouge !

**I**ndéniablement, la carte du Haut Royaume n'est plus tout à fait la même, Votre Majesté. L'un de ces changements les plus emblématiques, c'est bien sûr la disparition soudaine et incompréhensible de Samarcande, remplacée par un immense lac. Ce lac, appelé lac de Morteforêt en souvenir de la forêt disparue, est très marécageux sur ces bords et couvert de roseaux sur des lieues à partir de la rive. La traversée est donc peu aisée et périlleuse, il faut suivre certains chenaux précis et utiliser des bateaux de bonne taille. Malgré tout, il est devenu un moyen de communication important entre le nord-est du Royaume et le Cœur, et une ville nouvelle, Port-Palud, s'est développée sur sa rive sud-est. Sous les eaux au centre du lac, on peut apercevoir parfois un cercle de pierres levées bien mystérieuses.

Un autre des points remarquables du Royaume est certainement le gigantesque pilier de pierre qui se dresse désormais à peu près en son centre, dans les Grismonts, à proximité de Citadelle. Si vous pouvez le croire, Votre Majesté, il fait bien dix lieues de

diamètre et il est parfaitement lisse. Son sommet se perd dans les nuages, et on ne sait pas où il se termine.

On pourrait mentionner aussi la situation nouvelle d'Escarboucle, qui se dresse désormais au centre d'un grand lac qui commence à une portée de flèche des murailles, et dont les bâtiments s'étagent maintenant sur le flanc d'une haute colline qui surplombe la plaine environnante de plusieurs centaines de mètres !

D'ailleurs, dans l'ensemble du Royaume, les montagnes se sont souvent considérablement élevées. Les Grismonts et les Monts Sarpiens sont par exemple devenus des barrières beaucoup plus difficile à franchir.

Beaucoup de fleuves ont changé de cours, mais un seul cours d'eau d'importance est apparu, et il l'a fait à la lisière du Désert rouge ! Pour l'instant, seules quelques communautés éparses se sont installées sur ses rives fertiles, mais il s'agit évidemment d'un espace à conquérir, et qui pourrait attirer les convoitises.

**L**es reliefs ont changé, et les distances également. Ainsi, le voyage entre Dameline et Escarboucle prend-il désormais bien quinze jours de plus qu'à l'ordinaire : la route a l'air de s'étendre à l'infini, en courbes nouvelles dans une campagne dont personne ne se souvient. Inversement, le voyage entre Dameline et Rosesable prend presque moitié moins de temps, et longe sur une bonne partie du chemin le fond d'une faille apparue depuis peu !

Des Cités se sont rapprochées, d'autres éloignées : ainsi d'Estermor et de Forêvage, qui sont désormais séparées par une large chaîne montagneuse. Certaines ont été englouties, comme Longport, qui repose au fond de la baie de Gelnoir. Des îles sont maintenant rattachées au continent, à l'image de la capitale de MaisonDragon, Sargasse, tandis que des parties du continent sont devenues des îles : ainsi Itellia se trouve-t-elle désormais isolée dans l'océan des Reflets.

Je suis également au regret de vous apprendre que certaines régions ont été englouties sous terre ! C'est le cas notamment de la ville d'Anthracite, qui a glissé dans la gigantesque faille qui s'est ouverte au nord-ouest des Grismonts.

Mais il y a plus mystérieux encore. Certaines routes sont en effet coupées par des bancs de brumes miroitantes, et les voyageurs qui ont

essayé d'y pénétrer sont ressortis dans des régions lointaines... Ainsi, les brumes qui infestent la route du sud à partir de Cité Rouge conduisent-elles le plus souvent les voyageurs... non loin du lac Animoine !



*Les forêts se sont agrandies, et foisonnent de créatures étranges...*

**D**ans tout le Haut Royaume, on s'est vite aperçu que les forêts s'étaient considérablement agrandies. De nombreux récits rapportent comment des villages de plaine, parfois situés jusqu'à vingt lieues de l'orée d'une grande forêt, se sont soudain réveillés entourés par des bois épais, complètement coupés du monde. Depuis un an, Sire, vos sujets ne sont pas restés inactifs, et des chemins ont été percés, des villages reliés entre eux, certaines vallées forestières en partie défrichées. Toutefois certains villages ont disparu corps et âmes, et ceux qui subsistent se trouvent très isolés. Sans compter qu'on trouve désormais de nombreuses créatures ou lieux étranges dans ces forêts. J'ai moi-même vu de mes yeux des sortes de panthères au pelage gris argenté, avec deux petites cornes sur la tête. Marcher dans ces bois hors des sentiers éprouvés, c'est aussi courir le risque de « passer autre part », comme cela est arrivé à certains imprudents. On peut ainsi se retrouver soudain dans une forêt à un tout autre endroit du Royaume. Ou bien, d'après

certains récits, dans des endroits plus lointains, et pas forcément dans notre monde...

Vous pourriez imaginer, Votre Majesté, qu'avec tout cela les Elférins sont moins présents. Hélas, il n'en est rien malheureusement... Ces créatures sont toujours très actives, et n'ont rien perdu de leur agressivité, même s'il est vrai qu'il arrive souvent que nous ayons à faire à des bandes manifestement égarées bien loin de chez elles.

## **D'**

Beaucoup de récits parlent d'hommes ou de femmes vêtus de façon très étrange, et qui ne parlent pas notre langue, qui apparaissent parfois, de façon isolée, ici ou là. Parfois ces « Voyageurs », comme on a commencé à les appeler, ne sont même pas humains. Rares sont les rapports qui évoquent des troubles causés par ces visiteurs, mais dans les quelques cas où des combats ont eu lieu, il apparaît que ces créatures disposent souvent de pouvoirs redoutables...

Dans deux cas précis cependant, nous n'avons pas affaire qu'à des visiteurs occasionnels, tant les récits les concernant sont nombreux et concordants. Il semble donc qu'un peuple non humain que nous avons baptisé « les Ecarciens » soit apparu dans les Ecarciels. Ces êtres se présenteraient comme des humanoïdes musculeux, aux traits un peu bestiaux, leur peau serait faite de cuir noir et ils seraient plus poilus que les humains. Ceux qui ont été vu seraient recouverts de lourdes armures dorées et sembleraient garder l'entrée de grandes grottes ornées de sculptures étranges. Aucun contact plus précis n'a cependant été établi pour l'instant, car ces régions sont très isolées.

Un autre peuple de créatures non humaines serait aussi apparu à l'ouest, dans les marais du Jonbrun mais aussi d'après les récits en plusieurs autres points du littoral, dans des estuaires ou des lagunes. Il s'agirait d'humanoïdes à la peau écailleuse, apparemment pacifiques, qui seraient venus trou-

ver les humains des villages proches pour commercer. Ils possèderaient apparemment des marchandises étonnantes, dont on n'a jamais vu l'équivalent dans le Haut Royaume, et un grand sens du commerce. Il semble qu'ils aiment les habits et ornements luxueux et se vêtent de couleurs vives. Ils seraient aussi apparemment très curieux des coutumes humaines. Au contraire des Ecarciens, quelques contacts permanents auraient commencé à être établis avec les Jons, comme on les appelle désormais.

Enfin, un autre peuple, mais humain celui-ci, est apparu dans le Grand désert rouge. Il ne s'agit pour l'instant que de quelques groupes surgissant du désert et repartant rapidement. Il semblerait qu'ils viennent de contrées situées au sud, et que eux aussi soient surtout désireux de commercer, mais nous manquons d'informations, car les contacts avec le sud sont devenus très difficiles.

Un autre mystère réside dans l'apparition dans tout le Haut Royaume de ruines d'anciennes forteresses très étranges. Ces ruines anciennes sont particulièrement nombreuses autour du nouveau fleuve apparu en lisière du Désert Rouge, mais on en trouve en vérité en bien d'autres endroits. A leur sujet les érudits se divisent : sont-elles des vestiges du 1<sup>er</sup> Age ou des ruines d'une civilisation d'un autre monde, apparues mystérieusement dans le nôtre à la faveur des bouleversements récents ?

Un peu partout dans le Royaume, on rapporte aussi l'apparition de nouveaux animaux. Les forêts sont pleines d'oiseaux multicolores, de biches à tête de chien, de petits félins cornus ; les mers sont emplies de poissons étranges, ronds ou plats, violets, d'animaux marins aux cris déroutants ; les montagnes sont survolées par des faucons aux ailes d'argent, on y entend résonner les hurlements de grands ours

marchant sur deux jambes. Quelques dragons sont même apparus dans le Haut Royaume, et le survolent de temps en temps. Cependant pour l'essentiel ils ont élu domicile sur les plus hauts sommets des Ecarciels, et ils ne s'approchent pas des hommes.



*Les Jons sont-ils juste venus pour commercer ?*

**C**ar hélas, votre Majesté, nous devons aussi déplorer l'apparition de nouveaux dangers.

Une nouvelle espèce de créatures monstrueuses se manifeste un peu partout dans le Royaume, mais surtout dans les régions isolées ou qui ont le plus été modifiées par les changements survenus récemment. Ces créatures, baptisées « mangearcandes », sont particulièrement insaisissables, et les récits les présentent souvent comme surgissant de nulle part, et repartant ensuite de la même façon. Une chose paraît certaine, c'est qu'elles se nourrissent de magie, absorbant les sortilèges et convoitant les objets enchantés. Ces êtres apparaissent souvent seuls, ou bien en petits groupes.

**T**ous ces bouleversements, Sire, n'ont pas touché toutes les régions du Haut Royaume de la même façon. Certaines zones ont été très affectées, au point qu'elles sont redevenues en quelque sorte des « terres sauvages ». Ce n'est pas qu'elles présentent forcément plus de dangers que d'autres régions, ni qu'elles soient devenues totalement inaccessibles, mais c'est là que la géographie des lieux a été la plus altérée, que les brumes arcadiennes sont les plus épaisses, que les mangearcandes sont les plus actives. Les habitants de ces zones se sont soit retrouvés isolés dans des villages ou des clairières coupées du monde, soit se sont regroupés dans les quelques zones « sûres », le long des vallées ou des routes encore existantes. On rencontre des bêtes ou créatures étranges dès qu'on s'éloigne de ces zones, des brouillards miroitants également, et les imprudents qui s'y engagent ne reviennent pas, ou bien se trouvent transportés ailleurs. Compte tenu de l'ampleur des tâches qui nous occupent par ailleurs, il est vrai que ces régions ont été en quelque sorte abandonnées à elles-mêmes, et que bien peu de gens s'y aventurent.

Nous avons bien noté cependant, Votre Majesté, votre royal désir de voir ces terres re-

*Les Ecarciens ressemblent-ils à ce croquis rapporté par un voyageur ?*

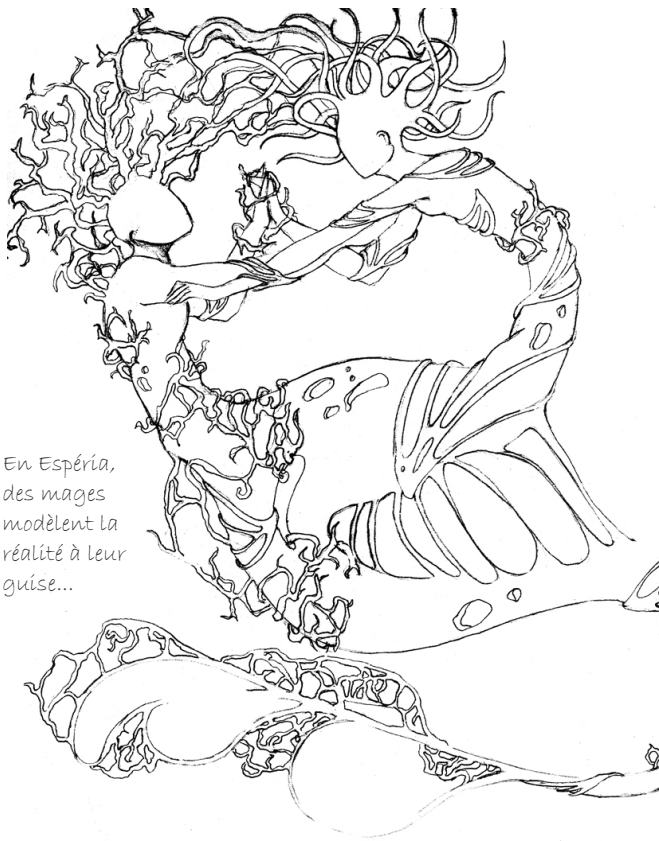


tourner au plus vite au sein de notre royaume. Les reconquérir sera cependant une tâche ardue, pour laquelle il nous faudra certainement l'aide des Maisons. Et plus encore, si vous me le permettez, car d'un point de vue arcandien également ces zones sont aussi en quelque sorte à la dérive... Sur ce point d'ailleurs, Sire, je pense que votre personne et les nouveaux pouvoirs que vous détenez seront d'une importance primordiale pour stabiliser ces terres. Vous serez nécessaire à leur transformation en Fiefs et à leur intégration au Royaume, ce qui aura l'avantage de vous conserver la haute main sur l'attribution que vous ferez de ces nouveaux domaines.

Venons-en d'ailleurs maintenant, si vous le voulez bien, à la situation politique.

**V**oyez-vous, Sire, le Haut Royaume est aujourd'hui extrêmement fragmenté.

Tout d'abord, vous avez bien noté au travers de mes explications je pense que de nombreuses barrières naturelles sont apparues qui isolent davantage les régions les unes des autres. Terres sauvages, forêts plus étendues, failles profondes, montagnes plus hautes, nouveaux bras de mer, tout cela contribue à couper le royaume en fragments isolés. Si l'on résume la situation, on peut distinguer plusieurs grandes régions : le Cœur, qui est resté relativement intact ; le Nord, qui reste encore assez bien relié au Cœur ; le Sud, où les Cités isolées ont appris à vivre de façon indépen-



En Espéria,  
des mages  
modèlent la  
réalité à leur  
guise...

dante ; et l'Ouest, très isolé et qui a fait de plus politiquement sécession...

En effet, avec votre absence, Sire, et le chaos dans lequel semblait plongé le Royaume, les Fiefs et surtout les Cités ont pris l'habitude de vivre en autarcie. A la faveur de l'éclipse relatif des autres pouvoirs politiques, les Confréries ont acquis davantage de pouvoir. Notamment elles sont devenues dominantes dans certaines Cités : ainsi les Messagers à Akinor, les Forgerons à Fort Acier, les Guérisseurs à Rocbrune, une Ecole franche de Sorcellerie SansMaison s'est même constituée à Cétoine. Plus on s'éloigne du Cœur, plus les gens ont pris des habitudes d'autonomie.

Evidemment, l'absence de pouvoir central fort a aussi entraîné des désordres plus graves. Ainsi des barons pillards se sont installés dans les Grismonts, et font peser une lourde menace sur les populations des plaines du Cœur.

**M**ais rien n'est plus grave que la création d'un Duché indépendant autour des Iles du Couchant. Dans ces îles, des volcans sont apparus, de nouvelles terres ont émergé, très riches en minerais et très fertiles. Des terres inconnues riches en ressources auraient même

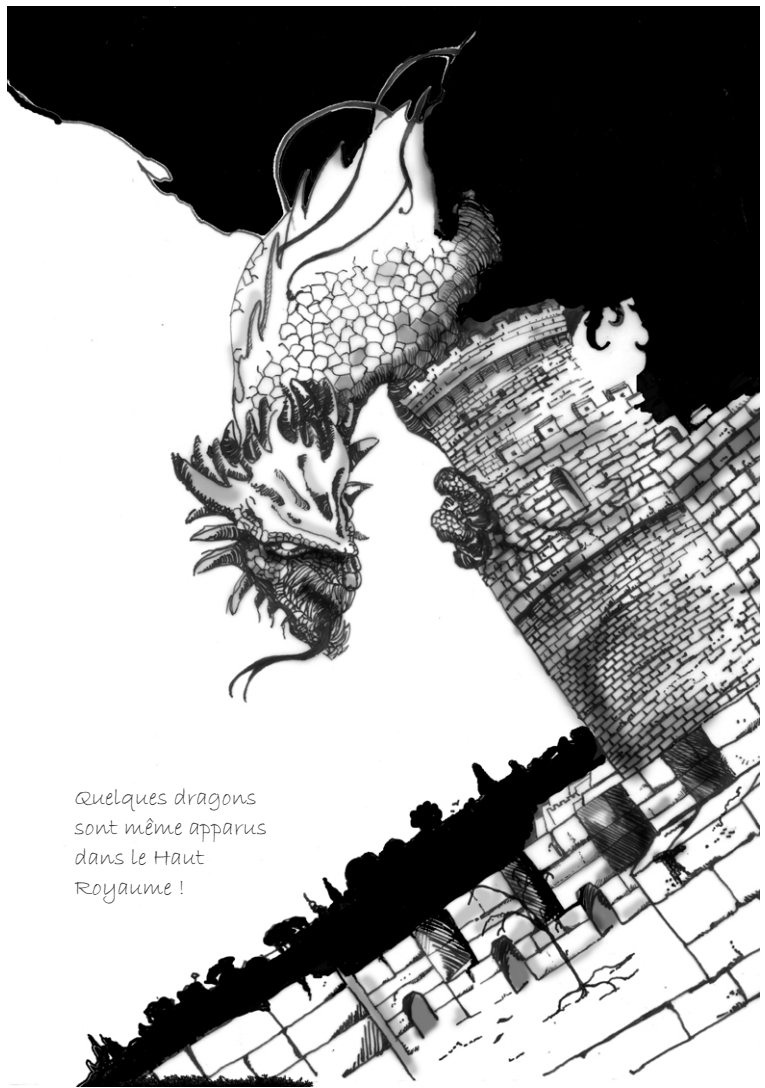
été découvertes loin à l'ouest, de l'autre côté de la Mer Intérieure. Le Seigneur de Port Lamiel en a profité pour déclarer son indépendance, rejoint par les Cités marchandes de la côte comme Brocarde et Valin, et pour se déclarer Duc du Couchant. Même si ce n'est pas officiel, il est notoire que le Duc a le soutien de MaisonDragon, fort malmenée récemment par Votre Majesté. D'ailleurs la capitale de MaisonDragon, Sargasse, qui est maintenant au milieu d'une péninsule, se trouve dans l'espace du Duché. Pour l'instant le Duché du Couchant ne se montre pas agressif, mais si Votre Majesté tentait de le réunir au Haut Royaume, nul ne sait comment la situation pourrait tourner.

**U**n autre fait d'importance est l'existence d'Espéria. Ce monde nous est désormais ouvert, du moins à certains des habitants du Haut Royaume. Les relations et le commerce se développent, les Mages Allisans de ce monde nous rendent fréquemment visite, et répandent leur enseignement à qui veut bien les écouter. Plusieurs Maisons possèdent également des Domaines en Espéria : Licorne, Estre, Cendre, Sable, et ces possessions ajoutent à leur puissance. On rapporte que des colons sont en train de s'installer là-bas, dans ce monde vierge, ou du moins tellement malléable, à ce que j'en ai compris, qu'on peut s'y façonner des territoires en modelant la réalité presque à sa guise. Il est bien connu maintenant que de nombreux Allisans sont en réalité des Mages du Premier Age qui ont fui en Espéria la Mortfolie, et qui ont patiemment attendu que la lutte entre les forces opposées de la Dispersion et de l'Harmonie s'achève - ce qu'elle a fait paraît-il le 30 avriambre de l'an dernier. On sait aussi qu'ils ont hâté l'avènement d'un nouvel âge en inspirant et en participant à la création de la 77<sup>ème</sup> Maison, MaisonAlizar, ce qui selon la prophétie révélée il y a quelques années par le peuple étrange des Octérants devait aboutir à l'éveil d'un géant qui déchirerait le monde. Ils nous ont expliqué qu'en réalité il ne fallait pas craindre cette prophétie, mais considérer au contraire qu'elle marquerait le passage du Haut Royaume à un nouvel âge, un âge plus élevé, plus inspiré, plus ouvert, plus magique. De fait, on peut dire que d'une certaine manière, le Haut Royaume est aujourd'hui « déchiré », sans que cela ait abouti à sa destruction... Pourtant, on ne sait toujours pas qui est ce géant mentionné dans la prophétie. On ne sait pas qui sont les autres

mages Allisans, ceux que l'on ne voit jamais, quelle est leur origine et quelles peuvent être leurs intentions. On ignore si l'existence de ces Domaines en Espéria, qui échappent à notre contrôle, ne va pas complètement déstabiliser l'équilibre de notre Royaume, en apportant ressources et magie aux Maisons qui ont la chance d'en détenir un. Et puis n'est-il pas gênant que ces Domaines soient en réalité soumis chacun à une seule personne, le Seigneur du Domaine, qui agit comme bon lui semble. Qui garantit que ces Seigneurs ne vont pas échapper au contrôle même de leur Maison ?

Il est peut-être utile de mentionner un autre mystère survenu voici trois mois à peine. Tous les membres de MaisonCrystal, partout dans le Haut Royaume et tous en même temps, ont paru subitement frappé de stupeur. Ils ont abandonné immédiatement ce qu'ils étaient en train de faire pour se mettre en marche vers le sud. Une longue colonne de marcheurs, un flot grossissant à chaque nouveau carrefour, allant toujours plus loin vers le sud. Ils refusaient de répondre à nos questions, restaient obstinément muets, et s'ils étaient empêchés de marcher, semblaient dans une prostration totale. Ils ont tous disparu du Royaume, ils sont partis. Nous avons des raisons de penser qu'ils ont gagné Itellia, leur capitale, mais comme c'est depuis ce moment-là que l'île sur laquelle elle se trouve désormais est entourée de brumes perpétuelles et de récifs et de courants meurtriers, nous n'avons plus aucune nouvelle d'eux. Et c'est avec leur disparition qu'on se rend le mieux compte du vide qu'ils ont laissé derrière eux. Les gens de MaisonCrystal étaient les conseillers des Seigneurs, les gardiens des bibliothèques, les érudits du Haut Royaume, ceux qui enseignaient au peuple. Nombre de Cités et de Fiefs sont encore complètement désorganisés depuis leur départ.

**F**ace à toute cette situation complexe que je viens de vous exposer, nous avons bien compris les nouvelles lignes politiques que vous souhaitez impulser au Royaume, Votre Majesté. Conformément à vos vœux, le Triumvirat a perdu l'essentiel de son influence. On peut douter de leur réel désir d'abandonner la puissance dont ils ont joui



*Quelques dragons  
sont même apparus  
dans le Haut  
Royaume !*

ces dernières années, mais ils n'ont plus de légitimité à rester au pouvoir, et ils ont bien conscience de cela. Nous avons bien compris également votre désir de vous entourer de gens nouveaux, plus jeunes, issues de Maisons moins importantes ou moins politisées. Les personnes que vous nous avez recommandées sont d'ores et déjà en fonction dans l'administration ou dans l'armée, et nous attendons vos instructions en ce qui concerne les nombreux postes encore vacants.

**N**ous avons aussi fait proclamer l'édit que vous nous avez dicté concernant la reconquête des terres sauvages. D'ores et déjà, des aventuriers se rassemblent dans les zones frontalières, et les Maisons préparent toutes des expéditions aux quatre coins du Royaume. La perspective de conquérir de nouveaux Fiefs mobilise comme vous le pensiez les énergies de tous, et il semblerait que cela fasse taire pour l'instant les dissensions et

les intrigues. C'est un peu comme si un nouvel esprit pionnier s'était mis à souffler sur le Royaume !

**J**e terminerai par le plus étonnant dans votre Royaume, Sire, ce sont les nouveaux pouvoirs arcadiens dont semblent disposer un grand nombre de vos sujets. Il n'est pas rare aujourd'hui de voir un simple villageois capable de naturellement accélérer la pousse des plantes, un chasseur d'appeler à lui ses proies, une fermière entêtée de résister au sortilège de peur lancé par des brigands... et bien d'autres faits analogues.

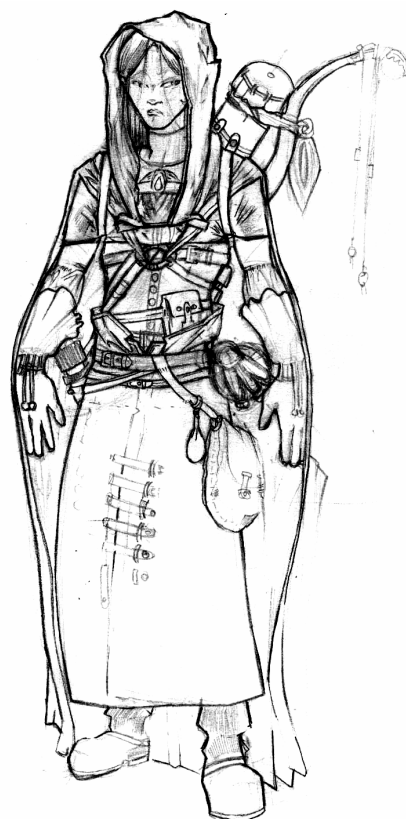
Il semblerait toutefois que **certains soient plus marqués que les autres par ces dons et par cette nouvelle affinité avec l'arcande**. Entre eux, ils commencent à prendre l'habitude de s'appeler « les Elus », mais ce nom leur a d'abord été donné par les gens d'Espéria. Ce qui les distingue des autres, c'est qu'il semble qu'ils aient tous vécu à un moment ou à un autre des événements éprouvants, parfois des rêves, parfois des crises de délire, ou encore des périodes de prostration, de fuite loin des hommes, qui ont souvent changé complètement leur vie, mais qui les ont aussi laissé avec des talents et une force nouvelle. La plupart disent avoir connu leur « révélation » lors de cette fameuse nuit du 29 avriambre, mais d'autres semblent vivre depuis lors ce même genre d'expérience. Beaucoup de ces Elus sont des membres de Maisons, et ce sont eux aussi qui paraissent les plus désireux d'explorer les mystères des terres sauvages.

Les membres des Ordres en revanche semblent un peu égarés, du moins plus qu'à leur habitude ! C'est comme s'ils avaient perdu les repères qui guidaient leur action et s'ils devaient apprendre à vivre dans un monde très différent.

Oui, le Haut Royaume semble plus que jamais empli de magie. Une autre preuve en est la source fabuleuse de magie qui se trouverait au cœur d'une zone de terres sauvages non loin de Cité Rouge. Cette source est ressentie par tous les Sorciers du Royaume, sur lesquels elle exerce apparemment une attirance extraordinaire. Toutefois, aucun de ceux qui ont essayé de s'y rendre n'en est encore revenu, et la nature de cette source arcandienne reste encore indéfinie.

**I**l faut aussi évoquer votre nouvelle importance, Votre Majesté. Quoiqu'il se soit passé au cours de votre absence, de nombreuses visions indiquent qu'une aura arcandienne particulière entoure désormais votre personne, Sire. C'est un peu comme si vous étiez désormais devenu une sorte d'incarnation arcandienne du Royaume, de sa terre et de ses habitants. Nos mages ont déterminé que le Haut Royaume était désormais plus « ouvert » qu'auparavant, plus sensible aux différentes influences arcandienne venues d'ailleurs. Ils pensent que les terres sauvages sont en réalité des régions qui se sont « détachées » dans leur essence du Haut Royaume. Dans ce contexte, ils expliquent que vous seriez peut-être en mesure de stabiliser les terres sauvages et de les rattacher plus fermement au Royaume.

Oui, vraiment, Sire, nous sommes en train de vivre une époque nouvelle, dans laquelle de grands dangers nous menacent, mais où également de grandes choses sont possibles ! Dans ces circonstances, je suis heureux et fier d'être à votre service et de pouvoir vous aider à rebâtir le Haut Royaume !



**Illustrations :**

Marie-Laure Labrousse  
Renaud Castaing