

LE CYCLE DES ÉTERNELS II

AIDE DE JEU

LA PASSE D'AUSTERAN

1 Sommaire

2	La passe d'Austéran : quelques éléments d'Histoire.....	2
2.1	Un souvenir de l'Armgarde	2
2.2	Légendes locales	2
2.3	La marque d'un Haut-Diable	3
2.4	Vers une sortie ?	3
3	La loi et l'ordre	4
3.1	L'Éveil et ses traditions.....	4
3.2	De la gravité des fautes.....	4
3.3	Les garants des lois et des sentences	4
4	Quelques lieux marquants	5
4.1	Nocturium	5
4.2	Aux plaisirs exotiques.....	5
4.3	Le tableau-monde	5
5	Aux alentours d'Austéran	6
5.1	Le Monastère d'Adérius.....	6
5.2	La Petite Passe	6
5.3	Le Fort Anthracite	6
5.4	Une nature étonnante	6
6	Annexe.....	7
6.1	Carte de l'Harmonde et la passe d'Austéran	7

2 La passe d'Austéran : quelques éléments d'Histoire

2.1 Un souvenir de l'Armgarde

La frontière entre la Janrénie et les Communes Princières est tenue par une chaîne de montagnes, limite naturelle, qui permet aux cartographes de tracer facilement les contours de ces deux nations. C'est en effet assez pratique et par convention, les voyageurs n'ont pas besoin d'en savoir plus pour aller de l'une à l'autre, si ce n'est que d'éventuelles taxes seront ponctionnées s'ils viennent y commercer.

Pour l'érudit qui s'inquiète de justesse et de vérité, il sera cependant aisé de comprendre que cela n'est en fait ni simple, ni évident, les autorités locales ne s'étant pas vraiment penchées sur les notions de souveraineté.

Cette zone est idéale pour traverser les montagnes. Le désert plutôt clément offre aux lourds attelages la possibilité de franchir sans trop de difficultés un obstacle qu'il serait bien long de contourner. Presque inhabité et sans autre intérêt, ce lieu aux contours mal définis n'a jusqu'alors jamais souffert d'une quelconque revendication, puisque tacitement profitable aux deux voisins pour leurs échanges commerciaux.

Un coup d'œil attentif du voyageur sur une ancienne stèle, ou du bibliothécaire sur un registre poussiéreux, permettrait pourtant de noter le nom ancien "Austéran".

Dans les annales des Communes Princiennes et de la Janrénie, ce nom presque oublié a pour écriture complète "Marquis Austéran Limovice". Contemporain de la chute de l'empire d'Armgarde et reconnu par les deux jeunes nations pour sa tempérance et son don de la diplomatie, ce noble fut nommé au titre de gardien de la frontière fraîchement créée. Tout son talent fut mis à rude épreuve pour pacifier la zone ou du moins en faire un territoire de parole plutôt qu'un champ de bataille. Il est dit qu'il s'acquitta de cette tâche ardue sans jamais avoir à combattre. Ce passage protégé des montagnes fut d'ailleurs longtemps considéré comme un havre de paix.

2.2 Légendes locales

Comme pour chaque lieu, la passe fut célèbre en son temps pour avoir connu la visite de nombreux personnages illustres et ayant compté pour l'avenir du monde. La fameuse « Passe d'Austéran » est de plus la source de nombreux mythes locaux. On prête à ce lieu certains caractères ésotériques, mêlant des pratiques sombres et des rumeurs de lieu sacré pour les saisonniers.

Ce qui est certain, c'est que les propriétaires successifs eurent fort à faire durant les siècles pour maintenir la passe ouverte. Les bâtiments de ce territoire symbolisent l'exacte frontière des deux pays. Ils sont sur le versant ouest de la montagne, espace géré « à défaut » par le district de la ville de Jorline. Cette ville est la première d'importance de la Janrénie que rencontreront les voyageurs venus de l'est.

Il est à préciser que plusieurs événements violents se sont succédés dans le temps, le plus ancien semblant être une destruction totale du domaine, dont les écrits ne relatent ni survivants, ni descendants. Sans avoir pu le vérifier, la mémoire ancestrale des habitants cible des raids de drakoniens et de barbares, des rassemblements de créatures sombres, des tremblements de terre et des orages dévastateurs comme autant de raisons plausibles de ce premier désastre. Il fut malheureusement suivi de plusieurs autres, sans plus d'enquêtes pour en vérifier les véritables origines.

Maintes fois reconstruit et réhabilité, passé entre les mains de nombreux Janréniens et représentants des Communes Princières au fil des siècles, le domaine était tenu par la famille de Bazilise. On prêtait

à ces derniers occupants la faveur des Muses. Ils n'avaient en effet essuyé aucun problème et ce au travers de plusieurs générations. La passe en était redevenue plutôt sûre et les voyageurs réguliers y faisaient volontiers une halte bien méritée après l'ascension de la montagne. Cependant c'était sans compter sur l'intérêt d'un certain Haut-Diable.

2.3 La marque d'un Haut-Diable

Pas plus que la raison de sa venue sur l'Harmonde, nul ne sait ce qui motiva Jaranapale à s'établir en ces contrées. Cependant les connaisseurs des Abysses décrivent ce Haut Diable comme étant tout sauf irréflecti, puisque considéré comme un administrateur zélé.

Sous sa direction et profitant d'un vide évident de souveraineté tant Janrénienne que Princéenne, la Passe d'Austéran est rapidement devenue le « Domaine de Jaranapale ». Domaine bien plus étendu que la petite zone de contrôle de cette modeste place forte.

Le changement de propriétaire s'est traduit par un progressif mais radical changement de ton. La passe est restée ouverte mais les voyageurs y faisant route ont un profil qui a bien changé. L'affluence a été très importante et le lieu n'était plus seulement un territoire de transit mais l'objet même du voyage.

On a pu donc voir de nombreuses caravanes arriver des quatre coins de l'Harmonde pour aller à la rencontre de l'étrange Éternel venu des Abysses. Beaucoup de ces voyageurs portaient titres et lettres de marques importantes, à croire que le nouveau maître des lieux était réduit à une simple attraction.

Mais il n'en fut rien et ses réels desseins furent vite révélés. Les habitants furent soumis à un très strict système administratif régi par des codes et des règles qui détruisirent totalement l'ordre social précédent. L'organisation de la société atteignit un degré très élevé. Chacun sur le domaine était dédié à ses tâches et peu importe s'ils étaient au préalable des nobles ou de simples paysans. Des pratiques parfaitement obscures sont également apparues et bientôt l'on vit marcher sans aucun secret de nombreux démons au milieu des hommes. Tout cela fut bien sûr accompagné d'actes de conquête. Ou plutôt de défense, car Communes Princières et Janrénie envoyèrent des troupes pour remettre de l'ordre. Celles-ci furent dispersées et les anicroches toutes soldées par la perte de grandes portions de territoire sur les deux versants de la montagne (cf. zone verte sur la carte en annexe).

Excédée par ces expansions successives et l'extension d'une zone administrée (la dernière en date est matérialisée en rouge sur la carte en annexe), la Janrénie envoya une grande armée qui n'eut pas plus de succès confrontée à tant de créatures des profondeurs. Un an plus tard, et faisant jouer encore plus ses alliances Liturges, elle envoya une seconde armée plus puissante et bien mieux préparée. Celle-ci fut cependant détruite totalement. L'on murmure que c'est une trahison qui empêcha la victoire qui semblait pourtant acquise.

Finalement, on dit que c'est une simple délégation commerciale qui eut raison du Haut Diable. Certains locaux auraient vu une vive lumière se projeter dans le ciel depuis le château et, dès le lendemain, la nouvelle de la disparition de Jaranapale se répandait telle une traînée de souffre. Depuis, on en sait un peu plus sur cette délégation qui se fait appeler l'Éveil.

2.4 Vers une sortie ?

Ce mouvement a attiré de plus en plus de sympathisants et a gardé jusqu'à aujourd'hui le contrôle de la Passe d'Austéran. En grande partie en raison de ses agissements (tout aussi obscurs que ceux de Jaranapale) et pour l'apparente solidarité de ses membres, on la nomme communément "Secte de l'Éveil". Cette dernière serait proche de l'Inspiration et chercherait à guider ses adeptes vers l'épanouissement de leurs flammes.

Sa gestion du domaine n'a cependant aucune commune mesure avec celle assurée par l'Éternel : elle a fait disparaître la plupart des démons et leurs menaces et la Passe d'Austeran a été récemment rouverte. Diverses délégations ont essayé, ces derniers mois, de rentrer en contact avec la secte sans que ce ne soit possible. La crainte d'une nouvelle période de crise a été partiellement levée depuis que certaines nations ont reçu des invitations pour discuter de la suite à donner à la passe d'Austéran. D'aucuns y voient un signe que l'Éveil, groupe nomade s'il en est, aurait décidé de se retirer de la passe.

3 La loi et l'ordre

3.1 L'Éveil et ses traditions

Si l'on est loin des règles édictées du temps de Jaranapale, l'Éveil a apporté avec elle ses traditions et il est par exemple entendu que par soucis de transparence, les mages et les conjurateurs doivent se signaler. Sans être pour autant mal vus, les conjurateurs doivent porter une étoffe noire au bras droit. Les mages de l'emprise quant à eux, doivent porter une étoffe bleu clair au bras droit.

3.2 De la gravité des fautes

À mesure que les langues se sont déliées et que certains mythes sur la secte se sont estompés, ses rites et son vivre ensemble ont été dévoilés. Voici ce que dit l'anthropologue abymois Ostion dans son "*Petit traité pour les curieux de l'Harmonde*". Il aurait infiltré le groupe pendant plusieurs semaines :

"Le système judiciaire de la secte n'a finalement rien de bien surprenant si ce n'est que l'on s'attendrait peut-être à un peu plus de ritualisme. Les éveillés classent la gravité des fautes selon une échelle de trois : mineur, medium et majeur. On notera, pour plus tard, que le chiffre trois revient bien souvent lorsque l'on s'intéresse à l'Éveil. Voici une liste de méfaits et leurs classifications :

- *mineur : insulter, menacer, abîmer des biens matériels, trouble à l'ordre public, non-respect des règles de l'Éveil (note: Ostion ne donne aucune liste de ces règles).*
- *medium : battre (frapper), faire chanter, voler*
- *majeur : assassiner, torturer, mutiler, contraindre par la magie, nuire par la magie*

Pour chacune de ces erreurs, une sentence est attachée :

- *une faute mineure est passible de service d'intérêt général pour la communauté.*
- *une faute medium est passible d'emprisonnement temporaire et/ou de réparation des dégâts physiques et/ou moraux.*
- *une faute majeure est passible de bannissement, réparation des dégâts, emprisonnement longue durée*

Sans que je ne pus le constater de mes yeux, ils ne m'en ont pas donné la chance, la récidive ferait monter la faute d'un niveau."

3.3 Les garants des lois et des sentences

Dans les écrits d'Ostion, il n'est aucunement fait référence à une milice ou à une garde de l'Éveil. Mais d'autres témoignages laissent sous-entendre que la secte a su évoluer depuis son arrivée sur le domaine de la passe d'Austéran. Une branche armée aurait été aperçue. Sans être belliqueuse, elle aurait été mise en place à des fins médiatrices et protectrices et se distinguerait du reste du groupe par une marque en forme de bouclier sur leur front. Ils portent, eux, l'écharpe ocre caractéristique de l'Éveil autour du bras.

Récemment, d'après la rumeur, l'organisation aurait jugé deux voleurs de bétails. Le tribunal aurait été présidé par de hauts dignitaires de l'organisation et un jugement par l'Art aurait eu lieu. Les deux voleurs auraient eu une heure pour réaliser une œuvre d'art avec pour seuls matériaux quelques branches et cailloux. La rumeur dit que ces deux voleurs ont échoué à prouver leur bonne foi et n'ont pas été revus.

4 Quelques lieux marquants

4.1 Nocturium

Antre de l'ancien Haut Diable, le Nocturium était le bureau de Jaranapale. Avec sa mort, il reste désespérément fermé, malgré les velléités de certains à essayer d'en forcer l'entrée. Son ouverture semble répondre à une logique abyssale bien spécifique et jusqu'alors restée inconnue. D'étranges marques, typiques de l'époque de domination démoniaque du lieu, sont toujours en place et restent inamovibles malgré les tentatives des locaux de s'en débarrasser.

Nul doute que le bureau de l'Éternel apportera des réponses, tant sur sa venue à Austéran que sur le leg qu'il laissera au final sur l'Harmonde.

4.2 Aux plaisirs exotiques

Lieu de renom depuis des temps immémoriaux, le Cénacle "Aux plaisirs exotiques" était un cercle d'échange hédoniste ou de nombreux intellectuels et bons vivants de toutes origines se côtoyaient pour apprécier ensemble les nourritures du corps et de l'esprit sous toutes leurs formes. Les mets que l'on y servait étaient paraît-il parmi les plus raffinés de Janrénie et les crus qui les accompagnaient provenaient de l'Harmonde tout entier.

Lors de l'accession au pouvoir de Jaranapale, ce havre de liberté et de bon goût fût jugé trop débauché et subit une fermeture administrative. On murmure que Jaranapale lui-même en a alors parfois utilisé les locaux à l'occasion de certaines réceptions privées.

4.3 Le tableau-monde

Propriété jalousement gardée par les membres de l'Éveil, il est dit que ce tableau ornait autrefois le domaine d'un certain seigneur Urguemand nommé Élypsilène de Réobranche. Comment cette icône, à l'origine de la colère de Janus et ayant entraîné la Sentence de la révélation de l'Inspiration, a-t-elle pu se retrouver dans les mains de cette Secte ?



5 Aux alentours d'Austéran

La Passe d'Austéran est un lieu chargé d'histoire. Sa région recèle d'anecdotes, d'enchantements, d'anciens bâtiments oubliés qui n'ont pas dévoilé tous leurs secrets. Gageons que le successeur de Jaranapale saura en tirer profit...

5.1 Le Monastère d'Adérius

Cette bâtisse abandonnée s'incruste dans un flanc de montagne, à l'abri du blizzard mordant. Simple grotte, au départ, elle a accueilli un célèbre hermite liturge, Adérius, qui semblait trouver dans la solitude des montagnes une réponse aux mystères de Saint Neuvène. Les croyants faisaient longue route pour écouter les vérités sibyllines qu'il prononçait entre deux longs silences. À sa mort, la Liturgie, en accord avec le seigneur d'Austéran d'alors, éleva un monastère à son souvenir. Suite à la défaite liturge lors de la dernière croisade, les moines durent quitter le monastère, menacés par une Janrénie intransigeante. On dit que l'esprit d'Adérius habite encore les murs et souffle ses prophéties à l'oreille des âmes pures...

5.2 La Petite Passe

Seules les archives et la mémoire orale des Lyphaniens attestent de l'existence de la Petite Passe, une route à travers les montagnes permettant de lier Janrénie et Lyphane sans passer par les Communes Princières. Hélas, les forces princéennes ont su jouer de leurs alliances pour étouffer le commerce entre ces deux pays et monopoliser le trafic des ressources du nord : ivoire, ambre, fourrures...

5.3 Le Fort Anthracite

Le fort anthracite bouclait autrefois la région, avant le développement du château d'Austéran. Aujourd'hui tombé en désuétude, il pourrait s'avérer une place forte importante s'il était restauré et garni de troupes.

5.4 Une nature étonnante

Certains disent que l'enclave des montagnes y est pour beaucoup, mais la végétation de la Passe d'Austéran reste singulière, voire... troublante. Chêne aux feuilles d'argent, bosquets aux arbres rangés par ordre alphabétique, plantes rares... On dit même qu'un sylde pétrifié se cache dans la profondeur de sa forêt. Et qu'il n'est pas si rare de croiser des Trolls ! L'influence ténébreuse de Jaranapale y est-elle pour quelque chose ? À moins que ces merveilles insolites possèdent des racines plus anciennes ?

6 Annexe

6.1 Carte de l'Harmonde et la passe d'Austéran

