



Encyclopaedia Magnamunda



Compilation des écrits du site www.penombre.com
Version PDF 1.0 (juin 2005) : Falconbe
Version PDF 1.4 (juillet 2007) : Pénombre

Sources utilisées pour compiler l'Encyclopédie :

- les 28 tomes des livres jeu Loup Solitaire
- les 4 tomes des livres jeu Astre d'Or
- The Magnamund Companion, par Joe Dever
- les 12 romans Legends of Lone Wolf par Joe Dever
- le jeu de rôle Lone Wolf par August Hahn (Lone Wolf RPG, The Darklands, Magic of Magnamund)

Sommaire de L'Encyclopédie

Alcools et Breuvages	Page 3
Animaux et Créatures	Page 4
Armes et Armures	Page 12
Cités, Nations et Provinces	Page 15
Gemmes et Bijoux	Page 22
Herboristerie et Alchimie	Page 25
Jeux	Page 28
Lieux	Page 29
Maladies	Page 35
Matériaux	Page 36
Monnaies	Page 37
Objets Divers	Page 38
Ordres, Groupes et Guildes	Page 40
Personnes	Page 43
Véhicules	Page 57
Les Seigneurs des Ténèbres	Page 58

Sommaire de la Chronologie

L'Age du Mythe	Page 64
Histoire Ancienne du Magnamund	Page 65
Loup Solitaire – Livres 1 à 12	Page 70
Loup Solitaire – Livres 13 à 20	Page 73
La Légende d'Astre d'Or	Page 76

Encyclopaedia Magnamunda : Alcools et Breuvages

Bière de Bor : fabriquée dans le Pays de Bor, nation d'ou sont originaires les Nains, ce breuvage est extrêmement fort et peut provoquer des hallucinations spectaculaires chez les gens sensibles à l'alcool.

Bière du Chai : brassée dans une des nations du Magnamund austral, au sud des Tentarias, cette bière d'aspect verdâtre peu ragoûtant est en fait excellente au goût

Bière de Ferina : une bière de qualité très moyenne, rafraîchissante mais sans réelle saveur

Boza : vin anarien de couleur pale dont l'odeur rappelle le lait tourné

Huas : boisson reconstituante, spécialité du Palmyrion

Jala : vin répandu dans les Fins de Terre et se buvant chaud ou froid.

Kourshah : vin de couleur vert clair fabriqué en Vassagonie, dans la région d'Ikaresh. Permet de récupérer 4 PE

Lovka : eau de vie sloviennne, fabriquée dans la ville du même nom

Wanlo : alcool fort qui sert également à faire mariner la viande

Encyclopaedia Magnamunda - Animaux et Créatures

Lorsqu'elles existent ou que toutes les créatures d'un même type ont les mêmes statistiques, celles des livres Loup Solitaire sont fournies entre parenthèses (H = habileté, E = Endurance).

Agarashi : ces monstres sont les créations d'Agarash le Damné, le plus fidèle serviteur de Naar qui fut finalement vaincu par les Anciens Mages. Il existait autrefois de nombreuses variantes plus ou moins puissantes d'Agarashi mais à l'époque de Loup Solitaire, seuls quelques uns ont survécu ou se sont endormis en attendant que Naar ou ses serviteurs les réveillent. On en trouve plusieurs à Mogaruith, portant des Amulettes de Domination destinées à les soumettre aux Druides de Cener et à leurs Vazhaghs.

Akranionor : (H23, E50, doubles dégâts par le Glaive de Sommer) monstre mort-vivant quadrupède à la peau verte, sa tête entourée de tentacules n'a qu'un seul œil, jaune. L'un d'entre eux se trouve sous la salle du trône d'Ikaya. Une Effigie magique le représentant permet de le contrôler.

Algues Noires : (H10, E50) variété d'algues géantes carnivores que l'on trouve dans certains lacs et marais méridionaux.

Akatatz : (très vulnérables à la Puissance Mentale) : chiens à la fourrure grise dressés comme bêtes d'attaque par les Drakkarims et également comme animaux de garde.

Anapheg : (H18, E50 – Puissance psychique et invulnérable à cette attaque) monstre solitaire du Danarg, l'Anapheg est un gigantesque bipède bossu avec une tête de lézard encadrée de cornes. La moitié supérieure de son corps et ses bras sont couverts de veines bleues tandis que le bas et les jambes sont recouverte d'une fourrure noire.

Bakanal : (H19, E30) créature carnivore à fourrure de Kalte, de taille supérieure à l'homme. Le bakanal possède deux grandes cornes frontales et peut se déplacer à deux ou quatre pattes. L'huile extraite de sa chair est un isolant efficace contre le froid malgré son odeur

Batrax : gigantesques crapauds utilisés dans les Pays de la Storn pour tirer les embarcations à contre-courant.

Bêtes Humaines : Habitants fous de la cité de Gianima qui s'attaquent aux étrangers en courant à moitié nus.

Chaksu : Reptile vivant dans les Marais du Gur-Lu et pouvant mesurer jusqu'à trois mètres de haut. Son cuir est très prisé par les chasseurs car il est à la fois souple et résistant. On raconte que la ville de Karnali aurait été bâtie près des marais dans le but de faire de commerce de peau de Chaksus. Ces reptiles possèdent une forme primitive de communication mentale.

Charognards des Monts Durncrag : une variante de rapaces au plumage noir qui s'attaquent volontiers aux hommes et aux chevaux.

Chiens de Guerre du Ruel : ces créatures ont une peau écailleuse qui rappelle celle d'un crocodile et sont utilisées par les Druides de Cener.

Chiens Kanu : chiens de traîneau à la fourrure fauve élevés et utilisés à Kalte

Ciqualis : (H29, E36): hommes poissons sournois au sang verdâtre qui vivent dans certains fleuves, marais et lacs. Ils aiment attaquer en groupe et par surprise. Les Ciqualis sont un des principaux fléaux des Marais de l'Enfer ou ils disposent de nombreux villages de cahutes au bord des cours d'eau. Certains chefs Ciqualis portent des cuirasses faites d'ossements humains mais ce peuple n'utilise presque jamais des armes et combat avec ses griffes et ses crocs.

Cranosaure : (H42, E40) croisement d'humanoïde et de ptérodactyle à la peau rouge couverte de barbelures.

Créature des brumes : (PH21, PE25) Plantes géantes vivantes dans le plan de Nocturne. Elles ressemblent à des têtes garnies de crocs montées sur des tiges énormes.

Créatures des Cryptes : (Crypthings) amalgame de chauve-souris et de tentacules que peuvent invoquer les Seigneurs des Ténèbres.

Crocaryx : (H12, E38 – insensibles à la Puissance Psychique) reptiles bipèdes intelligents ressemblant à des crocodiles. Créés par le Dieu Kai pour garder la cité de Zaaryx et la Pierre de Tahou en attendant la venue de LS. Ils sont dirigés par leurs femelles. Certains manient d'étranges cylindres de cristal capables de projeter des décharges d'énergie. Ces cylindres nécessitent deux opérateurs et sont extrêmement fragiles. Les Crocaryx communiquent par télépathie.

Dakomyd : (H25, E50 – insensible aux attaques mentales, régénération, sang acide) monstre reptilien bipède de plus de trois mètres de haut à la peau grise et dont le crâne porte une crête rigide. Les Dakomyds sont rusés et cruels, on peut en trouver dans les égouts de Takero. Ils se nourrissent de chair humaine et leurs chambres de reproduction sont protégées par des filaments organiques corrossifs qui ressemblent à des rideaux de fils et servent également à capturer les créatures qui s'aventurent dans la chambre et qui serviront de nourriture aux larves des Dakomyds.

Degradon : (H49, E36 – insensible aux attaques psychique sauf Grande Discipline du Foudroiemment) probablement une créature hybride des Druides de Cener, le Degradon est un bipède velu pourvu d'une queue et en guise de membres supérieurs de quatre tentacules également velus se terminant chacun par deux griffes acérées. La tête chauve du Degradon est couverte de plis et replis au milieu desquels se trouvent deux yeux rougeâtres et une bouche qui ressemble à une fente sanguinolente.

Démons de Charatchak : Formés de morceaux de diverses créatures, ces démons hantaient les plaines de Lissan ou vivaient les Mastabés jusqu'en l'an **5054** lorsque Astre d'Or parvint à refermer le portail de Tilos, empêchant alors les allées et venus de ces créatures maléfiques.

Démons de Glace : (insensibles aux armes normales, contact glacé, craignent le feu, détruits par le Glaive de Sommer) tourbillons de glace originaires d'une autre dimension qui se faisaient la guerre pour passer la Porte de Vagadyn menant à Magnamund. Les Anciens capturaient les démons lorsqu'ils franchissaient la porte et se servirent de leur énergie enfermée dans des cristaux pour bâtir la forteresse Ikaya. Les démons inférieurs sont la source de la lumière du M'lare. Les légendes disent qu'un démon libéré essaiera de posséder son libérateur. Les plus puissants peuvent animer les statues de cristal qui les emprisonnent.

Dhax : (H20, E26) les Dhax sont de grands fauves à la peau bleue luminescente et aux yeux rouges. Ils chassent souvent en meutes et sont particulièrement redoutés. Ils ont des pieds fourchus et leurs pattes avant sont munies de longues griffes rétractiles. Ils sont capables de se dresser sur leurs pattes arrières et de manier des objets ou des armes, parmi lesquels des masses magiques projetant des éclairs mortels. Ils communiquent de manière grossière avec des rires maléfiques ou des marmonnements inquiétants. On en trouve dans les profondeurs de Kazan Oud.

Dholdaarg : (H43, E56) grand serpent d'eau douce carnivore que l'on trouve dans la Forêt de Ruel. Extrêmement dangereux.

Dhorgaan : (H20, E40) serpent noir monstrueux conjuré par Haakon pour affronter Loup Solitaire dans le Tombeau du Majhan.

Diamoniak : (PH21, PE28) Créature à la peau cloquée munie d'yeux globuleux et d'ailes de chauve-souris fripées et parcheminées. On en trouve dans la tour de cristal située dans le plan de Nocturne.

Douggas : montures bruyantes au poil lisse élevées à Ikaresh en Vassagonie, destinées aux voyages dans le désert.

Dragons de Glace : (H48, E52) grands prédateurs ailés des terres gelées de l'extrême nord. Leur cuir écailleux semble fait de glace et leur souffle est une brume givrante. Lorsqu'ils sont tués, ils disparaissent en fine vapeur en quelques instants.

Dragons de Naar : gigantesques reptiles cracheurs de flammes et dépourvus d'ailes. Ils résident dans la dimension de leur maître et lorsqu'ils tentent de pénétrer sur le Magnamund en 5077, Loup Solitaire tue leur chef Vaxagore et détruit les autres grâce au Cristal Solaire alors qu'ils franchissent la Porte d'Ombre.

Ehorgh : (H24, E30 – double dégâts lorsqu'on l'attaque avec Puissance ou Foudre Psychique) : grosse bête semi-intelligente carnivore à fourrure dont la morphologie rappelle vaguement celle d'un ours et qui parvient à survivre dans les Royaumes des Ténèbres. Parfois utilisées comme esclaves, sujets d'expérience ou bêtes de garde par les Seigneurs des Ténèbres.

Élémentaux ou esprits des éléments : constitués à partir des éléments de base (eau, feu, air et terre), les élémentaux ou esprits des éléments sont des créatures qu'Astre d'Or peut appeler pour lui venir en aide grâce au sort de Communication avec les Éléments.

Elix : (H17, E30) félins carnivores ressemblant à des chats géants et souvent utilisés comme animaux de garde.

Exterminus : (H50, E50) une créature de Naar ressemblant à un grand minotaure noir pourvu de deux défenses de part et d'autre de sa gueule. Exterminus est une créature d'origine magique qui réside dans une tapisserie jusqu'à ce qu'on l'appelle. La tapisserie d'Exterminus se trouvait dans les appartements de Cadak à Mogaruth lorsque Loup Solitaire s'y rendit en 5075 et il parvint à vaincre le monstre.

Furax Secator : (H44, E52, souffle enflammé) : malgré sa petite taille avoisinant celle d'un bébé, ce genre de petite créature bipède poilue au crane blanc armé de mandibules est particulièrement redoutable. On trouve des Furax dans les citadelles des Royaumes des Ténèbres mais on ignore encore s'il s'agit de parasites, d'alliés occasionnels ou de serviteurs des Seigneurs des Ténèbres.

Gagadoth : un monstre terrifiant qui hantait le Dessi avant que Banedon n'aide les Anciens Mages

Géant des Marais : (PH16, PE30) Formé de boue visqueuse et de lianes morte, ce monstre vivant dans les Marais du Gur-Lu attrape ses proies par derrière et tente de les écraser entre ses bras puissants.

Ghagrim : (H23, E38) hommes-bêtes au groin de sanglier qui vivent dans de petits villages de cases au sein du Danarg. Ils vivaient en bonne entente avec les autres espèces pendant le règne des Anciens Mages mais la corruption du Danarg les a également atteints et en a fait des créatures féroces. La plupart du temps, ils n'ont que de vieilles armes et armures corrodées pour combattre.

Ghorkas : variété de bœuf à poil long élevée en Slovie comme animal de trait, de bat et de boucherie.

Giganites du Ruel : (H50, E60) ces trois colossales créatures ressemblent à des croisements de félin et de reptile dépourvus de pattes et dorment le plus souvent dans des puits, sur un lit d'ossements d'hommes et d'autres créatures dont elles ont fait leurs proies. Les Goules de Ruel sont capables par leurs hurlements de les réveiller et les Vazhags des cénériens leur fournissent des prisonniers comme nourriture.

Gloks : (H12, E10) humanoïdes glabres à la peau grisâtre utilisés il y a des millénaires par les Seigneurs des Ténèbres pour bâtir Helgedad. Leurs descendants forment le gros des armées des ténèbres. Ils utilisent les Loups Maudits et les Kraans comme montures. Ils ont une excellente vision nocturne car ils sont capables de voir la chaleur dégagée par les corps et les objets. En plus de la méthode de reproduction classique, les Gloks peuvent également être conçus en grand nombre dans des cuves de reproduction.

Guatre : (H17, E7 – Bouclier Psychique, Immunité à la Communication Animale) créature souterraine ressemblant à un croisement entre un ver et un insecte, pourvue de six pattes et de tentacules faciaux.

Gorodon : (H29 – E36) grand lézard carnivore des Marais de l'Enfer, facilement reconnaissable à sa tête ornée de deux cornes.

Goules d'Helgedad : créatures pâles au corps gonflé, ces abominations aveugles hantent les passages reculés de la Cité Noire. Leurs yeux souvent cousus de grossier fil noir indiquent qu'elles doivent sans doute servir aussi de sujets d'expérience aux sorciers Nadziranimis.

Goules du Ruel : une variété émaciée de Goules qui résident dans la sombre forêt de Ruel et chassent en groupe. Les Goules de Ruel peuvent pousser des hurlements qui, lorsqu'elles sont assez nombreuses, constituent une véritable attaque psychique capable de briser toutes les protections mentales à l'exception de la Grande Discipline de l'Ecran Psychique.

Goules de Zaaryx : (H19, E27) : contrairement à ce que l'on pourrait penser, il ne s'agit pas de morts-vivants mais d'aventuriers ou de voleurs humains qui sont restés trop longtemps dans les ruines de Zaaryx et qui ont subi une dégénérescence d'origine mystérieuse.

Gourgaz : (H20, E30 – Insensible à la Puissance Psychique) reptile humanoïde mangeur de chair humaine originaire des Marais de Maaken. Les premiers Gourgaz apparurent aux alentours de l'an 3600. Capables de manier des armes, ils servent souvent dans les armées des ténèbres comme chefs de groupes d'assaut. Ils sont capables de sécréter une sueur dont l'odeur excite grandement les Gloks et leur donne un courage incroyable au combat.

Guèpes d'Antah : guèpes géantes grosses comme le poing que l'on trouve dans les galeries souterraines de l'ancien Temple d'Antah, dans le Nyras.

Hactaron Géant : (H22, E60 – morsure empoisonnée double les dégâts si la victime ne possède pas la Science Médicale) : reptile géant carnivore avec un unique œil de couleur jaune.

Helghasts : (H22, H30 - Puissance Psychique, Invulnérable aux armes non magiques et à la Puissance Psychique, Glaive de Sommer x2) - créatures surnaturelles invoquées par les Seigneurs des Ténèbres et capable de se déguiser en prenant la forme de leur choix. Peuvent être emprisonnés dans un pentacle. En mourant, ils se transforment en flaques verdâtres. Parfois également nommés "Monstres de l'Enfer"

Ictakko : (H25, E35 – attaque électrique) gigantesques insectes volants au corps duveteux et dépourvus de patte mais possédant un tentacule électrique paralysant qui cause également de graves brûlures.

Itikar : (H17, E30) oiseaux géants au plumage noir originaire des sommets du Dahir et du Vakar en Vassagonie. Les vassagoniens sont parvenus à en domestiquer pour les utiliser comme montures aériennes mais il faut des années pour les dresser, à la suite de quoi ils sont extrêmement fidèles.

Ixians : (Invulnérables à toutes les attaques psychiques inférieures aux Grandes Disciplines) autrefois citoyens du riche royaume d'Ixia, ces créatures squelettiques aux yeux de braise sont désormais les serviteurs d'Ixiataaga, le Seigneur de la Mort.

Jakcha : Démon qui prend l'apparence exacte d'une personne précise choisie par son invocateur. On en connaît au moins deux : l'un fut invoqué par Charatchak, le roi démon, pour narguer Astre d'Or en l'an **5047** et l'autre, Loup Enragé, prit l'apparence de Loup Solitaire sur ordre de Naar en l'an **5080**.

Javek : (H15, E15 - venin mortel) serpent géant de Kalte, venimeux et pourvu de deux têtes. Son venin est le plus puissant de Magnamund et on n'y connaît aucun antidote

Jerbakan : Petit lézard moucheté de jaune et parfaitement inoffensif.

Kajardas : (H48, E42 – immunité aux armes non magiques) une variété de mort-vivants à la peau verdâtre au service d'Ixiataaga

Kakarmis (ou Kakamis) : marsupiaux intelligents habitant les forêts du Sommerlund.

Kherbala : (H48, E45 – insensible à toutes les attaques mentales, sang noir corrosif) : une variété de mort vivant ixien créé par Ixiataaga, le Kherbala est un humanoïde dont les chairs putréfiées sont mangées par les vers et qui est généralement vêtu de robes noires déchirées. Le Kherbala possède de longues griffes et ses yeux semblent embrasés de flammes. Les Kherbala servent souvent d'officiers aux troupes macabres d'Ixiataaga

Klaysha : Voir Mangeur d'âmes.

Kraan : reptile volant de couleur noire dont la forme rappelle le ptérodactyle, utilisé comme messenger et monture par les Seigneurs des Ténèbres.

Kraku : Crapaud géant et ailé qui attaque par la voie des airs et dont les pustules contiennent un poison paralysant et mortel.

Krorn : (H23, E35) : humanoïdes chauves au corps brun puissant et trapu et à la démarche dandinante vivant dans les forêts de Moggador et d'Akamazim. Les Krorns sont réputés pour leur penchant envers la chair humaine et sont souvent recrutés par les Seigneurs des Ténèbres et leurs alliés.

Kucheks : Petits chevaux venant de la province du même nom.

Kwaraz : (H20, E30 – vulnérabilité accrue à la Puissance Psychique) lézard carnivore géant vivant souvent en colonies et originaire des Marais de Maaken. Ils peuvent également vivre dans la plupart des endroits chauds et humides et l'on en trouve par exemple dans les égouts de Barrakeesh.

Languabarb : (H10, E28 - langue recouverte de crin distillant un venin paralysant) carnivore de Kalte de morphologie léonine. Prédateur naturel du Bakanal.

Leekharn des Cavernes : (H27, E38, insensible à la Puissance Psychique, -2 en PH contre lui si on ne maîtrise pas le Contrôle Animal) monstre bipède entièrement recouvert de plaques de corne qui forment une véritable armure.

Lekhor : (H16, E30 – venin très corrosif triple les dommages infligés) long serpent d'eau de couleur verte que l'on trouve dans le Dessi.

Liganims : créatures humanoïdes férues de magie noire qui pourraient passer pour des hommes sans leur groin, leurs yeux incolores larmoyants et leur démarche claudiquante. Ils forment l'essentiel des serviteurs et assistants des Seigneurs des Ténèbres et des sorciers Nadziranim. Certains d'entre eux parmi les plus doués disposent de dons magiques conséquents, voire du pouvoir de la Puissance Psychique. L'origine des Liganims est inconnue mais il est très probable qu'ils résultent d'expériences menées par les Nadziranim.

Limaglances : (H43, E50) : grandes limaces aquatiques carnivores munies de tentacules et d'un seul œil. Leur taille avoisine celle d'un chien et on les trouve dans les lacs et les cours d'eau du Nyras.

Lombric des Abîmes : (PH18, PE22) Serpent squelette qui vit dans les cheminées naturelles de la vallée de la désolation.

Loups de la mort : (H:22 E:40) Ces loups asservis au Seigneur Zahda possèdent une salive brûlante et sont insensibles à la Puissance Psychique.

Loups Maudits : (H18, E26): variété de loups élevée par les Seigneurs des Ténèbres comme éclaireurs et montures pour les Gloks ou les Vordaks.

Loups de Taintor : (H27, E49) grands loups noirs originaires de la Forêt de Taintor en Eru. Réputés pour leur férocité, leur ruse et leur rapidité.

Lycours Noir : (H44, E52) : un cousin proche de l'ours dont le front est orné d'une courte corne et dont la fourrure est de grande valeur. Le Lycours Noir se rencontre principalement dans le Magador et dans l'ouest des Gorges de Maaken. C'est une créature dangereuse.

Mahaw : (H43, E50) monstre carnivore que l'on peut rencontrer dans les forêts du Nyras. Physiquement, un Mahaw ressemble assez à un grand ours albinos aux yeux rouges et muni de crocs comme ceux des tigres à dents de sabre. C'est un prédateur redouté de tous et il est considéré comme l'animal le plus dangereux de la Forêt de Tozaz.

Mangeur d'Ames : (H24, E32 – très sensible aux attaques psychiques) créature ailée spectrale originaire des Limbes des Ténèbres et que peuvent invoquer les Seigneurs des Ténèbres. Les Mangeurs d'Ames gagnent de la force en captant la peur de leurs victimes (lorsque la victime n'est pas protégée par la Barrière Psychique ou un pouvoir plus puissant, le Mangeur d'Ames passe à H30, E36).

Mantize des Antres : Insecte géant cousin des fourmis qui vit en colonies souterraines. Les Mantizes creusent leur nid dans la pierre en la rongant à l'aide de petits jets d'un puissant acide que referme leur poche frontale. On en trouve entre autres dans la Grande Muraille d'Azakawa.

Mégacalmars : (H16, E37) Calmars géants au sang vert vivant dans les rivières.

Monstres de Lave : (H45, E45) : créatures humanoïdes ailées munies d'une peau cuirassée de couleur dorée et d'une gueule armée d'un grand bec, originaires de la dimension de Naar.

Nad-Jaguz : (H46, E46) monstrueux sangliers de guerre utilisés par les Drakkarims et originaire des Royaumes des Ténèbres.

Narguins : Créatures à la peau grisâtre qui possèdent des ailes de chauve-souris. Les Narguins sont au service de Gnajna le sage.

Noudics : hommes rats intelligents vêtus de patchwork et vivant dans des dédales souterrains creusés dans la chaîne des monts entourant Hammardal. Se livrent souvent au vol et au chapardage sur les convois marchands traversant les tunnels menant à Hammardal. Les Noudics ont un langage propre et ne parlent pas la langue humaine.

Nymphes Sanguinaires : Insectes nocturnes au corps dodu de couleur vermillon et aux ailes diaphanes.

Oiseaux du chaos : (PH20, PE24) Ces êtres du plan de Nocturne ont une peau violacée et cloquée, leurs plumes sont grasses et clairsemées tandis que leurs yeux énormes et protubérants jaillissent de leurs tempes comme des excroissances malignes. Malgré leur apparence grotesque, ces oiseaux volent à une vitesse stupéfiante.

Oudakon : (H:20 E:29) Illusion, force spectrale invoquée par de puissants magiciens qui se déplace en provoquant un courant d'air glacial. Lorsqu'on les tue, elles se désagrègent en flammes rouges.

Octopurs Ixian : (H40, E60) : un monstre hybride mort-vivant des terres froides du nord ouest, l'Octopurs possède un corps qui rappelle celui d'un ours, une gueule reptilienne surmontée d'une corne plus longue qu'un sabre et enfin deux séries de tentacules en guise de membres supérieurs.

Oxlo : Oiseau géant Possédant un cou énorme, un corps minuscule et de larges ailes. Les Oxlos adorent la musique des Kundis.

Pechdrazil : (H40, E26, Puissance Psychique, vulnérabilité accrue à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique) créatures mystiques dont la forme rappelle celle d'une grande flamme verdâtre avec une gueule noire et deux fouets-tentacules. Couards et cruels par nature, les Pechdrazils sont utilisés comme geoliers et tortionnaires par certains serviteurs des Ténèbres.

Phacochargh : (H41, E45) : une variante sanguinaire et de belle taille du sanglier que l'on rencontre dans les Royaumes des Ténèbres.

Poisson-Djal : Monstre redoutable et venimeux. Ses yeux globuleux à l'iris rouge sang se tiennent au bout de fines tiges membraneuses translucides qui émergent au-dessus des eaux.

Rhakos : (H17, E22) : humanoïdes porcins créés par le seigneur Zahda de Kazan Oud et qui lui servent de gardes. Vêtus d'armures et capables d'utiliser la plupart des armes.

Rocophage des Abimes : (H16, E50); ce genre de créature souterraine a la forme d'un grand ver pourvu de dangereuses mandibules et aux habitudes carnivores contrairement à ce que leur nom indique. Leurs mandibules leur servent aussi à creuser des galeries dans lesquelles ils se déplacent.

Sangues géantes : (H:17 E:11) Redoutables vampires des mers présents dans le port de Barrakeesh, dont le corps est strié de veinules et recouvert de trompes destinées à aspirer le sang de leurs victimes

Sentinelle de la Mort : Fantôme enveloppé d'un halo grisâtre rappelé du royaume des morts par le roi démon Charatchak pour hanter le monde des humains. Son étreinte seule suffit à donner la mort. Cette créature est insensible à la plupart des sorts de la magie Majdar.

Serpent des Airs d'Anarie : (H23, E28 – insensible à toutes les attaques mentales, double dommages en raison du venin) : ce type de reptile ailé apparenté à la wyverne possède deux pattes armées de serres pour attaquer ses proies en plus de ses crocs empoisonnés.

Serpent de Cristal : (H15, E30 - insensible à Puissance Psychique), créature cristalline translucide, carnivore et charognarde, originaire de Kalte, de taille supérieure à la taille humaine.

Serpent des Marais : (H20, E60 – doubles dégâts par sa morsure venimeuse) : reptiles géants à la morsure venimeuse

Serpent des Sables : petit reptile très venimeux, une des rares créatures vivantes rencontrées dans le Pays Sauvage

Serpent Yaz : (H14, E28 – Puissance Psychique) serpent constricteur jaune de Vassagonie

Simar : Chevaux géants élevés par les Mastabés.

Squalls : cousins chétifs des Gloks qui ont quitté les Mts Durncrag pour échapper à la tyrannie de Vashna et se sont installés dans le Pays Sauvage. Ils ont développé leur propre langage.

Spectres de Cener : (H24, E40 – invulnérables aux armes non-magiques et à la Puissance Mentale) : ces fantômes vaporeux qui résident sur l'Île des Spectres sont tout ce qui reste des Cénériens vaincus à cet endroit par les Herboristes de Bautar. Ils attaquent en dérobant la vie de leurs victimes. Ils craignent toutes les formes de lumière mais seule celle du soleil leur est fatale et la faim peut leur permettre de surpasser leur crainte de lumières plus faibles.

Spectre de Pierre : Élémentaire de pierre constitué entièrement de granit.

Splaakh : (H30, E10 – invulnérable à toutes les attaques psychiques) petite créature en forme de masse gélatineuse pourvue d'une bouche armée de crocs venimeux. Capables d'adhérer à la plupart des surfaces et de bondir de façon incroyable, les Splaakh sont souvent utilisés pour commettre des assassinats dans les Royaumes des Ténèbres.

Stragnah : (H36, E39 – insensible à toutes les attaques psychiques) créatures probablement créées par les Druides de Cener, les Stragnah sont des hybrides animal/végétal. Physiquement, ils ressemblent à de grands ours boursoufflés dont le pelage est en fait une sorte de feuillage. Au dessus de leur gueule, quatre yeux orangés leurs servent à s'orienter et une multitude de pseudopodes apparentés à des tentacules et à des ronces émergent de leur corps. Les Stragnah se cachent dans les arbres et utilisent leurs pseudopodes pour attaquer à distance leurs proies et les étranglant et en les broyant. Au cas où ils devraient combattre au contact, les Stragnah peuvent également compter sur leur collerette d'épines semblables à celles d'un porc-épic et recouverte d'un venin noirâtre.

Taan : (H18, E52 – venin double les PE perdus, très vulnérable aux attaques mentales qui triplent les dommages) variété d'araignée géante noire qui vit dans le Danarg.

Targs : variété de crapauds géants élevés par les Druides de Cener comme guides dans la forêt de Ruel et les Monts Skardos.

Tartras pourpres : magnifiques poissons résidant dans la mer orientale et se déplaçant par bancs de plusieurs milliers d'individus. Très prisés par les marins et les pêcheurs.

Terrier Magdi : Chiens de guerre des guerriers Chadakines. Pura produits du génie maléfique de Charatchak, ces chiens sont bicéphales. Une corne pointue orne chacune des deux têtes et des crocs démesurés dépassent de leurs gueules.

Tétrafalgar : (H52, E60) : un énorme rongeur de près de quatre mètres de long muni de six pattes et dont le corps de couleur moutarde se termine par une mâchoire démesurée. Créé spécialement par l'Archidruide Cadak pour tuer Loup Solitaire qui parvint cependant à le vaincre lors de sa mission à Kaag (5075).

Tigroules : créatures ectoplasmiques originaires de la Dimension des Ténèbres et capable d'emprunter les Portes d'Ombre pour se rendre sur le Magnamund et assumer une forme physique, celle de grands insectes noirs. Les Tigroules sont très vulnérables aux pouvoirs de la lumière et le simple fait de dégainer le Glaive de Sommer en leur présence les dissout dans le néant en quelques secondes.

Trakka : Créature de battue au flair terriblement aiguisé

Vazhags : hommes-rats élevés par les Druides de Cener dans des terriers sous la forteresse de Mogaruith et utilisés comme soldats par leurs créateurs. Leur taille avoisine celle d'un adolescent humain et ils dégagent une puanteur immonde à plusieurs mètres, leur fourrure étant pleine de saleté et de vermines diverses. Généralement, les Vazhags sont équipés de bric et de broc : armes rouillées, morceaux d'uniformes ... bien qu'ils soient capables de se reproduire par eux-mêmes, les Vazhags peuvent également être créés dans des Cuves de Reproduction. Les cénériens continuent à utiliser cette méthode en plus de la reproduction classique afin d'accroître encore davantage leur nombre. Les Vazhags sont immunisés à certaines bactéries mortelles pour l'homme, notamment celles utilisées dans les Bombes au Narbul.

Ver de Pierre : (H15, E38 – invulnérable à la Puissance Psychique) grande créature souterraine dont la gueule ronde couronnée de dents est capable d'engloutir un homme. Il fore des tunnels et laisse sur son passage des sécrétions gluantes.

Vordak : (H21, E26 – Puissance Psychique et immunisés à cette attaque) créature mort-vivante, souvent vêtue de robes rouges, parfois montée sur un Kraan. Les Vordaks servent d'officiers, de messagers ou d'éclaireurs pour les Seigneurs des Ténèbres. Ils combattent à mains nues, armés ou avec leur Puissance Psychique. Une fois morts, les Vordaks se transforment en flaques verdatres putrides qui tuent la végétation qu'elles touchent.

Vortex d'Ombre : (H40, E22) : des créatures spectrales faiblement luminescentes d'origine inconnue. Elles utilisent leurs pouvoirs psychiques pour traquer leurs victimes et préfèrent attaquer en meutes. On les trouve à proximité des tempêtes d'origine magique et il s'agit peut-être en fait de créatures qui profitent de la magie conjurant ce genre de catastrophe surnaturelle pour se rendre sur le Magnamund.

Xaghash : (H32, E42) une espèce reptilienne bipède au corps puissant couvert de plaques cornées et aux yeux laiteux qui semble apparentée aux Seigneurs des Ténèbres de façon mal définie. Les Xaghash servent souvent de commandants en second ou de lieutenants aux Seigneurs et sont parfois appelés Seigneurs des Ténèbres Mineurs.

Xargath : (H32, E100 – immunisé à la Puissance Psychique) : la terreur de la Mer de Kalte, cette variété de serpent marin est tellement grande que sa gueule peut contenir plusieurs hommes. Fort heureusement, le Xargath est un chasseur solitaire.

Xlorg : (H22, E30) monstre des marais du Danarg doté d'une large bouche plate et de mains palmées munies de griffes. Les Xlorgs attaquent en groupe et ils peuvent cracher leur salive dans la figure de leurs adversaires pour les aveugler.

Yaku : Arbre poussant sur les berges de l'Azane dont les branches ressemblent à des lianes. Comme des tentacules, les lianes vénéneuses s'étirent vers le fleuve ou les mares d'eau stagnante pour y capturer leur proie. Le Yaku les dévore ensuite en les broyant avec la mâchoire de piquants hérissés qui forment son cœur.

Yamsark : (H22, E38) grand prédateur à fourrure dont le pelage est peuplé d'une multitude de petits parasites.

Zadragon : (H43, E58 – insensible à la Puissance Psychique) dragon dépourvu d'aile résidant dans les ruines de Zaaryx. Ce monstre est couvert d'écaillés noires et sa tête est plus grosse qu'un cheval.

Zagothal : (H29, E28) créature hybride entre un crapaud géant et un ver gigantesque

Ziog : (H49, E46 – immunisés aux pouvoirs psychiques inférieur aux Grandes Disciplines Kai, absorbe les attaques magiques) : monstre mort-vivant d'Ixia, d'environ trois mètres de haut et à la peau grisâtre. Sa tête de cauchemard rappelle un crane muni de crocs effilé et de trois grands yeux globuleux d'un blanc laiteux. Les Ziogs sont souvent armés de Batons de Glace.

Zlans : une variété plus grande de Kraan. Ils transportent parfois des commandos de Gloks entassés dans de grands filets qu'ils tiennent dans leurs serres. Une variété encore plus imposante est le Zlan Impérial que les Seigneurs des Ténèbres gardent pour leur usage ou celui de lieutenants importants.

Zombies : créés à partir de personnes mortes ou à la suite d'expériences innommables sur des prisonniers vivants, ces pauvres créatures conservent une partie de leurs souvenirs d'origine mais sont désormais sous le contrôle exclusif de leur créateur. Les sorciers Nadziranim de Kaag ont ainsi créé des légions d'esclaves amorphes alors que le Seigneur de la Mort Ixiataaga a transformé ses victimes ixiennes et drakkarim en morts-vivants vindicatifs.

Encyclopaedia Magnamunda –Armes et Armures

Arc de Duadon : arc en chêne enchanté (+3 à la Table de Hasard) gagné par Loup Solitaire dans une compétition près de Quarle en 5056.

Baguette de Zahda : une baguette magique de platine. En plus du pouvoir d'attaque classique des baguettes magiques, elle immunise son porteur au Foudroiement Psychique et lui confère +10 PH.

Baguettes Magiques : la plupart de ces objets sont capables de projeter des décharges de flammes magiques bleues. Il existe des baguettes dorées, argentées, noires ... chaque baguette ayant sa puissance particulière. Certaines (les baguettes des Druides de Cener par exemple) sont liées à leur propriétaire et perdent tous pouvoirs s'il meurt ou si on la lui vole.

Baguette de Sorcier : Ressemblant à un vulgaire bâton, la baguette de sorcier que possède Astre d'Or est fabriqué d'un matériau infiniment plus résistant que n'importe quel métal connu à ce jour. Malheureusement, on ignore le nom de ce fameux matériau. Elle sert d'arme au combat corps à corps et peut décharger un éclair électrique. Au combat, Astre d'Or peut multiplier par le nombre de points de VOLONTÉ qu'il désire dépenser pour la cause, les PE perdus par l'ennemi.

Bâtons de Glace : de longues stalactites effilées maniées par les Ziogs mort-vivants, ces armes sont capables de projeter des éclairs de feu glacé

Baton de Mort : une relique puissante conçue par Naar afin de ressusciter Vashna. Le Baton de Mort se présente comme un long baton de métal noir torsadé. Toute personne tuée par cet objet est littéralement vidée de tout son sang mais sa puissance draine également la vie de son porteur à chaque usage. Son pouvoir est tel qu'il est capable d'anéantir des armes surpuissantes comme l'épée Helshezag. Loup Solitaire parvint à voler un moment ce Baton maudit pour clore la porte qui devait permettre à la Démone Shamath de venir sur le Magnamund ressusciter Vashna. Dans l'explosion qui suivit la fermeture de cette porte, le Baton de Mort disparut mais tomba en fait entre les mains d'Ixiataaga, le Seigneur de la Mort. Finalement, l'objet maudit fut détruit à Xaagon, en même temps que son possesseur, par Loup Solitaire (5077).

Batons de Pouvoir : une version plus puissante des Baguettes Magiques.

Boomerang hérissé de dents tranchantes : Arme de prédilection d'Urik le sage, grand sorcier des Kundis.

Cotte de Mailles de Kagonite : forgées pour certains officiers des Commandos de Marine Drakkarim, ce type de gilet de mailles enchanté est extrêmement léger et peut être porté sous une autre armure. Il confère également +3 PH et +1 PE à son porteur.

Cotte de Mailles de Platine : ce gilet de mailles donné à Loup Solitaire par le capitaine Borse ajoute +3 PH et +1 PE

Cristaux Explosifs : Il existe plusieurs variétés de ce genre d'objet. De petits cristaux noirs sont souvent utilisés par les kraans ou dans les armes de siège des Seigneurs des Ténèbres et projettent des éclats mortels lorsqu'on les déclenche. Ces cristaux noirs sont également façonnés en forme cubique qui peuvent également servir de balise et permettre aux serviteurs des ténèbres de suivre à la trace leur porteur. La plupart des serviteurs des ténèbres peuvent faire exploser un cristal noir par simple impulsion mentale. Il existe une autre variante, multicolore, de Cristal Explosif dont les Mages du Dessi se servent comme composant pour fabriquer des charges explosives surpuissantes permettant d'enfoncer des murailles. Ce type de charge explosive est déclenchée par l'enfoncement d'une pointe cristalline particulière et explose généralement 15 minutes après son déclenchement. C'est ce type de cristal qui permit au Seigneur Adamas de détruire les portes de Torgar en 5062 et à Loup Solitaire d'anéantir le Transfuseur en 5070.

Crosses de la Guilde de l'Etoile de Cristal : réservées aux anciens de la Guilde qui seuls peuvent commander à ces objets. Capables de téléporter son porteur et ceux qui l'accompagnent là où il le désire.

Crosse Noire de Vonotar : son baton magique personnel, qui lui permettait de focaliser sa puissance psychique et de lancer des cones de givre

Dague sertie de pierres précieuses : (Objet spécial) Ne possédant aucun pouvoir magique, cette arme permet tout de même d'ajouter 1 PH au combat

Glaive des Coeurdaciers : originaire du Daziarn, cette épée confère un bonus de +8 en Habilité à son porteur

Epées Vakeros : ces armes en acier bleu forgées à Elzian par les Mages du Dessi sont capables de blesser les créatures invulnérables aux armes normales

Flèches de Sommeil : Petites flèches enduites de poison utilisées par certains gardes Vassagoniens

Fouet d'Halgar : ce magnifique objet d'origine inconnue dont les tresses sont entrelacées de pépites de cuivre est en lui-même dangereux au combat. Il est également enchanté et son pouvoir accorde +2 PH contre les morts-vivants qui le craignent car sa simple présence réveille en eux le sens de la douleur.

Glaive des Coeurdaciens : originaire du Daziarn, cette épée confère un bonus de +8 en Habilité à son porteur

Glaive de Sommer : forgé longtemps avant l'arrivée sur Magnamund des Seigneurs des Ténèbres. Si son porteur n'est pas initié aux secrets du Kaï, son pouvoir faiblit graduellement et finit par disparaître. Le glaive de Sommer est de métal doré et dégage une lumière blanche d'intensité variable. Il possède les pouvoirs suivants :

- confère 8 pts d'Habilité supplémentaire à son porteur
- protection efficace contre toute magie hostile s'il est dégainé et tenu en main (parvient parfois à convertir l'énergie ainsi détournée en points d'Endurance pour LS)
- doubles dommages contre les morts-vivants
- seule arme dans le nord du Magnamund capable de tuer un Seigneur des Ténèbres.
- renforce certains pouvoirs Kaï (Sixième Sens)

Lorsqu'il est sous le soleil, le Glaive peut projeter un éclair de lumière capable de tuer un Seigneur des Ténèbres.

Globes Explosifs : une des armes utilisées par les sorciers alliés aux Seigneurs des Ténèbres. Les globes explosifs se présentent comme de petites boules de cristal remplies d'une substance jaunâtre qui est en fait un mélange ensorcelé de phosphore et d'huile

Graines de feu : Ces graines d'origine mystérieuse sont très utiles car elles explosent lorsqu'on les lance sur quelque chose.

Heaume de Pouvoir : une couronne maléfique munie d'une pointe de cristal forgée par Naar et utilisée par Tagazin lors de son affrontement final avec Loup Solitaire dans la Dimension des Ténèbres (5077). Outre le fait qu'il puisse servir à empaler les adversaires de Tagazin lorsqu'il charge, le Heaume a permis au seigneur démon de retrouver toute sa force (récupération de l'Endurance perdue lors du précédent affrontement avec LS dans la Tour de Cristal de Xaagon). Le Glaive de Sommer incita Loup Solitaire à détruire cet objet maudit sitôt Tagazin éliminé, ce qui fut fait sur le champ. En cassant la pointe de cristal du Heaume, il obtint le Pic de Pouvoir

Helshezag : l'épée en métal noir du Seigneur des Ténèbres Kraagskul. Elle ajoute +5 PH à celui qui la manie (+7 contre un Seigneur des Ténèbres, +12 si on s'en sert contre l'un d'eux dans l'enceinte d'Helgedad) mais sa puissance maléfique retire 1 PE à son porteur pour chaque tour de combat après le premier. Helshezag fut finalement détruite par le Baton de Mort en 5076, celui-ci ayant foudroyé la lame maudite que portait Loup Solitaire dès qu'il fut assez prêt. Les raisons de cette inimitié entre le Baton de Mort et Helshezag (ou leurs maîtres respectifs) sont inconnues.

Jakan : arc de pêche utilisé en Vassagonie

Lance de Helghast : courte lance à la grossière pointe conique d'acier noir. Les Helghasts s'en servent pour focaliser leur volonté et projeter des éclairs d'énergie bleue.

Lance Magique de Durenor : portée par un Chevalier de la Montagne Blanche vaincu par un Helghast, elle fut découverte par Loup Solitaire lors de sa quête du Glaive de Sommer. Il s'agit d'une arme entièrement en métal couverte de runes extrêmement légère et capable de blesser les créatures invulnérables aux armes non magiques.

Marteau de Bronin : une arme aux origines nébuleuses qui confère un bonus de +1 en Habilité à celui qui la manie.

Masse d'Arme Enchantée : ornée de pierreries, elle est efficace contre certaines créatures surnaturelles (ajoute 5 PH dans ce cas).

Mousquets de Bor : fusils et pistolets primitifs à mèche particulièrement dévastateurs à courte portée.

Nadazgada : l'épée noire de Gnaag de Mozgoar. Ses pouvoirs sont inconnus mais elle est probablement au moins égale à l'épée Helshezag du Seigneur Kraagskul.

Ogg-Kor-Kagazz : grande hache à deux mains à double tranchant dont la lame est faite de métal rouge et peut s'enflammer sur commande. Elle appartient au Baron Shinzar du Hammerland. Au combat, son pouvoir protège son maître de la Puissance Mentale, des flèches et autres projectiles. Bien que son apparence donne à penser qu'elle est plus lourde qu'un homme elle est en fait relativement légère pour sa taille.

Orbe de la Mort : cette sphère noire de la taille d'une orange à été donnée par Haakon au Zakhon Kimah en échange de sa collaboration. Son possesseur est protégé par un champ de force bleuté qui le rend invulnérable à toutes les armes non magiques. L'Orbe confère 10 PH à son porteur et peut projeter des éclairs d'énergie mortels que même le Glaive de Sommer a du mal à parer. A la mort de Kimah, elle disparut avec son porteur en minuscules fragments.

Pic de Pouvoir : il s'agit d'une pointe cristalline qui orne le Heaume du Pouvoir. Détaché du Heaume, le Pic est une arme puissante capable de blesser même les créatures invulnérables aux armes non magiques ainsi que de parer les attaques magiques.

Poignard de Vashna : poignard à la lame ondulée de métal noir parfois parcourue d'une flamme bleue maléfique. S'en servir dans le Temple de Maaken pour sacrifier une vierge aux cheveux blonds provoquera la résurrection de Vashna et le réveil de ses légions mortes. S'il est mis en contact avec de l'Eau Bénite, une explosion violente de lumière blanche peut gravement brûler son porteur. Le Poignard de Vashna donne +7 PH lorsqu'on s'en sert contre un Seigneur des Ténèbres (+12 PH si l'on s'en sert contre un Seigneur des Ténèbres dans l'enceinte d'Helgedad) et l'arme est redoutée de tous les serviteurs de Naar. Loup Solitaire dut s'en servir en 5076 pour se libérer des barreaux enchantés derrière lesquels le retenait la démons Shamath mais le Poignard fut détruit en même temps que la prison magique.

Sceptre de Nyras : objet légendaire qui appartenait au Seigneur des Ténèbres Dakushna avant sa mort en 5070. Par la suite, le Sceptre tomba aux mains de Maagnarn. Lorsqu'il est monté d'une Pierre Maudite, le Sceptre de Nyras possède un pouvoir magique monstrueux et fait de son porteur un combattant redoutable. Mais ce pouvoir se paye au prix fort puisque son utilisateur devient rapidement une épave à la merci de la volonté maléfique de la Pierre Maudite. Ce fut le destin de Maagnarn avant qu'il soit tué par Loup Solitaire.

Skarn-ska : dans la langue des Anciens Mages, ces mots signifient "l'arme du loup". Il s'agit d'une épée enchantée forgée au monastère Kai par Rimoah et Ardan du Dessi de 5080 à 5081. Sa lame luit de reflets vermeils. Skarn-Ska ajoute +5 Points d'Habileté à son utilisateur et son aura bénéfique doit être dissimulée par un fourreau de Korlinium

Zejar Dulaga : flèches noires enchantées par les Nadziranim et imprégnées d'un poison très violent. Les Zejar Dulaga ne ratent presque jamais leur cible et sont même capables de tuer un Seigneur des Ténèbres.

Encyclopaedia Magnamunda - Cités, Nations, Provinces

Aaknar : une ville des Royaumes des Ténèbres, formée de grossiers bâtiments envahis par la rouille. Aaknar est traversée par des ruisseaux d'eau noire dégageant des vapeurs corrosives qui forment des amas nuageux au dessus de la cité. Cette métropole est le principal site de regroupement des esclaves des Royaumes des Ténèbres qui sont ensuite affectés dans le reste des territoires maudits.

Amory : petit bourg au pied des Monts Cener. Dirigé par le Seigneur Roark et sa parente Aral. Le blason d'Amory dépeint une herse dorée surmontée d'un heaume noir avec un arrière-plan en damier noir et jaune. Après que le Seigneur Roark ait été tué par Loup Solitaire en 5062, son fantôme hanta les rues d'Amory qui fut rapidement abandonnée. Une piste fut tracée pour passer au large du village. Le spectre de Roark fut finalement détruit par Loup Solitaire en 5077.

Anarie : L'Anarie vit le jour peu après l'unification de l'empire de Vassagonie lorsque la Tribu des Fils d'Anar qui refusa d'en faire partie quitta les déserts de l'est pour venir s'établir dans cette région. Les Vassagioniens n'ont jamais oublié la défection des Fils d'Anar mais les conflits entre les deux nations furent limités jusqu'en 5061 lorsque les Seigneurs des Ténèbres s'allièrent aux Vassagioniens. Les anciens nomades se sont sédentarisés depuis des siècles et ont formé une république sénatoriale dirigée par un Président. Seul l'aîné de sexe masculin de chaque famille a le droit de voter pour l'élection des sénateurs en robes vertes et jaunes, ce qui pousse parfois des cadets ambitieux à arranger un "accident" regrettable...

La capitale de l'Anarie est la métropole de Tahou et c'est durant son siège en 5061 que Loup Solitaire tua le Zakhon Kimah, accordant un sursis à l'Anarie menacée.

Anskaven : port du Sommerlund où se trouve rassemblée sa flotte militaire, la ville fait partie de la Baronnie d'Anskaven, dirigée par la famille Caldar.

Argazad : principale base navale des armées des ténèbres durant le règne de Gnaag. C'est dans les chantiers de cette ville sinistre aux rues caillouteuses que furent construits les Cuirassés des Ténèbres, sous la direction du Seigneur des Ténèbres Kraagenskull.

Barrakesh : capitale de l'Empire de Vassagonie

Bautar : en -2512, le Cercle de Bautar fut le seul groupe des Druides de Cener à se dresser contre ses frères lorsqu'ils entreprirent de répandre l'épidémie maudite qui devait exterminer les Anciens Mages et les Anciennes Races. Les druides du cercle se rebaptisèrent les Herboristes de Bautar et parvinrent à créer un remède à l'épidémie. Bien que les habitants de leur "nation" soient sous la protection des Herboristes, ceux-ci exercent à peine le pouvoir, préférant guider et conseiller que diriger. Le Bautar est une nation paisible dont la capitale est la petite ville de Talon. Cependant ses habitants sont totalement hostiles envers les serviteurs de Naar et haïssent profondément les descendants des Druides de Cener.

Bor : royaume montagneux des Nains, réputé pour les armes étranges que ceux-ci y fabriquent. Décimés par l'épidémie des Druides de Cener, les Nains de Bor se sont retranchés dans leur royaume et tolèrent peu d'étrangers parmi leurs montagnes. Les fusiliers de Bor sont réputés pour leurs armes à feu et leur précision mais ils sortent rarement des frontières de leur pays. En 5060, une armée de Nains prête main forte aux forces talestriennes et palmyriennes lors de la Bataille de Garthen pour repousser les armées ogiennes commandées par Zegron en intervenant par surprise au quatrième jour de la bataille.

Caron : un petit royaume en bordure des Monts Skardos. On considère généralement que les caroniens sont si pauvres qu'ils ne peuvent garder leurs frontières efficacement ce qui permet aux Druides de Cener de passer par les pistes des Mts Skardos pour quitter leur repaire en traversant les terres caroniennes. En fait, leur nation abonde en ressources naturelles mais elles sont très peu exploitées au-delà des besoins de la population. Celle-ci se compose d'humains mais aussi des 6000 derniers Ogrons vivants sur le Magnamund.

Casiorn : cité marchande indépendante à l'ouest de la Vassagonie et principale route entre les Fins de Terre et les Pays de la Storn. Son emblème est l'arbre Toa. Envahie par les armées vassagioniennes en 5060, elle se libéra à la mort du Zakhon Kimah (5061). Son dirigeant est le Grand Echevin Cordas, que l'on considère comme l'homme le plus riche de tout le Magnamund. Les gardes qui veillent au sommet des murailles de Casiorn utilisent des lunettes magiques leur permettant de voir à grande distance en pleine nuit.

Cetza : un petit bourg qui fut le théâtre en 5062 d'une bataille opposant les armées lencienne et erunaïse à une force coalisée de brigands, Drakkarims et Hammerlanders dirigés par le Baron Shinzar qui fut finalement vaincu.

Chivas : village à proximité de Barrakeesh, au nord-ouest

Chula : village situé au bord du lac Inrahim

Cloecasia : petite nation située au nord de la Vassagonie. Réputée pour ses serrures à code très complexes. Fut envahie par le Zakhhan Kimah mais retrouva son indépendance après sa mort.

Contrée des Pillards : autre nom du Pays Sauvage

Crique-en-Gorn : bourgade miteuse du Pays Sauvage sur la route Ragadorn/Port Bax, peuplée de repris de justice et de Squalls. On y trouve l'Auberge de l'Espoir Déçu.

Delden : une des nations de la Storn, en guerre contre la Salonie.

Dessi : nation essentiellement composée de forêts tropicales sur laquelle règnent les Anciens Mages depuis la peste qui les a décimés des siècles auparavant et forcés à fuir le Danarg.

Dhark : ancienne capitale lencienne du Nyras, cette citée s'appelait à l'origine Gamir. Elle fut rebaptisée Nagamir par les Drakkarims lorsqu'ils s'emparèrent du Nyras et prit son nom actuel lorsque les Drakkarims s'allièrent aux Seigneurs des Ténèbres. Une des principales place-fortes des drakkarims dans le sud-ouest, elle fut finalement reconquise par les lenciens en 5076 et ce fut au sommet de ses murailles que Loup Solitaire tua Magnaarn et détruisit le Sceptre de Nyras.

Duadon : capitale du royaume d'Eldenor, Duadon est une cité aux murs gris marqués par les guerres incessantes. En son sein se trouve la citadelle de Skull-Tor.

Durenor : royaume le plus à l'est des Fins de Terre, allié au Sommerlund. Sa capitale est Hammardal et son blason est une montagne blanche sur fond noir. L'armée de Durenor porte un uniforme de couleur rouge. Le Durenor a participé à la bataille qui a vu la fin de Vashna et en gage de bonne foi, le roi Ulnar a remis à son homologue du Durenor le Glaive de Sommer en échange du sceau d'Hammardal. Lorsqu'il se rend en Durenor reprendre le Glaive de Sommer (5050), Loup Solitaire obtient l'aide du Roi Alin et retourne à Holmgard avec une flotte durenoraise.

Eldenor : une des nations des Pays de la Storn, dont la capitale est la cité de Duadon. Le blason d'Eldenor représente une étoile à six branches dorée sur fond noir. Les soldats eldénoriens sont vêtus de vert et de noir. Dans son histoire, Eldenor a souvent été dirigée par des souverains douteux, voire parfois au service de Naar.

Elzian : capitale du Dessi, cette ville entourée de canaux est le siège du pouvoir des Anciens Mages qui se réunissent dans le Temple de la Vérité.

Empire Chadakine : Empire situé au sud du Magnamund austral, fondé par le Roi-Démon Charatchak en 5025. Celui-ci régna jusqu'à l'intervention d'Astre d'Or en 5054 et par la suite, le jeune magicien fut déclaré régent d'une fédération nettement plus progressiste bien qu'elle ait gardée le nom que lui avait donné le Roi-Démon.

Eula : Ville de Salonie, sur la Storn, transformée en gigantesque camp militaire lors de la guerre opposant la Salonie à Delden et la Slovie.

Eru : petite principauté composée de forêts et de montagnes qui jouxte les Marais de l'Enfer. Son blason représente une jeune femme tenant une épée et un long fanal. Sa capitale est Humboldt et Eru est également réputée pour la qualité de ses chevaux. Sa frontière nord est en partie conquise par les armées des ténèbres en 5062.

Ferufezan : une des sept villes de Vassagonie, dont le blason est une serre d'aigle ailée. Le Zakhhan Kimah était suzerain de Ferufezan avant de prendre la tête de l'Empire de Vassagonie en 5055. Le renégat vassagonien Barraka était également originaire de Ferufezan.

Fins de Terre : extrémité nord-est du Magnamund où l'on trouve le Sommerlund, Durenor et le Pays Sauvage

Garthen : capitale de la Talestria

Gathan : étendue de terres arides voisine du Hammerland et contrôlée par les Drakkarims. Le blason de Gathan est une tête de tigre à dents de sabre.

Gianima : Aussi appelée la cité interdite ou la cité morte. Construite dans les Montagnes de Gorn, elle fut la seule ville à avoir survécu au désastre qui anéantit Taklakot. Les descendants dégénérés des survivants s'y livrent au cannibalisme. Dans les profondeurs de la cité se trouve une Porte d'Ombre menant au plan de Nocturne.

Hammardal : capitale du Durenor, sise dans une vallée entourée de montagnes, on y accède par les trois tunnels de Tarnalin, Calencut et Weidon

Hammerland : un pays peuplé de barbares, de brigands et de renégats dirigés par le Baron Shinzar et allié aux Seigneurs des Ténèbres.

Helgedad : capitale des Royaumes des Ténèbres, construite sur une île de granit au milieu du Negud-kor-Adez, le Lac de Sang. Un long pont d'acier noir est le seul accès à la Cité Noire et il est assez large pour laisser passer un Lajakeka. La chaleur et les vapeurs toxiques d'Helgedad sont telles qu'une chape de nuages noirs couvre la ville en permanence et que seules les créatures des Ténèbres peuvent espérer y survivre plus de quelques heures. Pour les autres, il est nécessaire de maîtriser la Discipline Magnakai du Nexus ou de porter un objet de protection magique sous peine de voir sa peau se couvrir de cloques et ses poumons se remplir de vapeurs toxiques. Helgedad est une ville à la fois de surface et souterraine, ses rues encombrées d'ordures se croisent entre les grandes tours noires tandis que ses galeries souterraines forment un labyrinthe au cœur même de l'île de granit. Le Secteur Impérial d'Helgedad est l'endroit où résident les Seigneurs des Ténèbres lorsqu'ils sont en ville. Le centre de leur pouvoir est la gigantesque Tour des Damnés dont le sommet porte le blason du chef des Seigneurs des Ténèbres lorsqu'il est présent. Helgedad est détruite par l'explosion du Transfuseur provoquée par Loup Solitaire en 5070.

Helgor : capitale du Magador. Cette ville déjà peu reluisante souffrit terriblement des guerres contre les Seigneurs des Ténèbres et ses murailles demeurèrent partiellement en ruines après le conflit. Les faubourgs nord d'Helgor sont mal famés et l'on y trouve des établissements douteux parmi lesquels la taverne de la Sauge Crochue. La Garde Présidentielle de Magador assure la défense de la ville.

Herdos : Port établi sur les berges du Lac Khor, dans le lointain pays du Dessi.

Holmgard : capitale du Sommerlund aux murailles blanches. Située à l'embouchure du Fleuve Eledil. Le Cimetière des Anciens est à peu de distance. Un Temple de la Guilde de l'Etoile de Cristal s'y trouve, près du Pont de la Guilde qui traverse le fleuve Eledil. Un décret royal interdit l'usage du célèbre Chemin des Toits en raison de sa dangerosité. Holmgard est assiégée en 5050 par les Seigneurs des Ténèbres et c'est Loup Solitaire à la tête de la flotte durenoraise qui lève le siège en détruisant Zagarna avec le Glaive de Sommer.

Ikaresh : ville de Vassagonie dont l'emblème est un aigle de bronze (le nom de la ville signifie d'ailleurs "Le Repaire de l'Aigle") ou réside Timsa le Vagabond. C'est dans la région d'Ikaresh que l'on fait le vin Kourshah et que l'on élève les Duggas.

Ikaya : la Forteresse de Glace. Domaine du Brumalmark. Construite par les Anciens avec l'aide involontaire des Démons de Glace. Loup Solitaire y capture Vonotar en 5051.

Iles Kirlund : un petit archipel de la Mer de Kalte et fief du Sommerlund. Les marins kirlundis sont réputés pour leur talent. Les Iles sont dévastées par les Seigneurs des Ténèbres dans le conflit final qui les oppose au Sommerlund.

Ixia : étendue de terre gelée et hantée de l'extrême nord-ouest du Magnamund. Il y a des millénaires, le Royaume d'Ixia était une civilisation très développée (sous-marins, navires à vapeur, épées de cristal...) qui fut envahi par Ixiataaga, le lieutenant d'Agarash le Damné. Ixiataaga transforma toute la population en morts-vivants. Plus tard, il fut emprisonné dans la capitale de Xaagon par les pouvoirs des Anciens Mages et ni les drakkarims ni les Seigneurs des Ténèbres n'osèrent s'installer en Ixia par crainte de le réveiller. En 5076, le Baton de Mort de Naar réalisa ce cauchemard mais Ixiataaga fut tué par Loup Solitaire l'année suivante. À sa mort, la ville de Xaagon préservée par la magie s'effondra et les nuages noirs qui recouvraient Ixia depuis dix mille ans se dissipèrent rapidement.

Kaag : cité-forteresse des Seigneurs des Ténèbres, dirigée par Zagarna jusqu'en 5050, puis par Slutar avant sa mort en 5070 et enfin par l'Archidruide Cadak lorsqu'il prit la fuite du Ruel en 5075. Une gigantesque muraille noire de plus de quarante kilomètres de diamètre protège la cité au cœur de laquelle se trouve une citadelle pyramidale dont la hauteur dépasse les trois kilomètres et demi. La porte sud de Kaag est surmontée par le crâne de Nyxator. En 5075, Loup Solitaire s'y rend afin de secourir son ami Banedon des griffes de Cadak. Malgré sa puissance imposante, Kaag est très mal entretenue et des pans entiers de sa muraille d'enceinte tombent en ruines. Dans ses souterrains, des groupes de Zombis abandonnés par les Nadziranim errent en tentant d'échapper aux monstres tapis dans les galeries.

Kagorst : forteresse des Seigneurs des Ténèbres commandée par Dakushna avant sa mort en 5070. Les Nadziranim y prennent ensuite le pouvoir et s'allient à Magnaarn lorsqu'il trouve la Pierre de Dhark. L'emblème de Kagorst représente une forteresse sous la pleine lune.

Kalte : terres glacées à six jours de mer au nord du Sommerlund, totalement dépourvues de bois ou de fer échangés à Liouk contre les fourrures des Barbares des Glaces

Kara-Kala : une des sept principales cités de Vassagonie

Karnali : Cité située dans l'empire Chadakine

Kasland : nation située au sud ouest des Tentarias et voisine de la Lencia dont elle est l'alliée. Le Kasland participe à la prise de Dhark en 5076.

Konozod : ville de garnison drakkarim du Nyras qui fut convertie en camp de prisonniers (en fait, les prisonniers étaient enfermés dans des enclos à l'air libre et laissés là pour y mourir) pendant la croisade lencienne de 5076. Loup Solitaire parvint à libérer le Capitaine Schera et ses hommes et ils réussirent à s'emparer de la ville. Une fois restaurés et reposés, les combattants jugèrent préférable de quitter Konozod après l'avoir rasée, pour rejoindre Dhark.

Kuchek : ville vassagonienne réputée pour ses chevaux trapus.

Lencia : royaume situé à l'extrême ouest des Tentarias. Allié à l'Eru en 5061 pour repousser les drakkarims et les brigands du Hammerland. Dirigé par le Roi Sarnac. Au nord des Tentarias, les régions du Nyras dominées par les Drakkarims étaient autrefois territoire lencien (il y a plus de 2000 ans) et des croisades furent périodiquement tentées pour récupérer ces terres. Il fallut cependant que Loup Solitaire tue le Seigneur de la Guerre Magnaarn en 5076 pour que ce vieux rêve devienne réalité.

Liouk : seul comptoir commercial pour faire affaire avec les Barbares des Glaces, utilisé en été (lorsque la banquise a fondu et que l'on peut y accéder)

Lovka : ville de slovie détruite par l'armée de Gnaag en 5061. On y produisait une eau de vie réputée.

Luomi : ville d'Eru dont la population a été massacrée par les Drakkarims du Hammerland en 5059, c'est dans son temple que se trouvait la Pierre de Sagesse de Luomi.

Luyen : aussi nommée La Cité des Fleurs, cette ville du sud de la Storn est réputée pour sa grande herboristerie.

Lyris : un des pays de la Storn, son emblème est un éperon ailé et sa capitale est la ville de Varetta. Le royaume de Lyris est depuis longtemps le théâtre d'une multitude de conflits et de complots entre de puissants seigneurs rivaux et ses territoires ne sont pas très sûrs.

Maaken : ville abandonnée au bord des Gorges de Maaken. L'endroit des gorges où se trouve la ville est baptisé Gouffre du Destin car c'est en son fond que reposent Vashna et ses légions mortes. Un gémissement lugubre provient des gorges en permanence, c'est le cri de mort de Vashna. Dans les cryptes de la ville a été secrètement bâti un temple souterrain au bord du gouffre où devra être accompli le sacrifice permettant le retour de Vashna et ses légions. Loup Solitaire y tue le renégat vassagonien Barraka en 5055.

Magador : un des pays de la Storn. Voisin du Gouffre de Maaken et des Royaumes des Ténèbres. Sa capitale est Helgor. Le Magador fut le théâtre de nombreuses batailles durant la guerre finale contre les Seigneurs des Ténèbres et son souverain, Vanagrom VI, était un pantin des forces du mal. Après la défaite des Seigneurs des Ténèbres (5070), Vanagrom fut renversé dans un coup d'état monté par le renégat Khadarian qui mit un terme au Royaume de Magador et devint le premier président d'une toute jeune république. Historiquement, le Magador était également à l'origine une république formée par la coalition des principaux propriétaires miniers de la région mais ce gouvernement ne dura qu'une trentaine d'années avant que le premier des rois Vanagrom n'usurpe le pouvoir.

Mogaruith : la forteresse des Druides de Cener au cœur du Ruel est une citadelle de pierre couverte de mousses malsaines et entourée de douves remplies d'un infect brouet de bacilles et de toxines capable de tuer n'importe quel nageur qui ne possède pas la Discipline Magnakai du Nexus. Mogaruith n'a qu'un seul pont-levis et abrite le temple principal des Druides de Cener, leurs laboratoires et la hiérarchie du culte des Seigneurs de la Pestilence.

Neboran : sise dans l'actuel Golfe de Helenag (au cœur des Royaumes des Ténèbres), il s'agissait autrefois de la capitale du peuple Neboras, des hommes-aillés. Ils furent exterminés jusqu'au dernier par les Seigneurs des Ténèbres et leur ville rasée en 3250, durant la Guerre de la Profanation. Il n'en reste désormais que des ruines sans intérêt.

Nyras : une ancienne province lencienne qui tomba aux mains des Drakkarims aux alentours de 2591. Les lenciens tentèrent pendant des siècles de la reconquérir. Ils y parvinrent durant leur croisade de 5075/5076.

Ogia : pays contrôlé par Zanar, un seigneur de la guerre drakkarim. L'étendard ogien est une tête de loup noire. Les troupes ogiennes se lancèrent à l'assaut de la Talestria mais furent finalement repoussées près de Garthen en 5060 et les armées alliées pénétrèrent profondément en Ogia, s'emparant de la ville de Xanar en 5061.

Palmyrion : pays voisin et allié de la Talestria. Sa capitale est la cité de Vanamor et le pays est dirigé par un Grand Electeur. Le fleuve Kinam est la frontière naturelle entre les deux nations.

Pays Sauvage : étendue peuplée de brigands, ancienne province nord de Vassagonie désertée lors de la formation du Gouffre de Maaken. La seule ville d'importance est Ragadorn. Le reste du Pays Sauvage est désertique et à part les Squalls (des cousins chétifs des Gloks) et les brigands on y rencontre peu de créatures vivantes : bandes de féroces chiens errants, serpents des sables ...

Pays de la Storn : série de petits états en conflit perpétuel au sud du Sommerlund, nommés d'après le Fleuve Storn. De nombreuses compagnies mercenaires participent aux incessantes campagnes militaires qui bouleversent la région. Le Lyris, l'Eldenor, la Salonie, la Slovie, le Magador et le Delden font partie des Pays de la Storn.

Phea : petit village pacifique d'Anarie. Selon la légende, lorsque le Zakhon Noir tenta de l'attaquer (4690), la déesse Ishir émue par les prières du peuple de Phea pétrifia les soldats de l'armée du Zakhon.

Pirsi : ce bourg d'Eru a longtemps été un foyer de contrebandiers qui revendaient illégalement l'or et les pierres précieuses des mines locales. Ils furent finalement défaits par les Maraudeurs d'Eru. Jebb Sarel et son frère Halgar y établirent un mouvement de partisans pour lutter contre la menace proche du Hammerland en 5062.

Port Bax : cité portuaire du Durenor. On y trouve un consulat du Sommerlund

Province de Lara : Lieu d'origine des Kundis avant que le roi démon Charatchak mette le feu à leurs forêts.

Quarle : Cette cité de Lyris est la ville notoire des Pays de la Storn la plus proche de la Gorge de Maaken

Ragadorn : principal port du Pays Sauvage. Autrefois dirigé par le Seigneur Killean dont le fils, Lachelan, est au pouvoir depuis 5047. Lachelan est réputé pour sa malfaisance et règne en tyran sur sa cité, avec l'aide de sa police secrète. Le blason de Ragadorn est un vaisseau noir surmonté d'une crête rouge.

Rhem : cité de Salonie réputée pour abriter de nombreux voleurs et coupeurs de gorges, entres autres la plus redoutée guilde d'assassins du nord du Magnamund.

Royaumes des Ténèbres : l'ensemble des terres contrôlées directement par les Seigneurs des Ténèbres depuis Helgedad et qu'ils ont transformées en étendues de cendre, de pierre presque stérile et de cours d'eau infects, pratiquement inhabitables. Tant qu'ils demeurent dans les frontières de leur territoire, les Seigneurs des Ténèbres ont toute leur puissance mais ils s'affaiblissent graduellement et finissent par mourir s'ils en sortent trop longtemps. Après la défaite des Seigneurs des Ténèbres (5070), les Mages du Dessi et les Herboristes de Bautar entament un lent et long travail de restauration de ces terres qui furent fertiles avant l'arrivée des serviteurs de Naar. Plusieurs nations anciennes furent anéanties par les Seigneurs des Ténèbres durant leur longue expansion dans ce secteur du continent et l'on peut encore y trouver les ruines de cités oubliées depuis longtemps comme Neboran.

Ruanon : province au sud du Sommerlund, entre les monts Durncrag et les monts Maaken, dirigée par le Baron Vanalund. Son industrie minière est très prospère avec des convois mensuels vers Holmgard. Sa capitale se nomme aussi Ruanon, elle fut partiellement détruite par le renégat vassagonien Barraka en 5055 et finalement libérée par l'armée du Sommerlund conduite par le roi Ulnar qui chassa les soldats de Barraka pendant que celui-ci était défait en duel par Loup Solitaire. Ruanon fut de nouveau envahie en 5060, par les armées des ténèbres.

Ruel : un petit état forestier blotti dans la forêt du même nom et contrôlé par les Druides de Cener depuis leur forteresse de Mogauiith.

Salonie : une des nations de la Storn, l'essentiel de son territoire est composé de forêts de pins et autres conifères. Le blason de la Salonie dépeint une herse blanche sur fond noir. Ses habitants ne sont pas réputés pour leur hospitalité.

Scade : ville frontière palmyrienne sur la rive est du fleuve Kinam. Cette cité marchandes aux murs colorés a connu un grand essor après la défaite des Seigneurs des Ténèbres. Elle fait partie des domaines du Seigneur Tranius.

Shugkona : ancienne ville lencienne du Nyras, nommée Ferndour avant l'arrivée de Drakkarim. Elle sert de quartier général au Seigneur Magnaarn tandis qu'il recherchait la Pierre Maudite et que sa ville de Dhark était assiégée par les lenciens.

Shuni : Ville portuaire située au sud de l'empire Chadakine. C'est la qu'Astre d'Or accosta après avoir quitté l'île de la désolation. Entres autres choses, Shuni est réputée pour le grand nombre de voleurs qu'elle abrite.

Slovie : un des pays de la Storn, envahi par les Seigneurs des Ténèbres en 5061, son blason est un cheval dressé sur ses pattes arrières.

Sommerlund : royaume célèbre des Fins de Terre qui est le berceau des Kai et le site de la bataille où le Seigneur Vashna fut détruit pendant la Lune Noire par le roi Ulnar Ier et le Glaive de Sommer. Pour toutes ces raisons, les serviteurs de Naar ont une haine profonde envers tout ce qui vient du Sommerlund.

Son souverain actuel est Ulnar IV. En 5050, le Seigneur des Ténèbres Zagarna entame une campagne militaire durant laquelle il détruit le Monastère Kai, rase la ville de Toran et assiège la capitale Holmgard avant d'être tué par le Glaive de Sommer. Le Prince Pellagayo, seul fils d'Ulnar IV trouve la mort sur le pont d'Alema dans ce conflit.

En 5055, la province de Ruanon est temporairement envahie par le renégat vassagonien Barraka qui est tué par Loup Solitaire alors que le Roi Ulnar à la tête de l'armée du Sommerlund repousse les vassagoniens. En 5060, Ruanon tombe à nouveau dans des mains ennemies alors que Gnaag de Mozgoar entame une campagne à l'échelle du continent avec l'appui de la Vassagonie. L'étendard du Sommerlund montre un soleil surmonté d'une couronne sur fond blanc.

Syada : ville frontalière de Talestria rasée par les armées du seigneur de la guerre Zegron en 5060.

Tahou : une des plus anciennes cités du Magnamund, cette ville est la capitale de l'Anarie. Des canons sont montés sur ses murailles et ses toits pour empêcher les armées vassagoniennes d'y effectuer un débarquement aérien. On la nomme aussi "La Cité de Velours". Son blason représente une citadelle encadrée par quatre soleils sur les points cardinaux et quatre dragons sur les diagonales. Dans son Quartier des Dragons se trouve le Gouffre de Tahou qui mène à l'antique cité abandonnée de Zaaryx. mais il faut bénéficier d'une autorisation du conseil de la ville pour y accéder. Une autre solution consiste à utiliser le passage secret connu de la Corporation des Brigands.

Taklakot : Ancienne civilisation oubliée. Selon la légende, un sorcier (nul autre que le Roi Démon Charatchak) y aurait emmené une pierre magique pouvant contrôler les rayons du soleil. Usant de son pouvoir, Taklakot grandit et prospéra. Mais suite à une bétise, la foudre solaire se déchaîna et une grande explosion ravagea Taklakot, brûlant d'un seul coup tout ce qui s'y trouvait. Les territoires de Taklakot forment désormais des terres brûlées de la Vallée de la Désolation. De son côté, le Roi Démon survécut mais son visage et son corps furent atrocement mutilés. On dit que l'esprit des victimes de Taklakot hante les plaines de Lissan qui entourent les ruines de Gianima.

Talestria : royaume allié aux Mages du Dessi et au Palmyrion, dirigé par la Reine Evaine. En 5060, il est partiellement envahi par les drakkarims d'Ogia commandés par Zegron mais au quatrième jour de la Bataille de Garthen, l'alliance Talestria/Palmyrion appuyée par les Nains de Bor parvient à porter la victoire.

Tefa : Ville proche d'Ikaresh dont elle est rivale

Tekaro : ville sloviennne fortifiée. Dans la crypte de sa cathédrale se trouve la Pierre de Sagesse de Varetta. Lorsque Loup Solitaire s'y rend (en 5058), Tekaro est assiégée par le Prince Ewewin de Salonie et ses mercenaires au cours d'une des perpétuelles guerres des Pays de la Storn.

Tharro : ville talestrienne dont les soldats ont un uniforme rouge. Son blason représente une tour face à une main ouverte. On y trouve le Temple de l'Épée, siège de l'ordre des Moines de l'Épée.

Toran : ville du Sommerlund, foyer de la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Elle fut attaquée par mer et par air et dévastée par les Seigneurs des Ténèbres pendant leur campagne contre le Sommerlund en 5050. Elle fut rapidement reconstruite après la défaite de Zagarna.

Torgar : antique forteresse drakkarim, construite au bord d'un gouffre enjambé par une arche naturelle qui forme le seul chemin d'accès à Torgar en venant du Sud. Assaillie et soumise par les armées alliées de Talestria, Eru et Palmyrion en 5062. Les fondations de Torgar abritent des galeries de mines où travaillent les nombreux esclaves des Drakkarims.

Vakovar : ville miteuse de Magador qui est un véritable repaire pour tous les brigands du nord ouest de la Storn. S'y aventurer est synonyme de courir au devant des ennuis.

Vanamor : capitale du Palmyrion : une des principales villes de la Storn et capitale de la province de Lyris. Ses murailles de granit rouge sont recouvertes de dragons gravés et ses tours arborent des gargouilles de pierre. Son emblème est formé de deux épées entrecroisées.

Varetta : Grande cité située au sud des Gorges de Maaken, en plein pays de la Storn. Capitale de Lyris, c'est une des plus anciennes cités du Magnamund.

Varnos : le port de Garthen, la capitale talestrienne

Vassagonie : empire désertique fédéré autour des Sept Cités, la Vassagonie est une nation expansionniste très ancienne. A la suite de l'accession au trône du Zakhan Kimah en 5055, la Vassagonie s'allie aux Seigneurs des Ténèbres mais une fois Kimah tué par Loup Solitaire dans Tahou (5061), le pays est perturbé. Durant la grande offensive des Seigneurs des Ténèbres (5062/5070), la guerre civile sévit en Vassagonie et les armées impériales doivent cesser de prêter main-forte aux Seigneurs des Ténèbres. Par la suite, c'est un nouveau Zakhan plus juste et honorable, Shouillah, qui parviendra à monter sur le trône. Les principales instances dirigeantes de la Vassagonie en plus du Zakhan et de ses Emirs sont le Conseil de Kali, l'Assemblée de Kara-Kala et la Cour de Justice de Barrakeesh. Les Vassagoniens rendent hommage au Mahjan, un personnage de légendes. Leurs guerriers combattent souvent au cimetière (cf. les Soldats de Barraka).

Ville-qui-Chante : Située dans le royaume des Elessis sur le Plan de Nocturne, la Ville-qui-Chante est une merveille d'architecture. Tel des cristaux de roche, les bâtiments offrent leurs murs aux jeux du soleil et des rayons multicolores illuminent les clochers dentelés et les tours d'ivoire. La cité est ainsi nommée parce qu'une myriade de carillons y retentit, formant une symphonie de graves profondes et d'harmonie aériennes.

Xaagon : ancienne capitale du Royaume d'Ixia. Une cité de cristal en ruines arpentée par les morts-vivants qui servent le Seigneur de la Mort Ixiataaga qui réside dans l'immense tour centrale. Lorsque Loup Solitaire tue Ixiataaga en 5077, les sortilèges qui préservaient partiellement la cité antique cessent d'agir et Xaagon s'effondre, manquant entraîner le Maître Kai dans sa destruction.

Xanar : une des principales place-fortes ogiennes, vaincue par l'alliance Talestria/Palmyrion/Bor en 5061.

Zaaryx : cité souterraine antique construite par Nyxator. Oubliée depuis longtemps par la plupart des gens, c'est sur son site que fut construite la cité de Tahou, une des métropoles les plus anciennes à ce jour. Avec l'aval du conseil de Tahou, on peut accéder à Zaaryx par le Gouffre de Tahou, qui mène par un réseau de cavernes à l'entrée de la ville. Il existe aussi un passage secret connu de la Corporation des Brigands. La place principale est ornée de deux statues de dragons. Zaaryx est peuplée de Goules et de Zadrasons et gardée par les Crocaryx. Loup Solitaire y passera trois jours à la recherche de la Pierre de Tahou, une des Septs Pierres de la Sagesse.

Encyclopaedia Magnamunda - Gemmes et Bijoux

Amulettes de Domination : utilisées par les cénériens et leurs serviteurs Vazhaghs pour contrôler les Agarashi qui demeurent encore dans la Forêt de Ruel.

Amulette Dorée : protège son porteur des températures extrêmes ainsi que des vapeurs toxiques.

Amulette de Jade : son porteur bénéficie d'un bonus de +1 lorsqu'il doit utiliser la Table de Hazard pour tenter d'échapper à une attaque par projectile (flèche, balle de mousquet de Bor, carreau ...).

Amulette de Platine : un objet de ce type protège son porteur des très hautes températures et des conditions climatiques extrêmes telles que celles qui règnent dans la dimension de Naar ou le Daziarn. Les Amulettes de Platine sont des objets éminemment bénéfiques dont l'aura pure est pénible à tous les serviteurs de Naar qui refuseront de les porter. Paradoxalement, cette aura est difficile à déceler à distance et l'Amulette de Platine permet même de dissimuler partiellement l'aura d'un Grand Maître Kai.

Amulette de prêtre Majdar : Amulette protégeant des morts revenus à la vie pour se venger des Guerriers Chadakines.

Amulettes de Tagazin : objets en forme d'étoiles grossières portés par le Seigneur Démon Tagazin et certains de ses adorateurs. Leurs pouvoirs exacts sont inconnus mais on peut s'en servir pour focaliser son énergie mentale contre Tagazin (pour le bannir) ou un de ses adeptes (pour le tuer).

Anneau de Cristal Gris : un simple bijou ornemental sans propriété particulière

Anneau Psychique : cet anneau est en argent et orné d'une pierre jaune. Contre certaines créatures (comme le Zadrakon) il confère à son porteur +8 PH. Il est également capable de contrecarrer l'Orbe de la Mort en permettant à son porteur de frapper une personne protégée par l'Orbe avec une arme dépourvue d'enchantement et en empêchant l'Orbe de conférer des PH à son possesseur.

Anneaux de Pouvoir : objets maléfiques forgés par Naar et utilisés par certains sorciers pour projeter des jets de flammes ou des éclairs magiques sur leurs adversaires. La gemme verte qui orne ce type de bague est très facilement reconnaissable. Les Anneaux de Pouvoir protègent également contre toutes les attaques psychiques inférieures aux Grandes Disciplines.

Anneau de Rubis : bijou qui se trouvait dans l'urne funéraire de l'épouse de Hul Garrunen, troisième baron de Tyso et que Loup Solitaire récupère en 5080 lorsqu'il poursuit Loup Enragé.

Bracelets d'Argent : donnés à Loup Solitaire par le capitaine Borse, ils accordent +2 PH et +1 PE.

Bracelets en Or de Vonotar : bracelets enchantés qui forcent le porteur à obéir aux ordres du créateur du bracelet. Les personnes sous contrôle ont les yeux révulsés et l'on n'en voit que les pupilles. Leurs mouvements sont ralentis et elles sont invulnérable à la Puissance Psychique. Vonotar s'en servir pour contrôler les guerriers barbares de Kalte.

Clef de Pouvoir : gemme rouge de la taille d'une petite pomme dont le cœur est une brume argentée zébrée d'or. Il est impossible de franchir la barrière magique créée par les Anciens Mages autour de Kazan Oud sans posséder une Clef de Pouvoir.

Cristal Solaire : cristal doré de la taille d'une pomme bourré d'énergie magique. Sur le monde du Magnamund, les cristaux solaires sont inertes et inoffensifs mais ils explosent dès qu'ils pénètrent dans un autre univers. En 5077, Loup Solitaire se sert de l'un d'eux pour détruire la Porte d'Ombre des Monts Durncrag qui menaçait de livrer passage aux Dragons de Naar.

Cristaux Explosifs : Il existe plusieurs variétés de ce genre d'objet. De petits cristaux noirs sont souvent utilisés par les kraans ou dans les armes de siège des Seigneurs des Ténèbres et projettent des éclats mortels lorsqu'on les déclenche. Ces cristaux noirs sont également façonnés en forme cubique qui peuvent également servir de balise et permettre aux serviteurs des ténèbres de suivre à la trace leur porteur. La plupart des serviteurs des ténèbres à l'exception des plus minables peuvent faire exploser un cristal noir par simple impulsion mentale. Il existe une autre variante, multicolore, de Cristal Explosif dont les Mages du Dessi se servent comme composant pour fabriquer des charges explosives surpuissantes permettant d'enfoncer des murailles. Ce type de charge explosive est déclenchée par l'enfoncement d'une pointe cristalline particulière et explose généralement 15 minutes après son déclenchement. C'est ce type de cristal qui permit au Seigneur Adamas de détruire les portes de Torgar en 5062 et à Loup Solitaire d'anéantir le Transfuseur d'Helgedad en 5070.

Gemme D'Haakon : propriété du Seigneur des Ténèbres Haakon. En son cœur est emprisonnée une flamme bleue que son porteur peut projeter en un rayon bleuté destructeur mais les Seigneurs des Ténèbres sont également très vulnérables à son pouvoir. Si on s'en sert contre l'un d'eux, la gemme et sa victime se dissolvent dans le néant.

Gemmes du Dessi : Les Anciens Mages ont créé plusieurs variétés de pierres magiques. Parmi ces gemmes, on trouve les Pierres de Vérité (des pierres de couleur verte qui permettent de forcer autrui à répondre aux questions de leur possesseur, quels que soient les pouvoirs de protection psychique utilisés). Il existe également une variété de gemmes de couleur rouge qui peuvent par magie se fondre dans la structure d'une arme et la rendre capable d'infliger des dommages doubles aux créatures mort-vivantes.

Gemme Verte d'Ixia : montée sur une chaîne de platine, elle possède un pouvoir puissant permettant de repousser certaines entités spectrales originaires de la Dimension des Ténèbres, comme les Tigroules.

Médaille d'Onyx : utilisé par certains guerriers vassagoniens pour commander les Itikars que l'enchantement du médaillon permet de contrôler.

Minéral Spirituel : Joyau Chadakine, le Minéral Spirituel est un transmetteur de pensées capable d'amplifier l'énergie mentale dont il est chargé. Les Chadakines s'en servent pour contrôler les esprits humains et les faire agir contre leur gré.

Orbe de la Mort : cette sphère noire de la taille d'une orange à été donnée par Haakon au Zakhon Kimah en échange de sa collaboration. Son possesseur est protégé par un champ de force bleuté qui le rend invulnérable à toutes les armes non magiques. L'Orbe confère 10 PH à son porteur et peut projeter des éclairs d'énergie mortels que même le Glaive de Sommer a du mal à parer. A la mort de Kimah, elle disparut avec son porteur en minuscules fragments.

Pierres de Kazim : Boules de cristal maléfiques dégageant une lumière surnaturelle aux reflets ambrés. Utilisées par les Mère Chadakines, la Pierre de Kazim peut hypnotiser, lire dans les pensées et détruire totalement la volonté de sa victime en le rendant fou. Mère Magri s'en sert également pour appeler un Klaysha qui enlèvera Tanid, sa propre fille, sous le regard impuissant de Astre d'Or.

Pierre de Lune : sans doute l'objet légendaire le plus puissant du Magnamund, la Pierre de Lune est de forme ovoïde et dégage une douce lueur argentée. Elle fut créée par les Shianti il y a bien longtemps et renferme la quintessence de leur pouvoir et savoir. La date de sa création sert d'An 1 au calendrier actuel du Magnamund. SOUS l'injonction de la déesse Ishir, les Shianti acceptèrent à contrecœur d'abandonner la Pierre de Lune dont l'aura perturbait l'équilibre naturel. Elle fut placée au cœur du plan de Nocturne dans le trianon. Pour défaire le Roi Démon Charatchak, le jeune Astre d'Or est contraint de ramener la Pierre de Lune sur le Magnamund en 5054 et elle disparaît peu de temps après sa victoire. En 5080, Loup Solitaire découvre que loin d'être perdue, la Pierre de Lune est désormais détenue par Naar lui-même qui se sert de cette relique sacrée pour créer des Portes d'Ombre à sa guise sur le Magnamund. Le grand maître Kai parvient à la récupérer mais son aura bénéfique est telle qu'elle perturbe lentement l'équilibre écologique du Sommerlund et en 5083, Loup Solitaire décide de la faire rapporter par son disciple favori à l'île de Lorn.

Pierres Maudites de Naar : Oeuvre d'Agarash le Damné, ces cristaux noirs maléfiques dont les veines couleur de sang semblent animées par la vie sont parmi les objets les plus puissants que possèdent les forces des Ténèbres et ont été conçues pour contrebalancer le pouvoir des Pierres de la Sagesse. Les deux plus connues sont :

- la Pierre de Dhark : la plus puissante des Pierres Maudites appartenait au Seigneur des Ténèbres Dakushna de Kagorst et était montée sur le Sceptre de Nyras. Perdue à la mort de Dakushna en 5070, puis retrouvée par Maagnarn en 5076 dans le Temple d'Antah, elle fut détruite en même temps que le Sceptre quelques jours plus tard.
- la Pierre de Naaros : elle était aux mains du Seigneur Zahda, le magicien qui règne sur Kazan-Oud et il tenta de s'en servir pour s'accaparer le pouvoir de la Pierre de Sagesse d'Hertos. Sa destruction par Loup Solitaire entraîna celle de Kazan Oud tout en affaiblissant assez Zahda pour qu'il soit tué par le Seigneur Kai.

Pierres de Nyxator : aussi nommées Pierres de la Sagesse. Créées par le dragon Nyxator dans l'antiquité. Aigle du Soleil les trouva et se servit du pouvoir qu'elles lui donnèrent pour fonder l'Ordre Kai. Les Pierres de Nyxator se présentent comme des boules de cristal dorée à facettes et sont au nombre de sept :

- la Pierre de Varetta : Longtemps gardée dans la Tour des Rois, à Varetta, scellée dans le Trône de Lyris. Quelques siècles avant l'époque de Loup Solitaire, la guerre civile entre les Seigneurs de la Storn permit au Prince Kaskor de Salonie de s'en emparer. Il la fait monter sur un sceptre en or mais à sa mort, la Pierre tombe au fond de la Storn. D'après la légende, celui qui la détient a le pouvoir de régner sur les Pays de la Storn. Seuls quelques initiés parmi lesquels Gwynian le sage savent que la Pierre est désormais entreposée dans la crypte de la Cathédrale de Tekaro et c'est là que Loup Solitaire la récupéra en 5056.

- la Pierre de Herdos : cachée dans Kazan-Oud ("La Forteresse du Mal"). Zahda, le maître de Kazan-Oud se servait des pouvoirs de la pierre pour renforcer les siens après l'avoir reliée à la Pierre de Naaros, toutes deux flottant en suspension au-dessus de lui.

- la Pierre d'Ohrido : se trouvait dans le temple d'Ohrido, au cœur du Danarg ou Loup Solitaire se rendit accompagné de Paido.
- la Pierre de Tahou : fut jetée dans le Gouffre de Tahou qui mène à Zaaryx durant la Guerre du Khordaim pour empêcher le Zakhhan Noir de s'en emparer (en 4690) et récupérée par Loup Solitaire.
- la Pierre de Luomi qui tomba aux mains des Drakkarim lorsqu'ils rasèrent cette ville en 5059. Ils la remirent au Seigneur des Ténèbres Gnaag.
- les deux dernières pierres aboutirent également dans les griffes de Gnaag de Mozgoar et leur localisation antérieure n'a jamais été révélée. Loup Solitaire dut se rendre au Daziarn pour les récupérer ainsi que la Pierre de Luomi. . Lorsqu'il touche pour la première fois une des Pierres de Sagesse, un Seigneur Kai voit ses facultés intellectuelles et intuitives améliorées et il récupère instantanément tous ses PE s'il était blessé. Il peut également arriver que la Pierre téléporte le Kai en sécurité comme ce fut le cas avec la Pierre de Tahou qui fit ainsi sortir Loup Solitaire de Zaaryx ou qu'elle défende son possesseur comme la Pierre de Varetta qui détruisit un Dakomyd. Après la défaite des Seigneurs des Ténèbres, les Sept Pierres furent placées dans une chambre secrète à 40 mètres sous le sol du Monastère Kai restauré.

Pierre Rayonnante de Kalte : magnifique pierre taillée dont les radiations sont mortelles. Cachée dans le Temple des Anciens à Ikaya.

Pierre de Vordak : gemme au contact brûlant parfois trouvée dans les mares putrides que laissent les Vordaks en mourant. Elle est imprégnée de magie maléfique et serait la source de leur existence.

Prisme Magique : sa lumière permet d'ouvrir la Tombe du Majhan.

Sceau d'Hammardal : magnifique sceau d'or remis au Sommerlund en échange du Glaive de Sommer après la victoire contre Vashna.

Sphère de Feu : sphère métallique que l'on peut ouvrir en deux parties et contenant une flamme perpétuelle

Talisman Magique : Cadeau des Majdars à Astre d'Or. Il apporte 2 points de VOLONTÉ supplémentaire et peut aider à résister aux pouvoirs de la Pierre de Kazim et a renforcer certains sorts en de certaines occasions.

Thrénogemme : Pierre magique qui émet une musique envoûtante selon les Académiciens. En réalité il s'agit d'une pierre de silence destinée à faire taire Stêt-Aman, le Maître du Son, également appelé de Dieu Hurlant.

Encyclopaedia Magnamunda -Herboristerie et Alchimie

Adgana : plante poussant dans les collines de Bavari, au nord du Dessi. Ses feuilles peuvent être machées pour augmenter l'Habilité de 6 points pendant un combat. Malheureusement, l'Adgana a un facteur de dépendance élevé : après le combat, un 0 ou 1 tiré sur la table de hasard entraîne la dépendance : le sujet perd définitivement 4 PE et les doses d'Adgana qu'il prendra par la suite ne lui donneront que 3 PH avec les mêmes risques de dépendance.

Alether : graine orangée dont l'ingestion accorde + 2 PH mais qui peut être raffinée et préparée en potion

Baiser-du-dragon : Voir Phinomel.

Baume de Yabari : Baume qui éloigne les insectes et qui masque l'odeur humaine.

Boue des Marais du Gur-Lu : Permet d'arrêter les hémorragies.

Brosse à Potences : buisson de couleur rouge dont les épines pointues et écarlates sont communément appelées "Dents du Sommeil".

Calacena : champignons souterrains de couleur rose dont les spores sont hallucinogènes et recherchées par les mages car elles renforcent les sorts d'illusion ou d'envoûtement

Cosse de Blaire : Excroissance spongieuse que l'on trouve dans les Marais du Gur-Lu et qui contient des gaz à l'odeur nauséabonde.

Cristaux d'Azaran : Dissous dans du soufre, ces cristaux se transforment en un acide qui peut ronger n'importe quel métal

Cuves de Reproduction : de grands bassins remplis de liquide brunâtre. En leur sein, les serviteurs des Seigneurs des Ténèbres (principalement les Nadziranim et les Druides de Cener) élèvent magiquement des créatures qui flottent dans le liquide brun jusqu'à atteindre leur taille adulte. Les Gloks et les Vazhags sont conçus de cette manière bien qu'ils soient également capables de se reproduire par eux-mêmes selon la méthode classique.

Déménil : Plante nécessaire à la fabrication de la Potion d'Invulnérabilité.

Eau-de-feuilles : substance rare qui, mêlée à des cosses de Phinomel, permet la fabrication d'une Potion de Philomel.

Eau de Taunor : permet de guérir les blessures (+6 PE). Cette eau coule d'une source au pied des ruines du Château Taunor.

Essence des tombes : un poison mortel aux origines mystérieuses

Feuilles d'Azabois : Excellente base pour la fabrication de potions. De plus, la fumée qu'elles dégagent lorsqu'on les brûle peut servir à faire fuir les Mantizes des Antres, les Sentinelles de la Mort ainsi que quelques autres créatures

Floroas : une variété souterraine de champignons comestibles très nourrissants.

Gandum : plante dont la sève collante et translucide est un poison violent utilisé comme venin de lame ou dans les aliments.

Graines de Tamara : Graines magiques. Un sorcier qui en avale peut utiliser sa baguette magique sans utiliser de points de VOLONTÉ (Voir Astre d'Or).

Herbe d'Oede : ses feuilles de couleur dorée sont appliquées à même la peau et peuvent guérir la plupart des maladies mortelles. L'Oede est également capable de guérir les blessures (+ 10 PE)

Huile de Bakanal : protège efficacement contre le froid. L'huile de Bakanal a une odeur abominable mais s'en recouvrir inhibe temporairement le sens de l'odorat et elle gêne donc surtout les compagnons de l'utilisateur...

Huile de Larnuma : substance tirée du Larnumier aux propriétés curatives (elle permet de regagner 2PE) et au goût infect. On préfère d'ailleurs s'en servir comme d'une pommade...

Khloros : fleurs vénéneuses qui poussent dans les souterrains et dont les spores en suspension dans l'air sont mortelles.

Larnume : baie violette très nourrissante, de saveur sucrée.

Larnumiers : petits arbustes sur lesquels pousse le Larnume , on en trouve même dans le Pays Sauvage. L'huile de larnumier agit comme un baume analgésique.

Laumspur : Fleur d'un rouge vif très rare et très recherchée pour ses vertus curatives. Chaque dose de Laumspur permet de regagner 3E et de fabriquer une Potion de Laumspur (voir ce terme) encore plus efficace.

Laumwort : buissons à fleurs rouges dont les pétales ont des propriétés cicatrisantes analogues à celles du Laumspur (+2 PE)

Lianor : Petit champignon bleu qui pousse près des marais du Gur-Lu. Ayant un étrange goût de viande fumée, les Lianor régénèrent 1 PE.

Masque d'Herbes : tissu dans lequel est cousu un mélange d'herbes médicinales. Appliqué sur la bouche et le nez, cet objet conçu en Vassagonie permet de neutraliser partiellement les mauvaises odeurs et les vapeurs toxiques.

Narbul : une arme virale développée par les Druides de Cener qui se présente sous la forme de boules cristallines remplies d'un mélange gazeux de bactéries et d'explosifs magiques, afin de permettre une dispersion maximale du gaz. Les Vazhags utilisent couramment ces armes lors de leurs combats contre des soldats humains.

Naphta : Liquide inflammable et volatil

Narcotine : fleur aux délicats pétales bleus bordés de rose. On s'en sert comme principe actif pour la plupart des somnifères et soporifiques. Lorsqu'elle est présente en grandes quantités, son simple parfum est déjà somnifère.

Ogosh : Plante jaunâtre et inoffensive poussant dans les gorges de l'Agazad, sur les berges de l'Azane.

Phinomel ou baiser-du-dragon : Buisson poussant au pied des rochers et puisant sa sève dans ses racines profondément enfoncées dans le sol. Chaque fleur de ce buisson est une cosse translucide emplies d'un acide violacé et très corrosif.

Pilules Bleues : fabriquées à partir d'herbe de Sabito, elles permettent à un homme de survivre sous l'eau.

Potion d'Alether : augmente l'Habilité de 4 points pour un combat. La graine d'Alether nature ne confère que 2 PH et est de couleur orange.

Potion de Brosse à Potences : potion somnifère de couleur verte utilisée en médecine et tirée d'un buisson épineux, la Brosse à Potences.

Potion de Calacèna : fabriquée à partir du champignon Calacena, elle renforce les sortilèges d'envoûtement.

Potion d'Invulnérabilité : Potion Majdar composé entre autre de Zakuks, de Déménil, de sel et d'eau de source chauffée à la lumière du soleil, qui rend invulnérable durant quelques heures.

Potion de Laumspur : potion de couleur rouge fabriquée à partir d'herbe de Laumspur et redonnant + 4 PE.

Potion de Mustow : exposée à l'air libre, elle se transforme en gaz suffocant

Potion de Philomel : Permet de gagner 1 point d'Habilité permanent.

Potion de Ronces des Cimetières : de couleur noire. Poison violent dont une simple bouffée met mal à l'aise.

Potion de Sébaris : elle purifie l'eau avec laquelle on la mélange

Potion de Téméris : ingérée, elle permet de se téléporter une fois

Racines de Djabari : Pilées, ces racines forment une pommade efficace contre les piqûres d'insectes

Sabito : herbe extrêmement rare ailleurs que dans la Jungle de Boari. On peut la broyer et la sécher pour l'inclure dans la fabrication des Pilules Bleues qui permettent au corps humain d'assimiler par les pores de la peau l'oxygène qui se trouve dans l'eau.

Salpêtre : Minerai en poudre utilisé pour la pratique de l'alchimie.

Senara : Rares et précieux, ces bourgeons épineux aux ravissantes fleurs jaunes ont des vertus reconstituantes remarquables. Il suffit d'en mâcher pour récupérer 1 point de volonté.

Suc de fleurs de Karmo : Les Karmos sont des fleurs d'un jaune vif. En pressant les bourgeons, on peut en extraire le suc et le garder dans une fiole. Le suc de Karmo permet de doubler les points d'HABILITÉ et d'ENDURANCE pour la durée d'un combat. Cependant, une fois ses effets bénéfiques dissipés, il faut utiliser la Table de Hasard pour déterminer le nombre de Points d'Endurance que perd l'utilisateur à cause des effets secondaires du suc.

Teinture d'Oxydine : remède permettant de guérir les blessures (+2PE) ainsi que certaines maladies comme le Korovax.

Volkonilles : baies noires que l'on trouve uniquement sur les hauts-plateaux de Kakush en Vassagonie et utilisées comme catalyseurs alchimiques par des nombreux magiciens.

Zakuks : une des plantes nécessaires à la fabrication de la Potion d'Invulnérabilité.

Encyclopaedia Magnamunda -Les Jeux

Hublots : Petit jeu de dés sympathiques où l'on ne gagne ou ne perd que très peu d'argent.

Roue du Carrosse : Disque noir divisé en tranches, ce jeu est apparenté à la roulette de casino à la différence qu'il ne dispose que de 10 nombres, ce qui accroît fortement les chances de gagner sa mise.

Samor : jeu du Magnamund analogue au jeu d'échecs.

Taluka : jeu de cartes pratiqué sous diverses formes dans les Pays de la Storn. La variante palmyrienne est particulière en ce sens que tous les joueurs disposent de cartes dissimulées pour tricher...

Encyclopaedia Magnamunda - Lieux

Anarium : le Sénat de Tahou se réunit dans ce bâtiment antique qui fut détruit par les armées vassagoniennes en 5061.

Auberge de l'Espoir Déçu : auberge miteuse de Crique-en-Gorn dans le Pays Sauvage ou Loup Solitaire finira par démasquer Parsion, le faux moine chargé de le tuer (5050).

Auberge du Joyeux Drille : Auberge du port de Holmgard, où Loup Solitaire, attendant Ronan, se fait attaquer par des brigands au service de Vonotar le traître.

Auberge de la Lune Riante : Auberge situé dans la ville de Shuni dans l'empire Chadakine. C'est dans cette auberge que Astre d'Or put faire la connaissance de Chan-Li le marchand et d'un membre de l'ordre contemplatif des Rédempteurs.

Azane : Large fleuve bordé de rizières et de fermes qui silionne le sud de l'Empire Chadakine pour se jeter dans les gorges de l'Agazad. L'Azane charrie des pierres de jade servant à la fabrication des Lukats, la monnaie de l'Empire Chadakine.

Azanam : Forêt dense d'Azaboïs située au sud de l'empire Chadakine. C'est dans ces forêts que se réfugièrent les Kundis pour fuir la colère de Charatchak. La forêt d'Azanam est également surnommée la forêt des nuages.

Baga-Darooz : égouts de Barrakessh. On a coutume d'y enfermer les prisonniers coupables de crimes mineurs pendant plusieurs années. Y survivre est difficile en raison des nombreuses maladies que l'on peut y contracter, sans parler des Araignées, des Sangsues et des Kwaraz qui vivent dans les canalisations.

Balzar : Grand fleuve qui prend sa source dans les monts de Gorn et qui longe la ville de Karnali pour se jeter dans le Grand-Shuni.

Bois aux Brumes : secteur de la forêt de Sommerlund où une communauté de bûcherons travaille depuis des générations. La communauté est exterminée par les Gloks pendant la guerre contre le Sommerlund, peu de temps après la destruction du Monastère Kaï. L'endroit est ainsi nommé en raison des nombreux feux de bois des bûcherons.

Bouche de Dakushna : chenal le plus occidental des Marais de L'Enfer qui passe au bord de Lozon et se jette face à l'Île des Batailles. Ainsi nommé en hommage au Seigneur des Ténèbres Dakushna, maître de Kagorst, aussi traître que ce détroit.

Cap Kabar : escale importante sur la route maritime allant des Fins de Terre aux cités vassagoniennes du sud, on y trouve des cales pour la réfection des navires.

Chambre des tréfonds obscurs : Située dans le Halle Aux Corrections, la chambre des tréfonds obscurs est l'endroit où les Chadakines torturent sauvagement leurs victimes. Si Astre d'Or utilise la Communication avec les Éléments, il s'y retrouvera. Les lieux sont si imprégnés par le mal que le héros doit livrer un combat mental pour y échapper. Il doit pour se faire additionner ses PH avec ses points de VOLONTÉ pour connaître sa force d'attaque. Les statistiques de la chambre des tréfonds obscurs sont H28 et E30.

Château de Taunor : château en ruine dans la vallée du même nom entre Quarle et Varetta. L'eau de sa source est réputée guérir les blessures et de nombreux pèlerins qui s'y sont rendus ont été dévorés par les Yamsark qui résident dans les ruines.

Chemin des Toits : la proximité des maisons à Holmgard permet de sauter d'un toit à l'autre bien qu'un décret royal interdise désormais cela en raison de trop nombreux accidents.

Chenal de Ryner : frontière naturelle occidentale du Durenor, résultat d'un ancien cataclysme. A certains endroits, le cours du chenal est profond de plus d'un kilomètre et demi.

Chen-Wu : Chute d'eau s'écoulant dans un lac du même nom. Cette chute déferle le long de la grande muraille d'Azakawa. Les eaux du lac Chen-Wu dégagent des vapeurs nocives.

Cimetière des Anciens : zone perpétuellement sous la brume à proximité d'Holmgard. La plupart des animaux refusent de s'en approcher. En surface, ronces et cryptes entrouvertes recouvrent le terrain alors qu'un murmure surnaturel persistant se fait entendre. Dans les profondeurs, certains morts attendent patiemment les vivants qu'ils asserviront.

Collines de Tchamzi : Collines parsemées de Laumspur situé au nord de la ville de Shuni. C'est en haut de ces collines que se trouve la grotte de Gnajna le sage. Ces collines sont aussi habitées par des Narguins au service de Gnajna le sage.

Crique de Kita : située dans les Iles Lakuri, elle abrite un petit village qui sert de repaire à la flotte pirate du capitaine Khadro.

Croisée des Dents du Dragon : chemin formé de pics de calcaire situé en plein cœur des gorges de l'Agazad.

Danarg : lorsque les Anciens Mages eurent vaincu Agarash, ils s'installèrent dans cette région marécageuse située dans un immense cratère volcanique éteint et la transformèrent lentement en contrée magnifique. Par la suite, ils furent décimés par la peste des Druides de Cener et la région retomba aux mains des Agarashi qui la retransformèrent en marécage humide et dangereux. En son cœur se trouve le Temple d'Ohrido, foyer de la civilisation des Anciens Mages qui abrite la Pierre de Sagesse d'Ohrido.

Défilé des Aubes : Situé dans la province de Lara, le défilé des Aubes était le lieu de prédilection où les Kundis tendaient des embuscades aux armées de Charatchak, le roi Démon.

Fleuve Eledil : Long fleuve qui jaillit des Monts Durncrag et se jette dans le Golfe de Holm, il passe par la ville de Holmgard, capitale du Sommerlund, qu'il alimente de son eau.

Foos : "Aiguilles" en Vassagonien. Massif rocheux au sud des Monts du Dahir, composé de milliers de colonnes de pierre naturelles au sommet desquelles peuvent se poster des guetteurs.

Forêt de Fryelund : Située au sud de Monastère Kaï, c'est probablement dans cette forêt que Loup Solitaire part chercher du bois avant l'attaque des Seigneurs des Ténèbres sur le Monastère Kaï.

Forêt de Mordril : cette forêt jouxtant le Danarg était autrefois verte et vivante mais elle est lentement corrompue et absorbée par son voisin maudit.

Forêt de Ruel : dans ses frondaisons se cachent une multitude de créatures dont un bon nombre résultent des expériences menées par les Druides de Cener. Des Giganites, des Vazhags, des Straghnas et autres forment l'essentiel de sa faune hostile à l'homme et l'on y trouve aussi des Agarashi, des Dhooldargs et des Goules du Ruel.

Forêt de Tozaz : étendue boisée du Nyras située à l'est et au nord de la ville de Shugkona. C'est en son sein que se dissimule le Temple d'Antah.

Fosse Aux Éternels Tourments : Plan astral où fut enfermé Agarash le damné à la fin de la guerre contre le mage du Dessi en 3572 avant la Pierre de Lune. Charatchak, le traître Majdar qui s'était auto-proclamé "le Roi démon" y sera également projeté par Astre d'Or en l'an 5054.

Grand Madani : Aqueduc long de 70 kilomètres qui draine l'eau fraîche de la rivière Da vers Barrakeesh

Gorges de l'Agazad : Défilé de pics de calcaire nommés "Dents du Dragon" sculptés par le vent et dont le sol est craquelé par la chaleur insoutenable du soleil.

Gorges de Maaken : gigantesque faille coupant les monts Maaken en deux et provoquée par le même cataclysme que celui qui créa le Chenal de Ryner.

Gorn : Chaîne de montagne qui entoure la Vallée de la Désolation situé dans l'empire Chadakine. C'est au pied de ces montagnes que fut bâtie la cité de Gianima.

Gouffre du Destin : partie des Gorges de Maaken juste en dessous de la ville en ruines de Maaken. C'est à cet endroit que Vashna et ses légions attendent d'être ressuscités.

Gouffre de Tahou : en fait, il s'agit d'un puits gigantesque fermé depuis trois siècles, situé dans le Quartier des Dragons, à Tahou. Le Gouffre de Tahou est le seul moyen connu d'accéder à la ville oubliée de Zaaryx (la Corporation des Brigands possède son propre accès secret). Le couvercle de pierre qui ferme le Gouffre ne peut s'ouvrir qu'avec une clef de Korlinium si le Sénat d'Anarie en prend la décision. Il faut un assemblage complexe de poulies pour descendre dans le Gouffre par le biais d'une nacelle.

Grand-Shuni : Fleuve énorme qui prend sa source dans les marais du Gur-Lu et qui traverse le sud de l'Empire Chadakine en passant près de la ville de Karnali.

Grande muraille d'Azakawa : Mur de roche haut de plusieurs centaines de mètres qui sépare les gorges de l'Agazad de la forêt de l'Azanam

Grottes de Kalte : labyrinthe souterrain sous le Glacier de Viad construit par les Anciens avant l'arrivée des Sommerlundais, avec des cavernes, des temples souterrains, etc ... éclairés par des coupes de M'lare. On peut accéder aux fondations d'Ikaya par ce réseau.

Halle Aux Corrections : Haut lieu de la justice Chadakine axé davantage sur la répression que sur la prévention. Le Halle se trouve dans la ville de Shuni. C'est là qu'Astre d'Or doit se frotter pour la première fois avec Mère Magri.

Horm-Tais-Lallaim : "La Sépulture des Princesses" monument de Barrakeesh où sont enterrées les deux filles d'un ancien tyran vassagonien, le Zakhan Noir qui se trouve également enterré avec elles.

Ile d'Azgad : une étendue de pierre gelée au milieu de la Mer de Tozaz, où est installé un petit fort lencien qui sert d'avant-poste en bordure des territoires contrôlés par les drakkarims.

Iles Lakuri : archipel peuplé de féroces pirates situé au sud du Durenor.

Ile de Lorn : c'est sur cette île isolée que les divins Shianti s'installèrent et créèrent la fabuleuse Pierre de Lune (An 0 du calendrier). À l'époque de Loup Solitaire, on s'accorde à croire que les Shianti ont disparu depuis longtemps et que l'île est hantée. Personne ne l'approche.

Ile des Spectres : à l'est de la Forêt de Tauntor et en bordure d'Eru. Cette île est le site d'un ancien temple de Tagazin abandonné où Loup Solitaire affrontera Roak d'Amory et Tagazin en 5062, tuant Roak et bannissant Tagazin. À l'origine, le temple servait de bibliothèque et laboratoire aux Anciens Mages et était gardé par les Patars. Ceux-ci s'allièrent aux Druides de Cener et leur permirent d'accéder au site. Les Ceneriens le transformèrent alors en temple pour leur maître et se servirent des travaux des Anciens Mages pour créer la peste qui devait les exterminer.

Ile de Syem : Pic de granit s'élevant à 120 mètres au-dessus de la banquise de Liouk.

Jungle de Boari : Située à l'est du Dessi, c'est là que l'on trouve les racines de Sabito.

Kazan-Oud : ("La forteresse du Mal" dans le dialecte du Dessi) peu de temps après la quête d'Aigle du Soleil, cette forteresse située sur une île du Lac Khor tomba aux mains des forces du mal et fut isolée par les sortilèges des Anciens Mages. La Pierre de Sagesse d'Herdos se retrouva enfermée à l'intérieur jusqu'à la venue de Loup Solitaire. Kazan-Oud est isolée du monde par un champ magique de couleur verte généré par six tours entourant le lac. Le seul moyen de traverser ce champ est de porter sur soi une Clef de Pouvoir. La forteresse est détruite par un cataclysme provoqué par la destruction de la Pierre de Naaros détenue par Zahda, le maître de Kazan-Oud.

Kazonara : un des lacs de la chaîne de Maaken

Lac Khor : Lac sur lequel est située l'île de Kazan-Oud.

Lac Inrahim : grand lac salé presque asséché à proximité de Barrakeesh, la capitale de la Vassagonie.

Lissan : Grande plaine située à l'extrême ouest de l'Empire Chadakine de Charatchak où vivait jadis le peuple des Mastabés. Les démons de Charatchak hantèrent ces plaines jusqu'à l'arrivée d'Astre d'Or en 5054.

Madame Tarlas : Boutique de potions et de fournitures utiles à la pratique de l'alchimie. Cette boutique se trouve dans la ville de Shuni de l'empire Chadakine. L'annonce complète est : **Madame Tarlas - remèdes et potions à base d'herbes – Fournisseur auprès de la cour et de la noblesse.** On peut y acheter 1 fiole de cristaux d'Azaran (5 Lukats), 1 mortier et 1 pilon (5 Lukats), 1 flacon de Naphta (2 Lukats), 2 fioles de Laumspur (+ 3PE) (2 Lukats pièce), 1 fiole d'essence des tombes (1 Lukats), 1 fiole d'Alether (2 Lukats), 1 poche de feuilles d'Azabois (5 Lukats) et 3 graines de Tamara (3 Lukats pièce)

Magnamund : le monde sur lequel vit Loup Solitaire. Le Magnamund est un des rares mondes qui ne soit pas complètement aligné dans un des deux camps qui s'affrontent à travers les univers (Naar à la tête des forces des ténèbres, Ishir et Kai au commandement des forces de la lumière).

Manoir de la Connaissance : un complexe de plusieurs bâtiments situé à Varetta. Une fraternité de magiciens, sages et astrologues y opère, la plupart cherchant officiellement à découvrir la Pierre de Varetta. En fait, ils savent déjà qu'elle se trouve dans les égouts de Tekaro et la majorité est déterminée à tuer ceux qui chercheraient à s'en emparer, quelles que soient leurs motivations. En 5059, le Manoir est détruit par les armées de Gnaag en route vers la Slovie. Gwynian est le seul survivant de cette fraternité. s (

Marais de Gur-Lu : Marais situé à l'extrême sud de l'Empire Chadakine où vivent entre autre des Oxlos, des Poisson-Djals et des Chaksus. Ce marais abonde en fondrières et de sables mouvants.

Marais de Maaken : créés en 3055 à partir d'une forêt magnifique par le pouvoir corrupteur de Naar, les Marais de Maaken virent naître les premiers Gourgaz et l'un des Seigneurs des Ténèbres (mais on ne sut jamais lequel) exerça son pouvoir depuis la citadelle de V'Ka au cœur de cette région maudite.

Mer de Kalte : Mer séparant les Fins de Terres des banquises de Kalte. de nombreuses histoires courent sur ses profondeurs, parmi lesquelles celle du Xargath, le serpent s'attaquant aux bateaux. sur cette mer, on trouve les îles Kirlundin et c'est aussi par là que les hommes de Durenor apprirent leur aide au Sommerlundais en vivres ou en hommes.

Mer de Tozaz : étendue marine bordant le royaume mort d'Ixia, la mer de Tozaz est réputée pour sa température glaciale et encombrée de banquises et d'iceberg durant l'hiver.

Mikarum : Quartier de Barrakeesh où sont réunis tous les marchands d'herbes et d'épices

Mont des pleurs : Montagne située dans le plan de Nocturne et creusée de cavernes. À l'intérieur de celles-ci, le vent s'y engouffre et émet des sifflements ressemblant à s'y méprendre à des plaintes humaines.

Myjavik : mont de Kalte, ce mot signifie aussi "terreur" dans le dialecte des Barbares des Glaces.

Monastère Kai : détruit en 5050 par les armées de Zagarna et lentement reconstruit par la suite. Placé au sein d'un Novicomté dirigé par Loup Solitaire à l'issue de sa victoire contre Zagarna

Monts des Brumes : Monts du Pays de Kalte, un des deux seuls moyens (le plus court : environ 200 km) d'accéder à la forteresse d'Ikaya. c'est aussi le plus ardu car il faut ensuite passer par le Glacier de Viad.

Monts du Dahir : Chaîne entourant Barrakeesh et comprenant les Foos

Monts Durncrag : montagnes séparant le Sommerlund des contrées contrôlées par les Seigneurs des Ténèbres. Peuplés de Gloks et autres créatures dangereuses.

Monts d'Hamardal : chaîne montagneuse parmi les plus hautes du continent au sein de laquelle est abritée la capitale du Durenor.

Monts Nadulritzaga : chaîne de montagnes du Ghatan, près de Torgar. La roche de ces montagnes est tellement chargée de soufre qu'elle a une teinte jaunâtre que l'on retrouve même dans l'eau de ses torrents.

Mont Navalyn : Pic des monts Ceners, situé sur la route de Rhem, et dont les fréquentes avalanches causent bien du souci aux habitants de cette contrée.

Monts Skardos : une chaîne de montagnes qui borde la Forêt de Ruel au sud ouest. C'est par le réseau de pistes et de souterrains qui les traversent jusqu'au royaume de Caron que les Druides de Cener entrent et sortent de leur repaire malgré la présence aux frontières des armées coalisées de Palmyrion, Lourden et la Slovie.

Monts Xulun : Chaîne de montagnes séparant la Vassagonie du Dessi

Negud kor Adez : le "Lac de Sang" qui entoure Helgedad. Le Negud kor Adez est en fait un lac de lave magique dont les flammes sont entretenues par les souffrances des milliers de victimes que l'on plonge dedans et qui sont condamnées à y brûler pour l'éternité tout en étant tourmentées par les serviteurs des ténèbres qui les harcèlent depuis les quais, les balcons et les fenêtres prévues à cet effet au moyen de lances et de projectiles divers. Un pont unique permet d'accéder à Helgedad en passant à plus de trois cent mètres au dessus de la lave.

Palais du Dieu Hurlant : Situé dans la Ville-qui-Chante, sur le plan de Nocturne, le palais renferme le corps de Stêt-Aman dans la bouche duquel on a placé le Thrénogemme pour le réduire au silence. La pièce principale est soutenue par des centaines de colonnes remplies d'un liquide arc-en-ciel. Au bout de la pièce se dresse un imposant pilier fluorescent où est placé le corps du Dieu Hurlant.

Passe de Moytura : site de la bataille où la grande armée de Vashna fut mise en déroute jusqu'à Maaken.

Plaine de Hrod : Longue étendue glacée et vide du pays de Kalte, cette plaine constitue un des deux seuls moyens d'accéder à la forteresse d'Ikaya.

Pont d'Alema : site de la bataille où le Prince Pellagayo du Sommerlund fut tué par un Gourgaz en 5050.

Portail de Tilos : Porte d'ombre créé par Charatchak par laquelle ses démons pouvaient aller et venir pour hanter les plaines de Lissan

Portes d'Ombres : créations nécessitant une puissante magie et qui permettent de passer d'une dimension à l'autre.

Puits de la Douleur Eternelle : Résidence du Démon Tagazin

Raumas : ancien temple en ruines de la forêt de Sommerlund où Loup Solitaire rencontre Banedon en 5050.

Rivière Da : Située entre Chivas et Barrakeesh, elle les alimente de son eau

Rivière Xane : Rivière aux eaux sombres et très froides qui traverse la chaîne de Maaken et alimente les marais de Maakenmire. Elle croise également la grand-route qui mène à Ruanon.

Saadi tas ouda : place de Barrakeesh aux dalles noires. Au centre de chaque dalle est fichée une hampe de métal au sommet de laquelle on place la tête tranchée d'un criminel, son front étant orné d'une inscription expliquant son crime.

Sanctuaire de Kalanane : a une heure de route à l'est de Ragadorn. Construit sur la tombe d'Alin I, le fondateur de Durenor. De l'herbe de Laumspur pousse dans les environs.

Storn : grand fleuve qui prend origine dans les Monts Durncrag, au nord du Magador. Ses principaux affluents sont les lacs Vorndarol et Kazonara ainsi que les rivières Suen et Quarle. Sur son trajet vers les Tentarias, le Storn sert de frontière naturelle aux nations de Lyris, Eldenor, Slovie, Palmyrion, Ruel, Caron, Lourden et Chaman.

Taverne du Seigneur Pourchassé : Taverne située dans Barrakeesh

Temple d'Amira : Lieu sacré situé sur l'île de la Désolation où les sorciers Majdars tiennent leurs conseils.

Temple d'Antah : un complexe de bâtiments en ruine au cœur de la Forêt de Tozaz et où la Pierre Maudite de Dhark fut dissimulée à la suite de la mort du Seigneur des Ténèbres Dakushna en 5070. Elle y fut finalement retrouvée par Maagnan en 5076 et il tenta sans succès d'emprisonner Loup Solitaire dans les ruines afin de le faire mourir de faim. Il fallut quinze jours à Loup Solitaire pour échapper à sa tombe.

Temple d'Ohrido : au cœur du Danarg se trouve cet ancien foyer de la sagesse des Anciens Mages qui abrite la Pierre de Sagesse d'Ohrido dans sa tour centrale. Le Temple est fait de marbre, d'ambre et de pierres précieuses et sa tour centrale est entièrement en Korlinium. Seules certains procédés magiques connus des Anciens Mages et des Vakeros permettent d'en ouvrir la porte triangulaire.

Tentarias : gigantesque canal naturel parsemé d'îles et d'archipels allant du Golfe de Lencia au Golfe de Tentarium et séparant ainsi les parties nord et sud du Magnamund

Tilos : Lac situé dans le nord-ouest de l'empire Chadakine

Tombeau du Majhan : réputé hanté, il est situé dans les monts Koneshi, en Vassagonie. Grâce à Tipasa le Vagabond qu'ils ont capturé, les Drakkarims et les Gloks du Seigneur des Ténèbres Haakon réalisent des fouilles pour en dégager l'entrée et trouver le Livre du Magnakai en 5055. Il faut un prisme spécial pour ouvrir la porte du tombeau. A l'intérieur, Haakon combat Loup Solitaire qui parvient à le vaincre et à récupérer le Livre.

Tour de Cristal des Académiciens : Tour piégée située dans le plan de Nocturne où les Académiciens ont élu domicile pour poursuivre leurs recherches. Selon le point depuis lequel on fixe ses corniches et ses arcs-boutants, certaines frises qui décorent la tour disparaissent comme si l'édifice appartenait à une autre dimension. La Tour de Cristal est protégée par une porte à la fois secrète et magique. Malheureusement, elle sera détruite de l'intérieur lorsque les Académiciens feront l'erreur de retirer le Thrénogemme de la bouche de la statue du Dieu Hurlant qui provoquera l'effondrement de l'édifice.

Trianon : Édifice volant construit par les Majdars et ressemblant à une étoile. C'est dans un Trianon situé sur le plan de Nocturne qu'Astre d'Or trouva, en l'an 5047, la légendaire pierre de lune.

Tunnels de Tarnalin, Calencut et Weidon : les trois seuls accès à la cité d'Hamardal, il s'agit de gigantesques tunnels longs de plus de 60 kilomètres creusés pendant la Lune Noire. Leur largeur et leur hauteur sont d'environ 30 mètres. On peut y rencontrer des Noudics.

Vallée de la Désolation : Terre aride et brûlée située dans l'empire Chadakine. La vallée de la Désolation est l'ancien lieu où prospérait jadis la civilisation de Taklakot.

Vallée de la paix : Région située dans le plan de Nocturne où la paix règne en permanence. Dans cette région, tout n'est que verdure et l'air est embaumé de parfums de mille fleurs. Des gens y vivent en harmonie avec la nature et le Laumspur pousse en abondance.

Vizu-Diar : Pièce du Palais de Barrakeesh où le Zakhari entasse tous ses trophées

Waterlides : Plaines formées de sable, de rochers et de poussière qui s'étendent dans les gorges de l'Agazad.

Ziggourat : Monument funéraire Mastabé situé dans les plaines de Lissan.

Encyclopaedia Magnamunda -Les Maladies

Korovax : virus endémique du nord de la Talestria. Sans Herbe d'Oede ou Teinture d'Oxydine, il est impossible d'enrayer cette maladie plus de quelques jours et elle finit par provoquer la mort par étouffement.

Paralysie des membres : Maladie dont les microbes s'introduisent dans les plaies et qui touche principalement les bras, qui deviennent mous puis prennent une teinte violacée. La guérison ne peut s'effectuer qu'avec de l'Herbe d'Oede appliquée sous 24 heures

Narbul : une arme virale développée par les Druides de Cener qui se présente sous la forme de boules cristallines remplies d'un mélange gazeux de bactéries et d'explosifs magiques, afin de permettre une dispersion maximale du gaz. Les Vazhags utilisent couramment ces armes lors de leurs combats contre des soldats humains.

Takadea : maladie appelée communément "pourriture des prisons" dont le premier symptôme est la cécité

Encyclopaedia Magnamunda -Les Matériaux

Bronin : alliage apparenté au bronze mais qui ne se ternit pas avec l'âge.

Kagonite : minerai dont les Seigneurs des Ténèbres se servent pour fabriquer la plupart des armes et armures de leurs légions. Les alliages à base de Kagonite sont de couleur noire avec des reflets bleutés. Certains enchantements permettent de transformer les armures en Kagonite en protections très légères (cf. Cotte de Mailles de Kagonite).

Korlinium : un métal magique rarissime. Parmi ses propriétés (qui varient apparemment selon l'usage qu'on fait du Korlinium), il a celle de dissimuler le pouvoir magique d'autres objets, par exemple, celui du Glaive de Sommer si on le range dans un fourreau composé de Korlinium ou les ondes de la Pierre de Lune si on la range dans un sac tissé de Korlinium

Toa : arbre originaire de la région de Casiorn dont le bois est de couleur orangée et dont on fait d'excellents arcs.

Encyclopaedia Magnamunda -Les Monnaies

Couronne : la Couronne d'Or est la monnaie des nations et cités suivantes : Batar, Casiorn, Cloesia, Delden, Dessi, Durenor, Eldenor, Iles Lakuri, Kakush, Kalte, Lyris, Magador, Salonie, Sommerlund, Terres Sauvages et Vassagonie

Croissant : le Croissant d'argent, aussi nommé "Lune" est utilisé en Anarie, Caron, Eru, Illion, Lencia, Palmyrion, Ruel, Slovie, Talestrie

Kika : la monnaie des Royaumes des Ténèbres, des pièces d'alliage de cuivre et d'argent grossier, est également employée dans les pays alliés ou vassaux de cette puissance : Ghatan, Nyras, Ogia, Hammerlands

Lukats : Monnaie de jade utilisée dans l'empire Chadakine. Sa valeur avoisine celle de la Couronne

Taux de change : 1 Couronne = 4 Croissants = 10 Kika

Encyclopaedia Magnamunda -Objets Divers

Aveugloir : porte dimensionnelle se trouvant dans les sous-sols de la Guilde de Toran. Réputée menée vers une prison de ténèbres éternelles d'ou l'on ne peut s'échapper. Vonotar y est banni par ses anciens confrères. En fait, l'Aveugloir est une porte d'ombre vers le Daziarn.

Banach : fanions portés par les éclaireurs à skis des Barbares des Glaces. Un Banach de couleur bleue indique un convoi marchand.

Clés de la Tour de Cristal : Il y a cinq clés que l'on peut trouver pour ouvrir la porte de la tour de cristal situé dans le plan de Nocturne. Chaque clé représente un animal et chaque clé peut faire apparaître l'animal en question à l'exception de la clé du serpent qui ouvre la porte. La clé du dragon fait apparaître un dragon qui peut tuer instantanément. Quant au trois autre, il y a une araignée qui, piquant de son dard venimeux, inflige une blessure de 8 PE, un aigle géant (PH30, PE30) et un loup géant (PH30, PE30). Il est à noter que ces animaux proviennent du monde des esprits et non de la faune terrestre. Mais un mage possédant un pouvoir sur les animaux peut tout de même les contrôler

Contacteurs : bassins ou globes de cristal emplis d'un liquide argenté et permettant aux Seigneurs des Ténèbres et à leurs suivants de communiquer instantanément à grande distance si leur correspondant dispose également d'un Contacteur.

Coupes de M'lare : moyen d'éclairage utilisé à Kalte, il s'agit en fait de Démons de Glace mineurs emprisonnés dont l'énergie vitale provoque la luminescence du M'lare.

Effigie d'Akranionor : permet de contrôler le monstre mort-vivant du même nom

Flûte d'Elessi : Pipeau d'argent avec lequel les Elessis peuvent détruire l'esprit d'une personne

Fourreau de Korlinium : Fourreau permettant de cacher les pouvoirs magiques et spirituels des armes. Il est utilisé entre autre par Loup Solitaire pour camoufler les pouvoirs du Glaive de Sommer ou de Skarn-ska

Glyphes de Pouvoir : runes magiques sculptées afin d'empêcher l'accès à certains endroits. Toucher le Glyphe ou ce qu'il protège libère son pouvoir dévastateur qui se recharge en quelques secondes

Gnallia : une bactérie dont les colonies apparaissent sous la forme de lichens faiblement phosphorescents et réputée auprès des médecins du Durenor pour ses propriétés nutritives (malgré son goût écoeurant) ainsi que ses vertus dans le traitement ou la prévention des infections du sang. Un repas complet de Gnallia permet de récupérer 2 PE.

Gyronome : Sphère de métal rouge et jaune servant à se diriger dans le monde de Nocturne. Lorsqu'il émet un son, c'est qu'il approche de la Ville-qui-Chante des Elessi. Et plus le son est puissant, plus il est proche de sa destination. Cependant, pour se rendre à la Tour de Cristal des Académiciens, le Gyronome ne doit émettre absolument aucun son

Livre du Magnakai : écrit par Aigle du Soleil qui fonda l'Ordre Kai. Sans cet ouvrage, il est impossible de dépasser le rang de Maître et de maîtriser les Disciplines Magnakai. Le Livre du Magnakai est en mauvais état mais permet de progresser dans la maîtrise des disciplines découvertes par Aigle du Soleil, surtout, il donne des indices sur les Sept Pierres de Sagesse.

Lunettes de Sirmaine : propriété du Capitaine Sirmaine depuis que le Gouverneur du Chaman les lui a offertes en récompense pour ses exploits, ces lunettes permettent une vision parfaite dans la nuit la plus noire

Médaille d'Émeraude: Objet Elessi dont on ne connaît aucune utilité

Pièce de Cuivre Elessi : Ressemblant à une pièce de monnaie, il s'agit en fait d'une pièce d'identité servant de laissez-passer pour entrer dans la Ville-qui-Chante

Pipeaux en Roseau de Chaksu : Permet d'appeler des Chaksu à l'aide.

Tome des Ténèbres : un ouvrage maléfique qui fut découvert par les Mages du Dessi en 5071 durant leurs fouilles des ruines de Kazan Oud. Le Tome se présente comme un ouvrage relié de cuir noir aux pages semblant faites de métal souple dont le toucher rappelle celui du parchemin. Curieusement, ses pages métalliques sont dépourvues de toute inscription, tout au moins tant qu'il se trouve sur le Magnamund. Il recèle en fait de nombreuses indications sur la dimension des ténèbres

dans laquelle ses pages deviennent lisibles au fur et à mesure que l'on traverse les contrées qu'elles décrivent. Après avoir guidé Loup Solitaire jusqu'à la forteresse de Naar, le Tome prend feu et disparaît dans le néant.

Transfuseur : une machine réalisée par les Nadziranim et installée au sommet de la Tour des Damnés à Helgedad. Alimentée par des canalisations provenant du Lac de Sang, le Transfuseur permet d'envoyer de l'énergie vitale aux Seigneurs des Ténèbres lorsqu'ils quittent les Royaumes des Ténèbres, ce qui leur évite de s'affaiblir graduellement. Le Transfuseur représente un atout essentiel pour les armées des ténèbres et sa destruction par Loup Solitaire en 5070 en même temps que celle de Gnaag et de la cité d'Helgedad (engloutie par l'explosion du Transfuseur) provoque la disparition rapide des Seigneurs des Ténèbres survivants trop éloignés de leurs territoires et la dispersion de leurs armées.

Toa : arbre originaire de la région de Casiorn dont le bois est de couleur orangée et dont on fait d'excellents arcs.

Encyclopaedia Magnamunda -Ordres, Groupes et Guildes

Académiciens : scientifiques qui ont conçu la Tour de Cristal dans le plan de Nocturne pour y poursuivre leur recherche.

Adu-Kaw : groupe de citoyens d'Ikaresh en Vassagonie dont les membres ont le visage voilé de rouge et sont farouchement hostiles à la ville voisine de Tefa, accusant entre autres les Tefarims d'imposer des droits de passage exorbitants.

Anciens Mages : voir "Mages du Dessi"

Barbares des Glaces : indigènes aux yeux bridés de Kalte, arrivés là plusieurs milliers d'années auparavant depuis les Etendues Inexplorées. Agressifs et xenophobes, ils sont dirigés depuis l'antique forteresse d'Ikaya par un chef nommé Brumalmarc. Ils utilisent skis et traîneaux à voiles. Leurs éclaireurs sont à skis avec des fanions dans le dos et des sacs à dos contenant leurs enfants armés de petits arcs d'os. Leur technologie est assez primitive (arcs d'os, poignards d'os ou de silex, lances, épées en os ou en cristal et armures d'os). Ils ont la peau jaune, les cheveux nattés et des tatouages sur le visage. Une dizaine d'années avant la fin du Premier Ordre Kai (5050), un de leurs grands raids estivaux sur Durenor et le Sommerlund est repoussé avec succès par une force multinationale dirigée par le Lieutenant Général Rhygar. En 5051, Vonotar prend le contrôle des Barbares des Glaces en éliminant le Brumalmarc et en utilisant sa sorcellerie mais il est rapidement capturé par Loup Solitaire.

Chevaliers de la Garde Princièrè : garde personnelle du Prince d'Eru

Chevaliers de la Montagne Blanche : ordre chevaleresque du Durenor voué à protéger le pays contre les brigands du Pays Sauvage. Les Chevalier de la Montagne Blanche font le serment de ne jamais mentir quelles que soient les circonstances.

Chevaliers de la Mort : guerriers Drakkarim d'élite particulièrement redoutables.

Confrérie de l'Etoile de Cristal : autre nom de la Guildes des Magiciens de Toran

Confrérie de Vader : ordre monastique voué à la déesse Ishir installé en Talestria.

Conseil de Kadi : Avec l'Assemblée de Kara-Kala et la Cour de Justice de Barrakeesh, c'est l'une des trois assemblées votant les lois et rendant la justice en Vassagonie

Corbeaux Noirs : une des unités de l'armée palmyrienne, commandée par le fils du capitaine Sirmaine jusqu'à sa mort face aux eldenoriens en 5077.

Corporation des Brigands : guilde de voleurs et de bandits de Zahou. De nombreux membres de la Corporation ont été envoyés par leur maître, Maghana, dans les ruines de Zaaryx mais aucun, y compris son fils, n'est jamais revenu.

Croisés de Lencia : c'est sous ce nom que se rassemblaient périodiquement les guerriers lenciens qui tentaient de reconquérir le Nyras, jusqu'à ce qu'ils y parviennent en 5076.

Disciples de Vashna : ordre de fanatiques reconnaissables à leur robes écarlates dont le capuchon est orné d'un crane surmontant deux tibias entrecroisés. Les Disciples de Vashna tentent de ressusciter celui-ci et ils ont assisté Barraka dans sa tentative en 5055. On les trouve également en Ruel (ou ils aident les Druides de Cener à concevoir une peste maléfique) et dans les Pays de la Storm (en particulier dans la ville de Quarle). L'Archidruide Cadak prendra leur tête en 5076 mais ils seront décimés très peu de temps après par l'intervention de Loup Solitaire alors qu'ils tentaient de ramener à la vie leur dieu avec l'aide du Baton de Mort de Naar et de la démons Shamath. Les Disciples de Vashna ne combattent qu'avec des armes consacrées par leurs prêtres et font un usage fréquent de l'Adgana. Les prêtres ont des pouvoirs mentaux capables de pénétrer la plupart des barrières psychiques.

Divisions de Marine Kirlundi : corps de soldats-marins affectés à bord de certains navires sommerlundais pour en assurer la protection contre les pirates.

Drakkarim : guerriers humains cruels originaires de l'ouest du Magnamund. Ils ont construit Torgar il y a plusieurs millénaires et ont conquis le Nyras avant de s'allier aux Seigneurs des Ténèbres. Ils portent des armures noires et des masques de mort en acier. La cruauté, la brutalité et le désir de meurtre sont leurs traits de caractère essentiels. Sous leurs casques, les Drakkarims portent une coupe de cheveux militaire. Ils sont dirigés par des Seigneurs de la Guerre eux-mêmes vassaux des Seigneurs des Ténèbres. En plus de leurs armées régulières, les drakkarims ont dans leurs rangs plusieurs unités spécialisées, comme les Tukodaks (garde prétorienne des Seigneurs de la Guerre), les Chevaliers de la Mort (combattants d'élite), les Ziran (entraînés à la sorcellerie), les Zagganozods (lanciers de cavalerie) et les Commandos de Marine

(embarqués a bord des redoutés Cuirassés des Ténèbres). Les Drakkarims rendent hommage à Naar et vénèrent son vassal le dieu Zantaz.

Drodarin : ce terme désigne une alliance assez informelle entre divers peuples qui fut fondée aux alentours de -3000. Au sein des Drodarin, on compte entre autres plusieurs tribus humaines (comme les Patars), les Nains de Bor, les Géants et les Ogrons. Les Drodarin et les Anciens Mages furent les principales cibles de l'épidémie des Druides de Cener.

Druides de Cener : A l'origine, cette secte druidique originaire des Monts Cener se répandit après la défaite d'Agarash vers - 3500 et contribua à l'essor de nombreux royaumes. Les Cercles Sacrés des cénériens se multiplièrent un peu partout sur le continent et l'on se mit à rechercher leurs conseils et leur sagesse.

Un millénaire après leur apparition, les Druides de Cener furent insidieusement corrompus par Naar qui visita leurs chefs en rêve et parvint à faire d'eux ses adeptes. Les Cénériens se vouèrent en secret aux ténèbres et se mirent à rendre hommage à plusieurs entités maléfiques parmi lesquels le Seigneur Démon Tagazin, Xuzargha le dieu de la Pestilence ainsi que les Kuna, seigneurs jumeaux de la Pourriture. A l'insu des autres peuples, les Cénériens parvinrent à corrompre les Patars qui les aidèrent à concevoir la peste qui extermina les Anciens Mages et les Drodarin. Ils furent cependant vaincus grâce à l'aide des Herboristes de Bautar, les seuls cénériens qui s'opposèrent à leurs frères. Traqués par leurs anciens amis, les druides corrompus se dispersèrent un peu partout sur le continent, certains fondant la citadelle de Mogaaruth au cœur de la forêt de Ruel et d'autres se réfugiant dans le Khaum. En 5074, les Herboristes de Bautar et les Mages du Dessi découvrirent que les Druides étaient à nouveau actifs. Les sectes cénériennes furent pourchassées et décimées, leurs survivants se réfugiant dans le Ruel dirigé par l'Archidruide Cadak. Les armées du Palmyrion, de Lourden et de la Slovie assiégèrent sans succès le Ruel et Loup Solitaire se rendit sur place en 5075 lorsque les Herboristes et les Mages découvrirent le complot de Cadak visant à lâcher une nouvelle peste mortelle sur tout le continent. Le dernier des Kai parvint à disperser à nouveau les cénériens et à déjouer leurs plans. Les druides de Cener sont en général faciles à reconnaître grâce au masque en verre de couleur verte qu'ils portent la plupart du temps. Leurs visages sont presque toujours marqués par la trace de nombreuses maladies. Certains d'entre eux possèdent le pouvoir de Puissance Psychique. Ils combattent le plus souvent avec des dagues, des baguettes magiques qui perdent tous leurs pouvoirs si leur maître meurt et parfois des gants pourvus de griffes rétractiles empoisonnées.

Elessi : Race d'hommes habitant la Ville qui Chante situé dans le plan de Nocturne. Ils ont tous les cheveux blonds et leurs oreilles sont rondes et plates. Vêtus de tunique blanche, ils adorent chanter et leur voie mélancolique est douce et envoiement. Leur chef est également le gardien du Thrénogemme.

Fraternité du Silence : police secrète du Seigneur Lachelan de Ragadorn. Son quartier général est installé dans la rue bordant la muraille ouest de la ville, derrière une porte orange d'apparence anodine.

Garde Montée : régiment de cavalerie d'élite de l'armée du Sommerlund

Garde Présidentielle du Magador : des soldats armés de lances et d'arbalètes facilement reconnaissables à leur somptueux uniforme : de magnifiques tuniques vert et écarlate ainsi que des capes de bon cuir noir.

Guerriers Chadakines : (H13, E20) combattants au crâne rasé qui servent le Roi Démon Charatchack. Leurs yeux dépourvus de prunelles peuvent voir aussi bien de jour que de nuit.

Guilde de Rhem : la confrérie d'assassins la plus réputée dans le nord du Magnamund. Plusieurs groupes maléfiques dont les Disciples de Vashna ont déjà fait appel à cette organisation dont le signe de reconnaissance est un petit disque couvert de runes. Les assassins de cette confrérie utilisent également divers outils et instruments magiques pour les aider à se dissimuler ou à prendre la fuite (des bombes à fumée ou des sphères cristallines renfermant des lianes empétreuses à croissance instantanée par exemples...).

Groupe Azajir : troupe de baladins errants originaire de la Baie de Cloeasia et parcourant les Fins de Terre.

Guilde des Magiciens de Toran : groupe de magiciens bénéfiques dont le quartier général est installé à Toran et qui sont étroitement alliés avec le Sommerlund. Ils portent des robes bleues avec des motifs stellaires. L'Etoile de Cristal (pendentif) est leur emblème ainsi que la Crosse de la Guilde. Les Anciens de la Guilde seuls portent la Crosse et dirigent l'organisation. Ils jouent un rôle de premier plan dans la défense du Sommerlund contre le Seigneur des Ténèbres Zagarna en 5050, contre les armées d'invasion de Gnaag de Mozgoar en 5070 et ils assistent (surtout par le biais du mage Banedon) Loup Solitaire à de nombreuses reprises.

Herboristes de Bautar : secte druidique farouchement opposée aux Druides de Cener. Ils vainquirent les cénériens lorsque ceux-ci et les Patars attaquèrent les Anciens Mages. Les Herboristes aidèrent également les Anciens Mages à s'installer dans le Dessi. A l'époque de Loup Solitaire, les Herboristes vivent au Bautar, un petit état au bord des Tentarias dont la capitale est Talon. A partir de 5070 et la défaite des Seigneurs des Ténèbres, ils aident les Mages du Dessi à transformer lentement les Royaumes des Ténèbres en terres à nouveau fertiles.

Kundi : Race d'hommes singes originaires des forêts de Lara. Également appelés "le peuple perdu de Lara", les Kundi tendirent de nombreuses embuscades aux Chadakines à l'époque où ceux-ci étaient sous la tutelle de Charatchak, le roi démon. Furieux, Charatchak mit le feu à leur forêt et les Kundi durent fuir leur demeure pour se réfugier dans les forêts de l'Azaman.

Ligue des Libres : l'ensemble des forces qui se rebellent contre Charatchak et son empire Chadakine en 5054.

Ligue d'Illion : troupes mercenaires alignées aux côtés de la Lencia dans la croisade de 5076 contre le Seigneur Magnaarn. La Ligue est dirigée par un homme se faisant appeler "Baron Maquin" et le motif de son étendard est un damier noir et blanc.

Mages du Dessi : aussi nommés les Anciens Mages, ils affrontèrent Agarash pendant plus de 1000 ans avant de le vaincre et de s'installer dans le Danarg. Plus tard, ils furent décimés par une épidémie de peste causée par les Druides de Cener alliés à leurs serviteurs les Patar. Les Anciens Mages furent aidés par les Herboristes de Batar et se réfugièrent en Dessi tandis que leurs alliés écrasaient la coalition Cénériens/Patars. Ils entraînent les valeureux guerriers Vakeros du Dessi et en firent de dévoués Guerriers-Magiciens. Une de leur prophéties déclare qu'ils doivent aider deux fils du soleil qui sont respectivement Aigle du Soleil et Loup Solitaire. Les Anciens Mages sont dirigés par un Grand Conseil installé dans la Tour de la Vérité à Elzian.

Majdars : Voir Shianti

Maraudeurs d'Eru : unité d'élite de coureurs des bois, opérant dans la bordure des Marais de l'Enfer pour le Prince Graygor d'Eru. Les Maraudeurs portent un uniforme gris.

Mastabés : peuple d'hommes au physique impressionnant natifs de la grande plaine de Lissan et massacrés par Charatchak qui leur envoya ses démons par le biais du portail de Tilos. Les derniers survivants apprirent que les démons avaient peur de l'eau et se réfugièrent donc entre le lac D'Iss et le lac Dolani. En l'an **5054**, ils rallièrent la Ligue des Libres pour renverser l'armée Chadakine.

Médecins du Sommerlund : l'emblème de cet ordre est la colombe blanche et certains de ses membres servent auprès du Roi du Sommerlund.

Mères Chadakines : sorcières maléfiques soumises au Roi Démon Charatchak. Elles sont les plus puissants ministres de l'empire Chadakine et contrôlent les grandes villes des provinces du Roi Démon. Elles utilisent entre autres des Pierres de Kazim pour renforcer leur magie.

Moines de l'Épée : ordre talectrien de moines combattants portant de simples burettes brunes. Ils sont infiltrés par les Helghasts de Gnaag avant que celui-ci n'envahisse la Talestria en 5060.

Nadziranims : une race de savants-sorciers voués aux Seigneurs des Ténèbres. Les Nadziranims sous leur forme naturelle sont des créatures humanoïdes aux mains griffues perpétuellement dissimulées dans de grandes robes noires à capuchon. Ils sont cependant capable d'assumer des formes monstrueuses afin de combattre encore plus efficacement. Certains sont également dotés de pouvoirs psychiques. Lorsqu'ils périssent leur corps se désintègre en quelques instants. Ils sont assistés par les Liganims. Les sorciers Nadziranims sont tristement réputés pour leurs expériences abominables.

Ordre des Seigneurs Kai : fondé par Aigle du Soleil il y a des siècles, on y envoie depuis des générations les fils des seigneurs du Sommerlund. Les Seigneurs Kai sont vêtus de vert et assistent les armées royales. Au sommet de leur hiérarchie, on trouve les Maîtres Kai. En 5050, le Premier Ordre Kai (l'ordre d'origine) est détruit par les Seigneurs des Ténèbres pendant la fête de Ferhman, à l'exception de Loup Solitaire. Grâce à ses multiples quêtes qui lui permettent de retrouver le Livre du Magnakai et les Sept Pierres de la Sagesse de Nyxator, le dernier des Kai découvrira de nouveaux pouvoirs et fondera le Second Ordre Kai. Le Second Ordre a accès à toutes les anciennes disciplines Kai du Premier Ordre, aux Disciplines Magnakai autrefois perdues avec le livre du même nom et aux Grandes Disciplines développées par Loup Solitaire et ses alliés du Dessi et de l'Étoile de Cristal.

Patars : un peuple allié aux Anciens Mages qui veillait sur un de leur temples-bibliothèques en Eru. Ils trahirent leurs maîtres et s'allièrent aux Druides de Cener pour créer, grâce aux travaux de la bibliothèque, la peste qui devait détruire les Anciens Mages. Lorsque les Cénériens et les Patars furent vaincus par les Herboristes de Batar, les Patars survivants jurèrent de racheter leur erreur et devinrent les premiers Rédempteurs. Leurs descendants respectent encore ce serment.

Patrouille Frontalière : corps d'élite à l'uniforme vert de l'armée du Sommerlund, particulièrement chargé de la surveillance des Monts Durncrag. Ce sont des cavaliers en cottes de mailles armés d'épées et d'arcs.

Pirates Lakuri : boucaniers originaires d'un archipel au sud du Durenor. Leurs navires ont des voiles rouges et certains furent recrutés par les Seigneurs des Ténèbres pour empêcher Loup Solitaire d'arriver à Hamardal lors de sa quête du Glaive de Sommer.

Rédempteurs : communauté de pèlerins vêtus de robes monastiques noires et voués au silence ainsi qu'à l'art de la guérison. Leur symbole est une amulette en bois en forme de poisson. En réalité, les Rédempteurs sont tous des descendants des Patars.

Serpent Noir : un groupe d'assassins, d'espions et de tueurs à gages qui travaille pour Vonotar. Ils portent son emblème, un tatouage en forme de serpent de couleur noire, sur la face intérieure du poignet gauche.

Sharnazim : guerriers-assassins d'élite, vêtus de noir et servant le Zakhan de Vassagonie.

Shianti : Demi-dieux vivant sur l'île de Lorn (l'île de la désolation). Ce sont les créateurs de la Pierre de Lune et ceux qui ont envoyé Astre d'Or la retrouver pour défaire Charatchak, le roi démon, et libérer ainsi le royaume de Chadaki.

Soldats de Barraka : renégats vassagoniens, ces hommes à l'instar de tous les guerriers de leur pays portent des cuirasses rouges et utilisent des cimenterres, des lances, des chiens de guerre, des arcs ainsi que des disques de lancer mortels. Ils ont aussi des sorciers dans leurs rangs. Certains se taillent les dents en pointe et les peignent en noir. Quelques officiers possèdent les pouvoirs de Puissance Psychique et Bouclier Psychique.

Soldats du Sommerlund : vêtus de cottes de mailles. Leur uniforme est de couleur blanche.

Tukodaks : guerriers drakkarims d'élite généralement voués à la protection d'un Seigneur de la Guerre comme Maagnam ou Zegron.

Vakeros : ordre de Guerriers-Magiciens du Dessi au service des Anciens Mages. Ses membres portent une tunique rouge et or et sont voués entre autres à la protection du Dessi contre les invasions vassagoniennes. Parmi leurs pouvoirs magiques, les Vakeros ont celui de pousser un cri capable d'assommer leurs adversaires

Vladoka : élite (rarement rencontrée) des sorciers Nadziranim

Zagganozod : lanciers de cavalerie drakkarim montés sur des chevaux protégés par des cuirasses de bronze. Les Zagganozods sont utilisés principalement pour patrouiller le long de la route de Noirsak et dans les provinces Drakkarims voisines des Marais de l'Enfer ainsi que le Nyras.

Ziran : guerrier drakkarim entraîné aux arts magiques. Dans la langue des ténèbres, "Ziran" signifie d'ailleurs "sorcier" (on retrouve la même racine dans le mot "Nadziranim"). Contrairement

Encyclopaedia Magnamunda -Personnes

Adamas : ce grand homme blond aux yeux verts est cousin de la Reine Evaine de Talestria et Gouverneur de la Citadelle Royale ainsi que Grand Connétable des armées (le plus haut rang militaire talestrien). Sur ordre de sa souveraine, il assiste Loup Solitaire et Paido dans leur trajet vers le Danarg en 5059. Par la suite, il participe à la bataille de Cetza et à la prise de Torgar (5062). Il s'est vu remettre une Gemme de Vérité du Dessi par les Anciens Mages. Il trouve la mort peu de temps après la disparition de Loup Solitaire à Torgar mais son ame demeure aux mains d'Avavaé la Tortionnaire jusqu'à ce que Loup Solitaire la délivre enfin et lui accorde le repos éternel (5083). C'est son frère Nathor qui prendra sa suite à la tête des armées talestriennes après sa mort.

Aigle du Soleil : fondateur de l'ordre des Kai. Auteur du Livre du Magnakai et quêteur des Sept Pierres de Sagesse de Nyxator. A l'origine, Aigle du Soleil était le baron de la cité de Toran et il découvrit qu'il possédait des pouvoirs surnaturels en combattant contre les armées des ténèbres durant la Lune Noire qui vit la fin de Vashna. C'est sur les conseils des Mages du Dessi qu'il entama la quête des Pierres de la Sagesse.

Aieta Nematah : cette femme aux cheveux noirs ramenés en queue de cheval est une praticienne des arts noirs que l'on a surnommé "La Sorcière des Iles Kirlundin". Condamnée à l'Aveugloir par la justice du Sommerlund, elle fut finalement tuée par Loup Solitaire dans le Daziarn alors qu'elle était alliée à Vonotar.

Alin : Ancien roi de Durenor qui, après la défaite de Vashna, reçut du roi Ulnar le Glaive de Sommer. il jura que le royaume de Durenor viendrait en aide au Sommerlund en cas de menace des Ténèbres venus de l'ouest.

Altan : (H30, Points de Tir 50) forestier de Lyris qui affronte Loup Solitaire dans une compétition de tir à l'arc près de Quarle pour gagner l'Arc d'Argent de Duadon (5058). Cet homme de grande taille aux cheveux blonds tire avec un arc en bois de Toa.

Alyss : en apparence une jeune femme aux cheveux courts vêtue de braies, Alyss est une créature mystérieuse en équilibre entre le bien et le mal. Loup Solitaire la rencontre pour la première fois en 5076 dans la dimension de Naar, lorsqu'elle l'aide à s'emparer du Baton de Mort détenu par la Démone Shamath, ce qui permet au dernier des Kai d'empêcher la résurrection de Vashna. En 5080, elle empêche Loup Enragé de trahir Loup Solitaire durant un duel dans la dimension de Naar qui tourne en la faveur du Maître Kai et révèle à celui-ci que Naar détient la Pierre de Lune, elle se fait capturer par le Dieu Sombre et Kekataag le Vengeur pour permettre à Loup Solitaire de rentrer sur le Magnamund. Il la libère par la suite et récupère la Pierre de Lune

Amiral Calfen : commandant du navire "Le Durenor" et de la flotte durenoraise de 70 navires qui accompagne Loup Solitaire et le Glaive de Sommer vers Holmgard (5050). Calfen et 20 de ses navires sont anéantis par l'armada morte conjurée par Vonotar.

Arakya : Grand sorcier Majdar et grand maître de son peuple.

Aral : (H24, E26) parente du Seigneur Roark d'Amory. Attaque souvent les voyageurs avec ses hommes de main. Généralement engoncée dans une armure complète noire et jaune qui la rend méconnaissable, elle combat à la hache et à l'arbalète.

Ardan : Ancien Mage d'Herdos, chargé avec ses guerriers Vakeros de surveiller Kazan Oud. Des années après la fin de cette sinistre forteresse, Loup Solitaire fit à nouveau sa rencontre à la cour du Roi Sarnac de Lencia alors qu'il se rendait à Ixia (5077). Il accompagne ensuite Loup Solitaire lors de son voyage de retour précipité vers le Sommerlund et seconde Rimoah pour conseiller Pierre de Feu pendant l'absence de Loup Solitaire de 5080 à 5081. Il aide son supérieur à forger l'épée enchantée Skarn-Ska.

Archidruide Cadak : cet homme de belle prestance aux cheveux blancs est le chef suprême des Druides de Cener qu'il dirige depuis Mogaruith. En 5075, il prend la fuite devant Loup Solitaire pour se réfugier à Kaag et y retenir captif Banedon. Loup Solitaire parvient à libérer son ami et à s'enfuir de Kaag. Cadak décide ensuite de prendre la tête des Disciples de Vashna pour tenter de ressusciter leur maître mais il est finalement tué par Loup Solitaire (5076). Dans la dimension des ténèbres, son spectre tentera une dernière fois de l'arrêter pour le compte des Seigneurs de la Pourriture (5081).

Astre d'Or : Le seul sorcier humain élève des Majdars, né en 5031. Seul survivant d'un naufrage qui conduisit son bateau sur l'île de la désolation où il fut recueilli par les Majdars alors qu'il n'était qu'un petit bébé. Ses cheveux étaient noirs de jais mais un fil d'or apparaissait dans ses cheveux. Ce fut la raison pour laquelle les Majdars le baptisèrent Astre d'Or.

Seize ans après son naufrage, il partit en quête de la légendaire Pierre de Lune pour renverser le roi démon Charatchak, grand maître de l'empire Chadakine. Il y parvint en 5054 et devint régent des terres qu'il avait libérées.

Avan Caldar : baron d'Anskaven, son blason représente un aigle noir et trois coeurs

Avavaé la Tortionnaire : princesse démon au service de Naar et chargée de torturer ceux qui déplaisent à son maître. Elle détenait ainsi les âmes de plusieurs alliés de Loup Solitaire qui parvint cependant à leur donner le repos. Pour prix de l'échec de la démons Shamath qui avait entraîné la disparition du Baton de Mort, Avavaé avait défiguré cette dernière qui fabriqua une potion destinée à lui rendre la pareille. Mais ce fut Loup Solitaire qui la jeta au visage d'Avavaé en 5081. Avant cette mutilation terrible qui lui fit prendre la fuite, Avavaé apparaissait comme une grande femme magnifique et légèrement vêtue pourvue d'une abondante chevelure noire. Elle apparaît généralement montée sur un char tiré par des lionnes surnaturelles et possède un fouet crépitant d'étincelles.

Banedon : jeune apprenti de la Guilde de Toran. Chargé de porter un message d'avertissement aux Kaï en 5050, il devient l'ami de Loup Solitaire et lui donne son pendentif à l'étoile. Il se rend ensuite au Dessi où il gagne la Nef du Ciel (5052) avec laquelle il aide Loup Solitaire lors de sa quête du Livre du Magnakai (5055). Puis, il va en Anarie où il devient apprenti de Chiban le Magicien à Tahou. Il assiste à nouveau Loup Solitaire lors de sa quête de la Pierre de Tahou en l'accompagnant jusqu'à la capitale d'Anarie (5061). Pendant l'absence du maître Kai exilé par Gnaag dans le Daziarn, il devient le nouveau Grand Maître de la Confrérie de l'Etoile de Cristal.

Bavemenu : Maître éminent de la Tour de Cristal des Académiciens.

Blazer : jeune Maître du Second Ordre Kai chargé par Pierre de Feu de traquer Loup Enragé, il est réputé pour ses talents à l'arc.

Barraka : (H25, E29 – Puissance Psychique, Bouclier Psychique) renégat vassagonien, Seigneur de la Guerre à la force physique et mentale colossale, surnommé le Tueur du Destin. Il a tué les fils du baron Oren Vanalund de Ruanon, pris le contrôle de sa province, envoyé la population travailler dans les mines et tenté de réveiller Vashna. Tué par Loup Solitaire dans le Gouffre de Maaken en 5055. Possédait le Poignard de Vashna.. Son emblème est un scorpion d'or sur fond noir.

Baron Maquin : un grand homme au visage couturé de cicatrices et qui dirige la Ligue d'Illion. Il offre ses services aux lenciens lors de leur croisade contre Magnaarn mais son unité doit battre en retraite durant la bataille d'Hokidat. Par la suite, le commandement lencien le charge de bloquer les renforts drakkarims envoyés de Konozod à Dhark. Loup Solitaire, le capitaine lencien Schera et ses hommes joignent leurs forces à la Ligue afin d'atteindre Dhark pour l'ultime bataille contre Magnaarn.

Baron Shinzar : (H40, E50 – immunisé à la Puissance Mentale) un homme chauve de forte stature et aux favoris noirs combattant avec une grande hache à deux mains enflammée, Ogg-Kor-Kagazz. Il est à la tête du Hammerland et un allié des Seigneurs des Ténèbres. Il est tué durant la bataille de Cetza en 5062.

Bayan : un pêcheur du village de Vorn. Un des rares rescapés avec sa femme et son enfant de la mise à sac et de la destruction du village en 5076 par les Disciples de Vashna. Empli de gratitude envers Loup Solitaire qui utilise ses pouvoirs pour guérir son enfant malade, Bayan le guide jusqu'à son village en ruines.

Bird Dar Masoun : jeune femme herboriste à Barrakeesh, possède des yeux verts et une longue chevelure rousse.

Borse : ce vieux loup de mer grisonnant est le capitaine de la carevelle sommerlundoise "l'Intrépide" qui convoie Loup Solitaire jusqu'aux Royaumes des Ténèbres en 5070. Borse périt avec son équipage pendant le naufrage de son navire.

Bourn le Fabricant d'Arcs : (H19, E24) : artisan de Tharro en Talestrie, adepte de la foi des Moines de l'Epée. Désireux de s'emparer de l'Arc de Duadon détenu par Loup Solitaire, il tente de le tuer mais ne survit pas à sa tentative.

Brumalmarc : terme désignant le chef des Barbares des Glaces, le dernier Brumalmarc a été tué par Vonotar qui a pris sa place en 5051.

Cagath : un Liganim au service du Seigneur des Ténèbres Ghanesh qui fut tué par le Maître des Esclaves d'Aaknar afin que Loup Solitaire prenne sa place et s'infilte à Helgedad en 5070.

Capitaine Lanza : cet homme trapu au nez proéminent et à la peau crevassée par le froid est l'officier lencien en charge de l'avant-poste de l'île d'Azgad. Durant l'année 5072, alors qu'il était en poste à Vadera, il tua accidentellement le fils brutal du maire durant une rixe de taverne. La cour martiale lui laissa le choix entre son poste actuel et la pendaison.

Capitaine Sirmaine : vétéran et héros de guerre de l'armée du Palmyrion. Sirmaine est un homme robuste dont la main droite a été remplacée par une prothèse de métal à la suite d'une blessure. En 5075, il sert de guide à Loup Solitaire jusqu'au Ruel. Son unité est facilement reconnaissable à la tunique en damier rouge et bleu que portent ses hommes. Ses exploits guerriers sont tels que le Gouverneur de Chaman lui a offert une paire de lunettes magiques lui permettant de voir la nuit. En 5077, il escorte Loup Solitaire sur la route d'Holona alors que celui-ci tente de rejoindre au plus vite le Sommerlund. A Holona, Sirmaine apprend la mort de son fils et décide de le remplacer à la tête de son unité.

Chanda le Taxidermiste : (H17, E24) dangereux fou habitant à Varetta qui a perfectionné un elixir de conservation et tente d'attirer des personnes dans sa boutique, pour les empoisonner et essayer sur leurs corps sa mixture.

Chan-Li ou Chan : Marchant et vagabond, allié d'Astre d'Or dans la recherche des Kundis, la tribu perdu de Lara. Il est possible de le rencontrer à l'auberge de la Lune Riante. Chan-Li périt, dévoré par un Kraku.

Charatchak : (PH30 PE30) Roi démon, sorcier et nécromant, c'est un Maître Majdar qui s'est voué à la magie noire. Son corps est à moitié brûlé suite à une explosion solaire à l'époque où il régnait sur Taklakot et ses mains ressemblent à des griffes de rapaces. La moitié de son visage a été arraché alors que l'autre moitié se rétracte sous un masque d'acier. Charatchak est devenu empereur de Chadaki et menait ses armées à la conquête des terres libres. Il a tenté de faire revenir Agarash le Damné pour s'en faire un allié puissant mais il fut vaincu par Astre d'Or armé de sa baguette magique et de la légendaire Pierre de Lune.

Chef des Elessis et Gardien du Thrénogemme : (PH12, PE25) Géant parmi les Elessis, il est chargé de garder le Thrénogemme et de s'assurer que la pierre ne quitte pas la bouche du Dieu Hurlant.

Chiban : un homme aux cheveux grisonnants d'aspect aristocratique. Magicien qui a formé Banedon pendant son séjour en Anarie, il est également membre d'une famille influente de Tahou. Lors du siège de Tahou (5061), il envoie sa femme Lortha se réfugier à Navarasi.

Colonel Morghon : officier eldenorien qui participa à la capture de Loup Solitaire en 5077. Persuadé que le Prince Lutha et les cénériens allaient mener son pays au désastre, il tenta d'aider le maître kai à s'échapper mais fut poignardé par Lutha en personne.

Comte Enigmus : un vieux bateleur talestrien célèbre pour les énigmes mathématiques qu'il pose aux voyageurs.

Cordas : Grand Echevin et maître de la cité de Casiorn, sans doute l'homme le plus riche de tout le Magnamund. En 5077, il fait construire le navire volant "Saute-nuages" pour aider Loup Solitaire à contrecarrer les plans de Naar.

Coryenne : Baronne de Lucia, une province du Palmyrion. Cette magnifique jeune femme aux cheveux d'ébène a aperçu Loup Solitaire à la cour du Palmyrion en 5075 après sa victoire contre les Druides de Cener. En 5077, alors qu'elle se rend à Kalma, elle le reconnaît sur la route et lui offre l'hospitalité de son campement pour la nuit. Elle aime à porter des toques en fourrure de Lycours Noir.

Crabotin : Académicien habitant dans la Tour de Cristal de Nocturne. Il est considéré comme étant très laid avec ses yeux globuleux et cernés. Il est le plus grand inventeur de la guilde des Académiciens et semble en avoir développé une certaine arrogance. Il est entre autres le créateur de l'Athorthon.

Croumah : (H40, E30) un Druide de Cener tué par Loup Solitaire pendant son raid à Mogaruith

Cyclone : magnifique destrier blanc que Loup Solitaire reçoit de Gwynian le Sage en 5077. Cyclone est certainement une créature magique car sa vitesse de galop dépasse les 100 km/h.

Cyrilus : vieux prestigitateur que Loup Solitaire rencontre à Quarle et sauve du Seigneur Roark (5058). Il accompagne Loup Solitaire à Varetta dont il est originaire. Il est tué sur la route de Varetta par des morts-vivants invoqués par Roark d'Amory mais dont il a perdu le contrôle

Dakushna : Seigneur des Ténèbres de Kagorst, périt en 5070 après la destruction du Transfenseur

Davan : second dévoué du Capitaine Borse de la caravelle sommerlundaise "L'Intrépide". Périt avec son équipage pendant le naufrage de son navire.

Demico : Armurier résidant à Luyen

Dieu Hurlant : Voir Stêt-Aman.

Dioka : Officier Mastabé qui mène ses troupes contre les démons de Charatchak.

Dorst : chef des gardes de la baronne Coryenne de Lucia.

Dryan : jeune sergent de la Première Division de Marine Kirlundi, embarqué avec douze hommes à bord de la Perle du Sommerlund.

Dyce : guide de Loup Solitaire à Kalte (5051)

Esmond : Vieil ami de Cyrilus, résidant dans un petit hameau de la Storn

Evaine : reine de Talestria. Sa dynastie est liée aux Anciens Mages depuis des siècles et elle accorde volontiers son aide à Loup Solitaire lorsqu'ils le lui demandent (5060, 5077). Elle est aussi une lointaine cousine du roi Sarnac de Lencia.

Falco : brigand borgne très cruel condamné à l'Aveugloir et tué par Loup Solitaire dans le Daziarn alors qu'il était allié à Vonotar.

Faucon Noir : jeune Maître du Second Ordre Kai chargé par Pierre de Feu de traquer Loup Enragé

Faucon des Tempêtes : membre du Premier Ordre Kai qui fut le principal instructeur de Loup Solitaire.

Fenor : un des guides de Loup Solitaire à Kalte (5051)

Feu Rampant : un des disciples du Second Ordre Kai réputé pour être le coureur le plus rapide de l'ordre. Durant le siège du monastère par les Monstres de Lave (5077), il tenta de rejoindre les lignes de l'armée sommerlundaise mais il fut tué par les créatures de Naar.

Foilan : chef de la garde de la ville de Tyso

Fouinus : Académicien habitant dans la Tour de Cristal de Nocturne. Il est le créateur du Gyronome.

Fyrad : un chasseur à la barbe grise armé d'une arbalète et vêtu de fourrures. Il est originaire de Karkaste dans le Royaume de Lyris et écume les montagnes environnant le Lac Vorndarol avec son faucon dressé afin de chasser le Lycours Noir dont il revend la fourrure. Il offre l'hospitalité de son camp à Loup Solitaire pour la nuit lorsque celui-ci cherche à se rendre au village de Vorn (5076). Il réside dans une grotte qu'il a soigneusement aménagé et qui n'est pas dépourvue de confort.

Ganon et Dorier : deux frères membres des Chevaliers de la Montagne Blanche, ils ont des terres et un château près de Port Bax et voyagent dans la même diligence que Loup Solitaire de Ragadorn à Port Bax (5050).

Gardor Vezh : cet homme barbu est le Grand Druide des Tertres de Malis, nécromancien et cannibale. Condamné à l'Aveugloir et finalement tué par Loup Solitaire dans le Daziarn alors qu'il était allié à Vonotar.

Gashiss : chef d'une colonie Noudic qui aide Loup Solitaire à éviter les Helghasts en embuscade dans le tunnel de Tarnalin et qui lui vole tout son or en échange.

Gatakan : Officier Chadakine sous les ordres de Charatchak.

Gayal : capitaine de la garde royale du Sommerlund, chef de l'expédition disparue à Ruanon (5055)

Ghandezh : dragon maléfique dont le cadavre en pleine décomposition porte les trônes jumeaux des Seigneurs de la Pourriture.

Gnajna le Sage : Il vit en ermite dans les collines de Tchamzi, au nord de la ville de Shuni dans l'empire Chadakine. Les Chadakines lui firent crever les yeux en pensant faussement qu'il perdrait ainsi sa sagesse.

Grando : Voleur originaire de Shuni qui offre ses services à Astre d'Or pour se rendre dans la Cité Interdite dont il a entendu parler des prétendus trésors.

Gunio : Armurier résidant à Crique-en-Gorn

Gwynian : mage et astronome habitant à Varetta avec ses collègues du Manoir de la Connaissance. En 5055, il fournit à Loup Solitaire la prophétie annonçant le retour de Vashna en se faisant passer pour un ermite sur la route de Ruanon. Quelques années plus tard (5058), il donne également à Loup Solitaire la cachette de la Pierre de Sagesse de Varetta, malgré l'opposition de certains de ses collègues qui considèrent qu'il faut garder le secret sur la pierre et tuer ceux qui la recherchent. En 5059, il quitte Varetta à la suite de la destruction du Manoir et se rend à Tahou où il devient magistrat suprême. Il revient par la suite à sa cité natale où il aide encore Loup Solitaire en 5077 en lui remettant un cristal solaire.

Hadj : géôlier officiant dans les cachots du Palais de Barrakeesh

Halgar Jarel : (H24, E30) cet homme roux est le frère de Sebb Jarel et membre des partisans de Pirsi. Halgar est un excellent lanceur de poignards et combat également avec un fouet enchanté orné de pépites de cuivre..

Halvorc : marchand malmené par les gardes de Lachelan à la suite d'un problème de taxes portuaires et faisant le trajet Ragadorn/Port Bax avec Loup Solitaire en diligence. Ses marchandises et presque tout son or lui ont été confisqués.

Holkar : colosse barbu qui dirige une bande de brigands éldénoriens chargés par Lutha de tuer Loup Solitaire et qui sera tué par celui-ci (5077).

Huan'Zhor : le Seigneur-Dragon qui dirige tous ses semblables maléfiques au service de Naar. Son véritable nom est Zheva.

Hul Sendal : soldat lencien, seul survivant de son régiment écrasé par le pouvoir de la Pierre de Dhark à Odnenga, il sera retrouvé à moitié mort dans la cave d'une auberge par Loup Solitaire.

Ipage : C'est le plus puissant démon au service de Charatchak. Massif et carré, son visage est plat et lisse. Ses yeux froids sont sans couleur ni sentiments. Il tire son pouvoir de la haine de ses ennemis.

Irian : guide de Loup Solitaire à Kalte

Ishir : une des deux divinités principales de la Lumière, alliée à Kai. C'est elle qui ordonna aux Shianti de se retirer sur l'île de Lorn après la création de la Pierre de Lune. Elle semble être une entité essentiellement protectrice et compatissante.

Ixiataaga : (H60, E39 – immunisé à toutes les attaques psychiques sauf Grand Foudroiement et Grande Déflagration) le Seigneur de la Mort d'Ixia est vêtu de grandes robes noires et son crâne décharné aux orbites emplies de flammes rouges rappelle celui d'un bouc. Cet ancien bras droit d'Agarash le Damné conquiert le fertile Royaume d'Ixia durant l'Age des Ténèbres (il y a environ 10.000 ans) et transforma ses habitants en légions de morts vivants. Plus tard, durant l'Age des Anciens Royaumes, les Anciens Mages parvinrent à l'emprisonner dans un tombeau magique au cœur d'une tour de cristal de la cité ixienne de Xaagon. On raconte que lorsque les drakkarims surgirent dans l'ouest du Magnamund, ceux qui s'aventurèrent à Xaagon n'en revinrent jamais et que par la suite, les Seigneurs des Ténèbres eux-mêmes se gardèrent de poser le pied en Ixia. En 5076, une Porte d'Ombre permit au Baton de Mort de Naar de tomber dans les griffes d'un mort-vivant de Xaagon qui s'en servit pour réveiller Ixiataaga. Celui-ci commença aussitôt à organiser des raids sur les villages et avants-postes drakkarims les plus proches tout en entamant la construction d'une flotte fantôme. Il fut cependant tué par Loup Solitaire en 5077.

Javano : le timonier de la Nef du Ciel à compter de 5077.

Jinelda Koop : vieille alchimiste de Ragadorn qui tente d'acheter à Loup Solitaire le sceau d'Hamardal.

Kadrian : un Grand Druide cénérien. Un homme de belle apparence et de taille imposante.

Kai : principal dieu de la Lumière, allié d'Ishir. Il incarne l'aspect martial et guerrier de son camp contre Naar et bien évidemment, il est le dieu tutélaire de l'Ordre Kai

Kasin : frère de Paido emprisonné à Kazan Oud. Avant de mourir (5059), il donne de précieux conseils à Loup Solitaire.

Kaskor : Ancien prince de Salonie, qui vola la Pierre de la Sagesse de Varetta avant d'être tué sur son vaisseau royal au cours de la Bataille de Rhem (dont la date n'a jamais été indiquée par Joe Dever...).

Kebilla : une des filles du Zakhan Noir, qui périt de manière atroce pour avoir voulu s'opposer à sa volonté

Kekataag le Vengeur : (H60, E58) un champion mort-vivant de Naar. Cette abomination apparaît comme un guerrier squelette aux yeux de braise, vêtu d'une armure d'or souillée de vase et qui combat avec une gigantesque hache dont la lame est noircie par le sang de toutes ses victimes. Il est l'ennemi juré d'Alyss et celle-ci se laisse capturer par lui en 5080 dans la Salle du Trône de Naar lorsqu'elle utilise la Pierre de Lune pour renvoyer Loup Solitaire chez lui après sa victoire contre Loup Enragé. Un an plus tard, Loup Solitaire libère son alliée et tue Kekataag dans la forteresse même de Naar.

Kelman : capitaine du navire sommerlundais "Le Sceptre Vert" chargé d'amener Loup Solitaire à Durenor pour récupérer le Glaive de Sommer. Son navire fut coulé et Kelman ainsi que son équipage devinrent des marins zombis au service de Vonotar.

Kezoor le Nécromancien : (H26, E43 – invulnérable à la Puissance Psychique et la Foudre Psychique) ce grand homme mince dont le visage et les yeux au regard d'acier sont dissimulés sous un large chapeau est un pratiquant de la magie noire, un ancien adepte des Druides de Cener. Il est l'objet d'un avis de recherche de 10.000 Lunes par le trône de Talestria. Il est finalement tué par Loup Solitaire (5060) alors qu'il s'était embarqué sur la même péniche que lui. Ses pouvoirs magiques incluent la capacité d'invoquer une horde d'araignées noires, le pouvoir de faire bouillir vivant un ennemi et celui de ressusciter si on ne lui coupe pas la tête. Kezoor est également un bon combattant à l'épée.

Khadarian : cet homme barbu à la carrure de guerrier est originaire de Magador et entra au service des Seigneurs des Ténèbres. Avec les années, il a fini par se rendre compte qu'ils étaient bien plus maléfiques et dangereux qu'il le pensait, ce qui l'a amené à trahir. Il devint un agent des Mages du Dessi à Aaknar où il officiait comme Maître des Esclaves et il parvint à faciliter l'entrée de Loup Solitaire à Helgedad (5070). Par la suite, ce renégat put quitter Aaknar et devint officier dans l'armée du Lyris avant de monter un coup d'état et de devenir président du Magador. Il fit appel à Loup Solitaire en 5076 lorsque les Disciples de Vashna tentèrent une nouvelle fois de ressusciter leur maître. Comme on peut s'en douter au vu de son ancienne profession, Khadarian est un homme qui, bien qu'allié aux Mages du Dessi, est disposé à utiliser tous les moyens à sa disposition lorsqu'il veut atteindre ses objectifs.

Khadro : capitaine pirate des îles Lakuri tué par Loup Solitaire en 5077. Il dissimulait sa flottille pirate dans la crique de Kita.

Khamsin : vieux chevrier d'Ikaresh qui vend parfois du vin Kourshah

Killean le Suzerain : dirigeant de la ville de Ragadorn mort en même temps que beaucoup de ses citoyens pendant la Peste Rouge (5047).

Kimah : (H44, E50 – insensible à toutes les attaques mentales) Emir de Ferufezan qui devient Zakhan de Vassagonie en 5055, à la suite de la mort du Zakhan Moudalla. Il s'est allié aux Seigneurs des Ténèbres en échange de l'Orbe de la Mort. C'est un homme élancé qui combat avec une armure d'or. En 5061, Loup Solitaire le tua en combat singulier durant le siège de Tahou malgré le fait qu'il possédait l'Orbe de la Mort.

Kiro : Officier de guerre Chadakine responsable de la ville de Karnali.

Kolanis, dit "Le Sage" : herboriste chauve d'Holmgard qui attire les clients dans sa boutique en montrant de faux objets magiques et de fausses potions afin que son fils puisse les tuer et que les deux compères revendent les possessions des infortunés.

Kuna : Guerrier Chadakine sous les ordres de l'officier Dioka.

Les Kuna : deux vassaux de Naar, Seigneurs de la Pourriture et dont les trônes jumeaux sont installés sur le corps en décomposition du dragon maléfique Ghandezh. Chacun d'eux porte à la main droite un Anneau sans lequel il est impossible de sortir de leur royaume. Leurs véritables noms sont Jantoor et Rhunadan. Les Seigneurs de la Pourriture comptent les

Druides de Cener au nombre de leurs adeptes. Physiquement, les Kuna sont des créatures hideuses au corps maigre et gélatineux couverts d'ulcères et suintant de pus verdâtre, leur tête est plate et ovale et leurs longs bras se terminent par des mains à trois doigts caoutchouteux.

Lachelan : suzerain de Ragadorn, fils du suzerain Killean mort en 5047. Réputé pour son gouvernement tyrannique et sa fidèle police secrète, la Fraternité du Silence.

Loi-Kimar : ancien de la Confrérie de l'Etoile de Cristal. Emprisonné par Vonotar à Ikaya lors de sa fuite pour qu'il lui apprenne à se servir de sa Crosse (faute de quoi, sa famille serait tuée). Libéré par Loup Solitaire en 5051.

Lord Axim : suzerain de Ryner, commandant de la Garde Royale de Durenor, rencontre Loup Solitaire dans le tunnel de Tarnalin en 5050 et le conduit à Hammardal.

Loup Enragé : double maléfique de Loup Solitaire créé par Naar, fourbe, cruel et totalement indigne de confiance, ses pouvoirs combinent la sorcellerie maléfique et des facultés de dissimulation très semblables aux Grandes Disciplines Kai. Il apparaît sur le Magnamund en 5080 pour commettre plusieurs crimes qui sont imputés à Loup Solitaire qu'il parvient ensuite à emmener avec lui dans la dimension ténébreuse de Naar où il lui tend de nombreux pièges avant d'être finalement vaincu en duel malgré une dernière trahison que l'intervention imprévue d'Alyss fera échouer. Un Seigneur Kai peut reconnaître Loup Enragé pour ce qu'il est grâce à quelques signes qui échappent au commun des mortels : des yeux noirs au regard froid et inhumain accompagnés d'une aura mystique glaciale.

Lutha : (H54, E39) jeune noble à la barbe noire bien taillée et surmontée de fines moustaches, souvent vêtu de manière richissime. Il s'empare du pouvoir en Eldenor durant l'année 5076 avec l'aide des Druides de Cener et attaque le Palmyrion voisin tout en essayant de faire assassiner Loup Solitaire. Il parvient à capturer le Maître Kai qui le tue cependant dans les gorges de Duadon. Lutha combattait avec un Anneau de Pouvoir et un poignard.

Luvias Kort : criminel sommerlundais surnommé "l'empoisonneur de Tyso". Cet homme corpulent à la tête enturbannée fut condamné à l'Aveugloir et tué par LS dans le Daziarn alors qu'il était allié à Vonotar.

Lynx Etoilé : jeune Maître du Second Ordre Kai chargé par Pierre de Feu de traquer Loup Enragé

Madame Tarlas : Elle tient une boutique d'herboristerie dans la ville de Shuni de l'empire Chadakine.

Maître des démons : Chef d'un ordre de démons qui hante les plaines de Lissan. Haut de trois mètres, il possède une tête de taureau dont les narines violacées laissent échapper des tourbillons de fumée. Il a des yeux exorbités, des cornes pointues et luisantes et un corps de chauve-souris géante.

Manatine : Grand Electeur du Palmyrion qui décore Loup Solitaire en 5075 après la défaite des Druides de Cener

Maouk : un homme sévère vêtu d'une tunique turquoise qui seconde le Zakhan Kimah à la tête des Sharnazims. Il utilise fréquemment des fléchettes empoisonnées somnifères.

Madelon : vierge blonde, fille du baron Oren Vanalund, capturée par Barraka et destinée à être sacrifiée pour réveiller Vashna en 5055. Sauvée par Loup Solitaire.

Madin Rendalim : célèbre guérisseur du Durenor réputé bien au-delà de ses frontières, soigne Loup Solitaire lors de son séjour à Hammardal. S'est rendu dans l'Empire Shadakine pour trouver un remède à la Peste Rouge en 5047.

Maghana : cet homme trapu vêtu d'un costume bigarré et d'un manteau à capuche bordé de fourrure pourpre est le Maître de la Corporation des Brigands. Il possède une Gemme de Vérité du Dessi. Il a envoyé son fils et de nombreux autres voleurs dans les ruines de Zaaryx mais aucun n'en est jamais revenu.

Magnaarn : (H50, E36) Seigneur de la Guerre de Dhark. Un guerrier drakkarim de stature imposante aux cheveux roux et au visage balafre. Après la disparition des Seigneurs des Ténèbres, il devint le principal chef des Drakkarims dans le sud-ouest des Royaumes des Ténèbres. Il dirigea les armées des Ténèbres contre les croisés lenciens en 5076 et récupéra le légendaire Sceptre de Nyras. Il parvint finalement à s'emparer également de la Pierre Maudite de Dhark cachée dans le Temple d'Antah où il tenta sans succès d'enfermer Loup Solitaire pour le laisser mourir de faim. Grâce au Sceptre sur lequel il monta la Pierre, il parvint à infliger de lourdes pertes aux lenciens mais le prix à payer pour lui fut lourd. Lorsque Loup Solitaire le défia en duel au sommet du donjon de Dhark, Magnaarn n'était plus qu'un homme voûté, brisé et déformé par le pouvoir maléfique du Sceptre de Nyras enfin entier. Lorsque Loup Solitaire lui porta le coup fatal, le sceptre, la Pierre de

Dhark et Maagnarn lui-même furent désintégrés dans un éclair de lumière. Le blason de Magnaarn représentait un aigle noir aux ailes grandes ouvertes tenant dans ses serres des épées flamboyantes.

Main d'Acier : jeune Maître du Second Ordre Kai chargé par Pierre de Feu de traquer Loup Enragé

Mateyra : Sorcier Majdar, maître d'Astre d'Or, celui qui a enseigné la sorcellerie au héros légendaire.

Matho : vieux guérisseur palmyrien honnête mais aux pouvoirs très limités. Pris à parti par une foule hostile parce qu'il n'arrive pas à soigner une malade, il est aidé par Loup Solitaire (5077) et lui donne en échange une potion curative.

Medar : baron de la ville sommerlundaise de Tyso, réputé pour sa sagesse.

Meki Majenor : armurier installé à Ragadorn

Mère Choulonne : Mère Chadakine et oracle de la pierre de Kazim, soumise au roi démon. Mère Choulonne règne sur la ville d'Andui.

Mère Magrie : Mère Chadakine et oracle de la pierre de Kazim, soumise au roi démon Charatchak et mère de Tanid. Elle sonde les esprits de ses victimes avec la pierre de Kazim lorsqu'il est temps de les soumettre à la question.

Mère Naya : Mère Chadakine et oracle de la pierre de Kazim soumise au roi démon Charatchak. Mère Naya règne sur la ville de Karnali.

Moudalla : Zakhan de Vassagonie au moment de la trahison de Barraka (5055). Vieillard ne possédant aucun héritier, il demande au Roi Ulnar de lui envoyer Loup Solitaire afin de signer un traité de paix et éviter la guerre entre le Sommerlund et la Vassagonie. Malheureusement, il meurt avant de rencontrer Loup Solitaire et laisse le trône vide pour l'ambitieux Kimah.

Naar : le Dieu Sombre, l'ennemi juré de toutes les forces de la lumière. En 5080, Loup Solitaire à l'occasion de le voir dans sa salle du trône sous une de ses formes les plus dégoûtantes : une monstruosité obèse pourvue de nombreuses pattes avec un grand trou noir puant en guise de bouche surmontée d'yeux humains. Naar livre un conflit immémorial aux forces de la lumière et dans cette guerre, le monde du Magnamund est un champ de bataille primordial où plusieurs de ses champions parmi les plus puissants trouvèrent la mort : Agarash, Ixiataaga, Vashna et les Seigneurs des Ténèbres, le démon Tagazin et bien d'autres, la plupart vaincus par Loup Solitaire.

Nathor : cet homme aux traits aquiliens et aux cheveux noirs est le frère d'Adamas, le Grand Connétable talestrien qui périt durant la guerre contre les Seigneurs des Ténèbres. Nathor est donc cousin avec la Reine Evaine de Talestria et il prit la succession de son frère au poste de Grand Connétable

Nolrim : guerrier nain roux accompagnant Banedon à bord de la Nef du Ciel. Lui et ses hommes servaient sur un navire marchand sillonnant les Tentarias et dont le capitaine perdit la propriété en jouant contre Banedon pendant son séjour au Dessi en 5052.

Nza'Pok : souverain d'un des royaumes de la Dimension des Ténèbres. Son corps hideux et enflé surmonté d'une tête difforme est recouvert de pustules, de touffes de poils roux et de verrues. Il se déplace sur six tentacules griffus et laisse derrière lui une trainée verdâtre d'humeur visqueuse. Prononcer son vrai nom "Khula" le pétrifie pour plusieurs minutes. Grâce à cette faiblesse, Loup Solitaire parvint à lui subtiliser l'amulette magique qu'il possède et sans laquelle sortir vivant de son royaume est impossible.

Okasa : Roi des Kundis

Oren Vanalund : quinzième baron guerrier de Ruanon, de sang royal et cinquième dans l'ordre de succession au trône. A échappé à Barraka lorsqu'il a envahi sa province en 5055, tué ses fils, réduit son peuple en esclavage et capturé sa fille Madelon

Paido : un jeune homme blond de grande taille membre des Vakeros, les Guerriers-Magiciens du Dessi. Ses yeux verts ont un regard curieusement félin. Il conduit Loup Solitaire à Kazan Oud et l'accompagne ensuite dans son expédition au sein du Danarg pour retrouver la Pierre d'Ohrido. A l'issue de cette expédition, il est capturé par un groupe de Vordaks montés sur des Kraans et emprisonné à Torgar dont il sera sorti par Loup Solitaire en 5062. Cependant, il périra peu de temps après dans des circonstances inconnues et son âme sera tourmentée par Avavaé jusqu'à ce que Loup Solitaire la libère en 5081

Paoll : second de la caravelle "La Perle du Sommerlund"

Parsion : (H16, E23) agent du Serpent Noir se faisant passer pour un moine qui voyage dans la diligence Ragadorn/Port Bax et tente d'assassiner Loup Solitaire. Combat avec une épée d'acier noir d'Helgedad et possède des talents d'empoisonneur.

Pierre de Feu : le premier des disciples du Second Ordre Kai

Poing d'Acier : (H18, E30) armurier du palais royal de Barrakeesh, c'est un homme chauve gigantesque dont la main droite a été remplacée par un marteau de forgeron.

Porgron : assassin professionnel parmi les plus sanglants, condamné à l'Aveugloir et tué par Loup Solitaire dans le Daziarn alors qu'il était allié à Vonotar.

Prarg : capitaine lencien qui a participé à la Bataille de Cetza en 5062. Quatorze ans plus tard, il accompagna Loup Solitaire dans sa recherche de la Pierre Maudite de Dhark (5076). Il fut capturé par les drakkarims mais parvint à s'évader et à participer à la prise de Dhark aux cotés de Loup Solitaire. L'année suivante (5077), il accompagna Loup Solitaire jusqu'à l'île d'Azad alors que le Maître Kai se rendait en Ixia.

Président Toltuda : le chef d'état de l'Anarie lorsqu'elle est envahie par les armées de Gnaag en 5060. Il trouve la mort lors de la destruction de l'Anarium, pendant le siège de Tahou en 5061.

Prêtre du culte Majdar : Compagnon de cellule d'Astre d'Or dans la ville de Shuni. Il tente d'aider le héros à s'évader de prison. Le jeune sorcier tentera en vain de l'aider mais ne pourra empêcher qu'il meure durant la nuit. Cependant, la bénédiction des Majdars confèrera alors à Astre d'Or 10 points de Volonté et il pourra par la suite entrer en contact avec le fantôme du prêtre pour échapper à sa prison.

Prince Graygor : jeune souverain d'Eru, il mène ses armées à la bataille contre les drakkarims du Hammerland en 5062.

Prince Kaskor : prince de Salonie quelques siècles avant Loup Solitaire. Durant les guerres civiles de la région, il s'empare de la Pierre de Varetta et la fait monter sur un sceptre d'or, persuadé qu'elle le rendra invincible. Il est cependant tué à bord de son navire amiral lors d'un combat sur la Storn.

Prince Pellagayo : fils du Roi Ulnar, tué par un Gourgaz en 5050 sur le Pont d'Alema.

Rakar : capitaine de "La Perle du Sommerlund", homme athlétique et barbu aux cheveux blonds.

Rair : Promeneur solitaire, marin des mers sans horizon, voyageurs des terres sans temps, fils d'un monde vieux et usé. C'est en fait un esprit errant du monde de Nocturne. Vêtu de haillons grisâtres, la peau de ses mains et de son visage est transparente. Un réseau de veines, de muscles, d'osselets et de poches lymphatiques tremblotent sous sa peau diaphane. Il tente d'emmener avec lui les étrangers qu'il rencontre à l'aide d'un puissant sortilège qui fait perdre la raison et la mémoire à ses victimes afin qu'elles le suivent pour l'éternité.

Rasbarin : abbé et dirigeant de la Confrérie de Vader

Renard Agile : Artisan employé au Monastère Kai. se rendant souvent à Ragadorn, il fut frappé par l'épidémie de peste rouge qui décima une bonne moitié de la population locale.

Renard Astucieux : un des disciples du Second Ordre Kai

Rimoah : porte-parole et chef des Anciens Mages du Dessi. Allié de Loup Solitaire, c'est un vieil homme à la longue barbe blanche qui devint l'ami de Banedon, tous deux devenant les fidèles conseillers de Loup Solitaire après la défaite des Seigneurs des Ténèbres. Il participe à la défense du monastère Kai contre les Monstres des Laves en 5077 et, aidé du Seigneur Ardan, forge l'épée enchantée Skarn-ska pour le Grand Maître Kai.

Rhola Rhada : cartographe habitant la ville talestienne de Tharro. Rhola est une belle jeune femme aux cheveux noirs réunis en une longue natte dont les mains dissimulées par des gants sont brûlées par l'acide. Ces brûlures résultent d'une expédition qu'elle fit avec son père dans le Danarg, expédition dont elle revint seule à la suite d'une rencontre avec un monstre à la salive corrosive.

Rhygar : lieutenant général en charge du consulat du Sommerlund à Port Bax. Né d'un père sommerlundais et d'une mère durenoraise, il prit le commandement une dizaine d'années avant la fin des Kai d'une force multinationale qui repoussa les Barbares des Glaces de Kalte lors d'une de leurs expéditions estivales. Lui et trois de ses hommes accompagnent LS à Hammardal mais sont attaqués par les Helghasts sur la route, il périt en retardant les Helghasts pendant que LS traverse le tunnel de Tarnalin.

Roark d'Amory : (H24, E30) jeune seigneur d'Amory dans la Storn, cruel, bon combattant à l'épée et descendant d'une lignée de ceneriens. Il vénère le démon Tagazin. A la suite d'une altercation avec Loup Solitaire, il tente de le tuer (5057). Ses connaissances lui permettent d'invoquer les pouvoirs du Démon Tagazin dont il possède une amulette. Il utilise celle-ci pour réveiller les morts d'un cimetière mais il en perd le contrôle et ils massacrent également ses hommes tandis qu'il s'enfuit. Il a une parente (une sœur ?) nommée Aral. Il se rend par la suite (5062) sur l'Île des Spectres où il invoque son maître avec succès mais il est tué par Loup Solitaire et ses hommes sont massacrés par les Spectres. Le fantôme de Roark affrontera cependant encore une fois LS en 5077 dans les ruines mêmes d'Amory.

Rôdeur : une monture utilisée par Loup Solitaire lorsque son destrier Tempête est trop voyant et qu'il doit se déplacer par voie de terre de façon discrète.

Roi Sarnac : souverain de la Lencia, Sarnac est un guerrier aux cheveux gris. Il conduit ses armées alliées à l'Eru dans leur guerre contre l'Ogia et le Hammerland en 5061 et demande l'aide de Loup Solitaire en 5076 pour vaincre Maagnarn. Il lui confie le capitaine Prarg comme guide.

Ronan : second du "Sceptre Vert" tué par un espion du Serpent Noir qui prit sa place et tenta d'assassiner Loup Solitaire en 5050.

Sadir au long couteau : Guerrier et Chef de la Ligue des Libres qui se révolta contre l'armée Chadakine en l'an 5057.

Samur : Colosse et ancien roi des Mastabés, Samur est l'un des plus fidèles alliés d'Astre d'Or.

Sadzar : esclavagiste de Gzor, qui captura la sœur de Tavig

Schera : capitaine de l'armée lencienne capturé avec ses hommes près d'Hokidat par les drakkarims durant la croisade lencienne de 5076, peu de temps après que le pouvoir de la Pierre de Dhark permette au Seigneur Magnaarn d'enfoncer les lignes lenciennes. Les prisonniers furent parqués à Konozod mais Loup Solitaire parvint à les faire évader et ils rasèrent la ville avant de rejoindre les armées lenciennes assiégeant Dhark.

Sebb Jarel : un homme de large stature à la barbe et aux longs cheveux roux, frère de Halgar Jarel. Il prend la tête d'un groupe de partisans d'Eru lorsque ce pays est attaqué par le Hammerland. Il aide Loup Solitaire à se rendre à Torgar en passant par les Marais de l'Enfer mais il est tué par un groupe de Ciqualis qui les attaquent sur la rivière Torg (5062). Son âme fut remise à Avavaé qui la tortura jusqu'à ce que Loup Solitaire lui donne enfin le repos en 5081.

Seffrou : géolier vassagonien officiant dans le Palais du Zakhan

Seigneur Zahda : (H23, E45 – insensible à la Puissance Psychique, vulnérable à l'Art de la Chasse qui ajoute +2 PH à l'attaquant) un puissant sorcier vieux de plusieurs siècles qui règne sur Kazan Oud où il est de fait emprisonné par les Anciens Mages avec ses disciples. Il est décharné et ses cheveux sont blancs. Il combat avec un poignard et une baguette magique de platine. Il est tué par Loup Solitaire en 5059.

Sénateur Chil : un des six sénateurs anariens qui souhaite donner Loup Solitaire aux Seigneurs des Ténèbres pour qu'ils épargnent l'Anarie. Il tente même de le faire tuer en faisant couper la corde qui le descend dans le Gouffre de Tahou. Il périt lors de la destruction de l'Anarium en 5061.

Sénateur Zylaris : un des six sénateurs anariens qui vote pour que Loup Solitaire puisse accéder à la ville souterraine de Zaaryx et retrouve la Pierre de Tahou.

Shamath : (H55, E42) une démonsse au service de Naar qui est Gardienne des Portes des Ténèbres et du Baton de Mort. Son véritable nom est Gnekasha. Sous sa forme la plus connue, elle apparaît comme une femme de plusieurs mètres de haut portant des robes ou une cuirasse noires mais elle a également été aperçue sous la forme d'un gigantesque ver répugnant pourvu d'un visage qui est le plus souvent celui d'un être aimé disparu (Jen, le frère de Loup Solitaire par exemple). En 5076, Loup Solitaire dut se rendre dans la dimension de Naar pour lui voler le Baton de Mort afin qu'elle ne puisse pas s'en servir pour réveiller Vashna et il fut bien près de mourir lorsque la démonsse tenta de l'en empêcher puis le poursuivit sur le

Magnamund malgré le fait qu'il ait réussi à détruire sa forme physique. Elle fut coincée dans les limbes séparant le Magnamund de la Dimension des Ténèbres lorsque Loup Solitaire brisa la porte qu'elle devait emprunter. Naar la chatia en la faisant défigurer par Avavaé dont Shamath tenta de se venger en concevant une potion magique destinée à brûler la chair délicate de sa rivale. Mais Loup Solitaire parvint à voler cette potion (5081) et s'en servit à sa place.

Shoualli : successeur de Kimah sur le trône du Zakan de Vassagonie (5069 ?). Il parvint à établir de bons rapports avec les anciens ennemis de son pays (principalement l'Anarie et les Fins de Terre) grâce au commerce et à son sens de l'honneur.

Smudd : un vagabond magadorien qui trouva une amulette des Disciples de Vashna dans les ruines du Village de Vorn. Lorsque Loup Solitaire tenta d'en savoir davantage en l'interrogeant à la Taverne de la Sauge Crochue, un assassin de la Guilde de Rhem réduisit d'une flèche le vagabond au silence et parvint à prendre la fuite.

Sogh de Suentina : voleur aux cheveux noirs frisés, membre de la Corporation des Brigands de Tahou.

Sousse : la deuxième fille du Zakan Noir

Sprogg : Marin sous les ordres de Kelman, il initie Loup Solitaire aux règles du jeu des Hublots.

Stepona : un conseiller du Président Khadarian du Magador. Bien qu'il n'ait qu'une trentaine d'années, son air sérieux le vieillit considérablement.

Stêt-Aman : Maître du son, également appelé le Dieu Hurlant. Il créa un jour les Elessis afin que ceux-ci chantent pour lui. Il possède le corps d'un nourrisson mais son visage est celui d'un vieillard. Véritable démon, Stêt-Aman composait une musique de dissonances pour ensorceler ses victimes ou pour les rendre folles. Il semait les graines de la discorde et de la violence dans les royaumes des mortels pour que ceux-ci perdent la raison et se soumettent à son pouvoir. Alors ils les torturait avec sadisme. Un jour, les Elessi fabriquèrent le Thrénogemme, la pierre de silence, qu'ils mirent dans la bouche du démon pour le faire taire. Ainsi, le maître du son perdit totalement son pouvoir. Astre d'Or emmena un jour le corps du Dieu Hurlant aux Académiciens en échange de la liberté de Tanid ainsi que du vaisseau l'Athorthon. Mais, comme il avait oublié d'avertir les Académiciens du danger, ceux-ci retirèrent le Thrénogemme et libérèrent le Dieu Hurlant. Dans un terrible cri poussé par le démon, la Tour de Cristal s'écroula sur eux.

Tadia la Prophétesse : une jeune femme blonde habitant le nord de la Talestria avec sa famille. Bien que ses services soient très chers (80 lunes), ses pouvoirs sont authentiques et elle connaît la prophétie des Anciens Mages à propos de Loup Solitaire. Il est possible que l'étrange diadème noir qu'elle porte au front soit la source de ses pouvoirs.

Tagazin : (H45, E65 – immunisé à la Puissance Psychique et aux armes non magiques) démon en forme de grand chacal noir à dents de sabre, vénéré par les Druides de Cener. Il s'est servi d'eux pour répandre la peste fatale sur les Anciens Mages. Vaincu par Loup Solitaire en 5070 sur l'Ile aux Spectres, il est par la suite invoqué par Ixiataaga en 5077 mais les deux adversaires sont plongés dans la Dimension des Ténèbres par le Seigneur de la Mort. C'est devant la Porte d'Ombre qui le ramènera vers le Magnamund et Ixiataaga que Loup Solitaire tuera définitivement le seigneur démon.

Tanid : Fille de mère Magri et sorcière versée en magie noire. Élevée par Mère Magri, elle est, au début, froide et presque dépourvue de compassion lorsque elle rencontre Astre d'Or. Mais elle change rapidement de tempérament. Malgré son lien avec sa mère, elle deviendra l'alliée précieuse de l'élève des Majdars. Elle est décrite comme étant très belle, possédant de longs cheveux noirs et de grands yeux verts où pétillait une étincelle sauvage. Pour permettre à Astre d'Or d'accomplir sa quête, elle se sacrifiera en se livrant au Mangeur d'Âmes mais le héros parviendra cependant à la sauver en pénétrant dans le monde de Nocturne.

Tavig : guerrier originaire de Slovie. Sa sœur est capturée par Sadzar l'esclavagiste qui fixe sa rançon à 1000 couronnes. Pour les rassembler il propose aux Anciens Mages de tuer Zahda mais est capturé par celui-ci. Il s'évade à deux reprises mais est repris. Sa troisième tentative avec Loup Solitaire se solde par sa mort.

Tempête : un magnifique étalon qui fut offert à Loup Solitaire par le Grand Electeur du Palmyrion en remerciement pour sa quête qui permit la destruction des réserves de virus cultivées par les Druides de Cener (5075). Le Grand Maître Kai a nommé l'animal ainsi parce qu'il lui rappelait Faucon de Tempête, un de ses professeurs.

Tipasa le Vagabond : errant et aventurier vassagonien originaire d'Ikaresh ou il vit avec sa femme. Seul homme à être ressorti vivant du Tombeau du Majhan, il est capturé par les Drakkarims qui cherchent le Livre du Magnakai (5055) mais finit par être libéré par Banedon.

Tranius : un seigneur du palmyrion dont le domaine inclut la ville de Calde. Les agents de Lutha prirent le contrôle de son château pour empêcher Loup Solitaire de rejoindre le Sommerlund après sa victoire contre Ixiataaga (5077). Nul ne sait s'il a été tué ou enlevé par les agents eldenoriens.

Trimis : Soldat de l'armée du prince Pellagayo, blessé gravement. Il fut soigné par Loup Solitaire et lui donna des informations sur la bataille du Pont d'Aléma, où il fut blessé et où le prince lui-même trouva la mort.

Trost : soldat de Tharro tué par Kezoor le Nécromancien alors qu'il tentait de l'arrêter en compagnie de Loup Solitaire.

Tygon : pseudonyme utilisé par un Helghast se faisant passer pour un marchand de Ragadorn et chargé de tuer Vonotar réfugié à Ikaya. Il fut emprisonné par celui-ci dans un pentacle et tenta d'utiliser sa fausse identité pour inciter Loup Solitaire à l'en libérer

Ulnar : Roi du Sommerlund à l'époque de la Lune Noire, 1er possesseur du Glaive de Sommer. grâce à celui-ci, Ulnar et ses alliés du Durenor détruisirent l'armée des Ténèbres dans la Passe de Moytura. dans cette grande bataille, l'ennemi est acculé jusqu'au bord des Gorges de Maaken. c'est à cet endroit que Ulnar tua Vashna, le Maître des Ténèbres le plus puissant, et son corps disparut dans le gouffre. depuis ces temps, les Maîtres des Ténèbres ont juré de prendre leur revanche sur la maison d'Ulnar qui gouverne toujours le Sommerlund à l'époque de Loup Solitaire. Le souverain en titre à cette époque s'appelle également Ulnar.

Urik : Doyen des sages Kundis, sorcier et maître spirituel de la tribu.

Vanagrom VI : roi de Magador jusqu'en 5070 environ ou il fut renversé par Khadarian. De son vivant, Vanagrom n'était guère qu'un roi fantoche manipulé par les Seigneurs des Ténèbres.

Vaxagore : (H56, E52 – immunisé à toutes les attaques psychiques sauf Grandes Disciplines) chef des dragons de Naar et vassal du Seigneur-Dragon Huan'Zhor, tué par Loup Solitaire en 5077 avant qu'il ne franchisse une Porte d'Ombre.

Viveka : (H24, E27) aventurière qui loue ses services au plus offrant et voyage en même temps que Loup Solitaire dans la diligence Ragadorn/Port Bax. Combat à l'épée et porte une armure de cuir clouté.

Vlad : capitaine de la Garde Montée du Sommerlund

Vonotar : (H30, E21 – insensible à toutes les attaques mentales) ancien mage bossu de l'Ordre de l'Etoile de Cristal. Assoiffé de pouvoir, il trahit la Guilde, tue un Ancien de son ordre et s'allie aux Seigneurs des Ténèbres (5050). Son emblème personnel est un serpent noir et ses agents le portent tatoué sur le poignet. C'est sa trahison qui empêche la Guilde de prévenir l'Ordre Kaï de l'attaque des armées des ténèbres. Son pouvoir lui permet de conjurer une flotte fantôme pour empêcher Loup Solitaire de secourir Holmgard avec la flotte du Durenor mais la fuite de Vonotar devant le Glaive de Sommer provoque la fin de l'enchantement maléfique. Réfugié à Ikaya après sa défaite dans le golfe de Holm, il tue le Brumalmarc par ruse pour prendre le pouvoir sur les terres de Kalte. Il est cependant capturé par Loup Solitaire et Loï-Kimar. Exilé dans l'Aveugloir (5051), il s'installe dans le Daziarn où il est finalement tué par Loup Solitaire malgré le fait qu'il se soit allié à cinq grands criminels également condamnés à ce chatiment : Luvias Kort, Falco, Aieta Nematah, Porgron et Gardor Vezh.

Xuzargha : dieu de la peste, une des divinités vénérées par les Druides de Cener.

Yesu : Membre du groupe des Troubadours Azajir, il croise Loup Solitaire dans le Pays Sauvage et le prend pour un brigand. La méprise pardonnée, le groupe proposera au héros une représentation le soir-même.

Zakhan : titre du souverain de l'empire de Vassagonie.

Le Zakhan Noir : un tyran des légendes vassagoniennes qui fit construire le palais impérial par des milliers d'esclaves qu'il fit scier en deux vivants par la suite. Ses deux filles s'opposant à cette idée, elles furent les premières à périr. Pendant deux ans, le Zakhan complètement fou de remords erra dans son palais à la recherche de ses filles et lorsqu'il finit par périr, il fut enterré avec elles. Il est également connu pour avoir assiégé l'Anarie et tenté de s'emparer de la Pierre de Tahou mais il ne parvint jamais à la ville, la plupart de ses hommes étant transformés en pierre par la déesse Ishir devant le village de Thea (4690).

Zanar : un des principaux leaders drakkarims d'Ogia.

Zantaz : (H52, E50, invulnérable à toutes les attaques psychiques) vassal de Naar et dieu-guerrier des Drakkarims, chargé de garder la Porte du Feu du Dragon et de forger les armes des champions de Naar avec l'aide de serviteurs sans âmes qui ressemblent étrangement aux drakkarims. Le Tome des Ténèbres dit que le seul moyen de franchir la Porte du Feu du Dragon est de le tuer en duel et de jeter son corps dans la Fosse de Feu Sombre d'où il renaitra. Zantaz est un colosse de plus de deux mètres de haut vêtu d'une armure noire et dont le visage est dissimulé par un heaume, il combat avec une épée runique dans la main droite et un long poignard dégoulinant de poison dans la main gauche. Ces deux armes peuvent chauffer à blanc sur commande sans perdre leurs propriétés.

Zegron : seigneur de la guerre ogien vassal de Zanar. Il prend la tête d'une armée Drakkarim et rase les villes talestriennes de Luukos et Syada en 5060. Ses troupes sont finalement repoussées à peu de distance de Garthen par les forces coalisées de la Talestria, du Palmyrion et des Nains de Bor.

Encyclopaedia Magnamunda -Véhicules

Athorthon : Vaisseau volant inventé par les Académiciens et capable de se déplacer dans le royaume de Nocturne. Il ressemble presque à une soucoupe si ce n'est que sa proue est pointue comme une queue de lézard. Un garde-fou court le long du pont et un grand dôme de verre occupe tout le centre du vaisseau. Plantée au milieu du dôme se trouve une haute colonne de bois noir qui évoque le mât principal d'un voilier. L'Athorthon ne possède qu'une seule voile en forme d'aile de chauve-souris et faite d'un matériau à l'aspect brillant et métallique mais souple comme du tissu au toucher. À l'intérieur du dôme se trouve un échantillon de l'atmosphère de Nocturne, élément essentiel pour faire voler le vaisseau. L'Athorthon se dirige simplement avec un levier. C'est avec ce vaisseau qu'Astre d'Or traversa le royaume de Nocturne dans sa quête de la Pierre de Lune.

La Brise de Mai : frégate lencienne qui amène Loup Solitaire jusqu'à l'île d'Azgad lors de sa quête du Baton de Mort en Ixia (5077).

Le Cardonal : navire de guerre du Sommerlund qui transporte Loup Solitaire du port d'Anskaven au Promontoire de Halle lors de sa quête pour capturer Vonotar.

Cuirassés des Ténèbres : sans doute les premiers navires à coque métallique et à moteur de Magnamund. Ils utilisent un carburant à base de soufre dans leurs chaudières. Armés de canons (probablement développés à partir de la technologie des Nains de Bor), une cinquantaine de Cuirassés furent construits pendant les dernières années de la guerre contre les Seigneurs des Ténèbres dans le chantier naval d'Argazad. Gnaag de Mozgoar se servit des cuirassés pour établir un blocus entre le Sommerlund et ses alliés du Durenor.

La Déferlante : trois-mâts de la flotte lencienne qui permet à Loup Solitaire de rejoindre rapidement Garthen à son retour d'Ixia (5077)

Le Durenor : navire amiral de la flotte durenoraise, coulé dans le golfe de Holm par la flotte fantôme de Vonotar en 5050.

L'Intrépide : une caravelle du Sommerlund qui a pour mission de conduire Loup Solitaire jusqu'aux Royaumes des Ténèbres en 5070. Son capitaine s'appelle Borse et son second Davan. Peu avant d'arriver à destination, la caravelle est attaquée par deux Cuirassés des Ténèbres et les survivants de l'affrontement (à l'exception de Loup Solitaire) sont massacrés par des Gloks lorsqu'ils arrivent au rivage.

Lajakeka : les Lajakekas ("mangeurs de pierre" dans la langue des ténèbres) sont de gigantesques véhicules apparentés aux trains mais se déplaçant sans rails. Les Lajakekas sont hauts de plusieurs dizaines de mètres et peuvent transporter des centaines de passagers et des milliers de tonnes de minerai ou d'autres marchandises. Ils servent à faire la liaison entre les villes des Royaumes de Ténèbres. Les coursives abritant les cabines des passagers sont situées entre les gigantesques cales à minerai et les installations d'un Lajakeka sont suffisamment vastes pour inclure des arènes et des salles de jeu.

Le Kalkarn : navire de la flotte Durenoraise

Levitron : navire aérien fabriqué par les Mages du Dessi. Il existe plusieurs types de Levitron mais ils sont extrêmement rares.

La Nef du Ciel : navire enchanté volant dirigé par Banedon auquel il fut donné par les Mages du Dessi qu'il aida à se débarrasser du Gagdoth, un monstre terrifiant. L'équipage est composé la plupart du temps d'un groupe de nains qui ont été gagnés au jeu par Banedon lorsqu'il se trouvait dans le Dessi. En 5077, Banedon, Rimoah et dix mages de Toran prirent la Nef pour rejoindre le Monastère Kai mais elle fut pratiquement détruite par les monstres de lave. Elle fut cependant reconstruite par la suite et opérationnelle dès 5080.

Roues de la mort : Surnom donné aux chars de guerre Chadakines.

Le Saute Nuages : navire volant entièrement fait de métal et réalisé pour Loup Solitaire en 5077 avec l'argent du Grand Echevin de Casiorn.

Le Sceptre Vert : navire qui a conduit Loup Solitaire vers Durenor à la recherche du Glaive de Sommer. Son capitaine est Kelman et son second Ronan. Coulé pendant ce voyage par une tempête d'origine magique, il est incorporé à la flotte fantôme dirigée par Vonotar.

Traineaux à Voiles : utilisés par les Barbares des Glaces pour se déplacer sur la glace de Kalte

Encyclopaedia Magnamunda –Les Seigneurs des Ténèbres

Les Seigneurs des Ténèbres sont un groupe de vingt entités maléfiques au service de Naar, le Dieu Sombre. Alors qu'Agarash incarnait toute la puissance de Naar, celui-ci jugea plus prudent après la défaite de son "fils" de créer un groupe d'entités au lieu de tout miser sur un seul serviteur. Cependant, il décida aussi que l'un des Seigneurs serait le Seigneur Suprême et dirigerait ses frères.

Les Seigneurs des Ténèbres arrivèrent sur le Magnamund en 3072 et obtinrent rapidement la soumission des barbares Drakkarim (3150). Leur chef, le Seigneur Suprême Vashna, fut tué par le roi Ulnar 1^{er} aidé du Glaive de Sommer à Maaken en 3799 et c'est le seigneur Zagarna qui prit sa succession après des affrontements qui ne se terminèrent qu'en 4219. Zagarna fut anéanti durant le siège de Holmgard en 5050 par Loup Solitaire qui tua également son remplaçant Haakon en 5055 en Vassagonie, laissant le champ libre à Gnaag de Mozgoar pour prendre la direction des Seigneurs survivants.

Les Nadziranim parvinrent en 5062 à créer un Transfuseur dont le pouvoir permettait aux Seigneurs des Ténèbres de survivre indéfiniment en dehors des frontières de leurs domaines et la plupart prirent alors la tête des armées du mal qui déferlèrent durant les huit années suivantes sur tout le Magnamund septentrional.

Ils furent finalement détruits en 5070 lorsque Loup Solitaire parvint à se rendre à Helgedad où il anéantit le Transfuseur après avoir vaincu les seigneurs Kraagenskul, Taktal et Gnaag. La destruction du Transfuseur provoqua rapidement la mort des Seigneurs survivants qui se trouvaient trop loin des Royaumes des Ténèbres. Même après leur disparition, certains de leurs serviteurs continuèrent à les vénérer loyalement.

La fin des Seigneurs des Ténèbres

- Vashna fut tué à Maaken en 3799
- Zagarna fut anéanti par le Glaive de Sommer devant Holmgard en 5050
- Haakon périt dans la Tombe du Mahjan en 5055
- Gnaag, Taktaal et Kragenskuul tombèrent sous les coups de Loup Solitaire durant l'année 5070
- Les autres seigneurs disparurent à la suite de la destruction du Transfuseur.

Les pouvoirs communs à tous les Seigneurs des Ténèbres :

- Puissance Psychique
- Immunité à la Puissance Psychique
- Immunité à toutes les armes sauf celles des Ténèbres et le Glaive de Sommer,
- Invocation de créatures parmi lesquelles les Créatures des Cryptes, les Mangeurs d'Ames ...

De plus, tous les Seigneurs sont des adeptes de la sorcellerie, bien que certains soient plutôt médiocres dans ce domaine alors que d'autres surpassent les plus grands lanceurs de sorts mortels. Il sont également en mesure de forcer à l'obéissance toutes les créatures inféodées à Naar ou créées grâce aux secrets qu'il a révélés à ses serviteurs. Leur invulnérabilité les protège également des poisons et des maladies. Tant qu'ils demeurent dans les Royaumes des Ténèbres, ils n'ont pas besoin de dormir ou de se sustenter bien que leur nature les pousse à satisfaire de nombreux appétits (parfois incompréhensibles pour des humains) par pur hédonisme.

Lorsqu'un Seigneur des Ténèbres s'aventure hors des frontières des Royaumes des Ténèbres, il commence en quelques heures à perdre ses pouvoirs et c'est le principal obstacle à leurs ambitions pour le reste du Magnamund. Vashna, Zagarna et Haakon estimèrent tous les trois à leurs époques respectives que le jeu pouvait en valoir la chandelle et ils furent assez affaiblis pour être tués par le Glaive de Sommer alors que leurs adversaires n'auraient pas forcément été en mesure de les vaincre dans leurs propres provinces corrompues.

Après plusieurs jours d'éloignement de leurs royaumes, les Seigneurs les moins résistants peuvent s'affaiblir au point d'en mourir et au bout de quelques semaines, tous finissent par succomber. C'est précisément leur éloignement des frontières des Royaumes des Ténèbres qui empêcha les Seigneurs survivants de rejoindre à temps leurs terres lorsque le Transfuseur fut détruit par Loup Solitaire.

Hierarchie des Seigneurs

Les Seigneurs des Ténèbres sont des entités capricieuses et égocentriques, ce qui a provoqué de nombreuses frictions durant les siècles. Certaines légendes dans les Royaumes des Ténèbres parlent de deux, voire trois, seigneurs des ténèbres dont les noms n'ont jamais été révélés et qui auraient été tués par Vashna lui-même durant la première année de son règne.

Le poste de Seigneur Suprême n'est pas qu'honorifique et s'accompagne d'une aura de noirceur que toutes les créatures ou tous les adorateurs des Ténèbres peuvent clairement apercevoir. Cette aura est considérée comme la faveur de Naar lui-même et le Seigneur Suprême peut prétendre parler au nom de son dieu. Dans l'enceinte d'Helgedad, l'aura du Seigneur Suprême lui accorde également une protection accrue contre les agressions physiques ou magiques. Tous les serviteurs des Ténèbres doivent rendre compte au Seigneur Suprême, même ses frères. Lui n'a de comptes à rendre qu'au dieu Naar en personne.

Avec le Seigneur Suprême, cinq autres seigneurs se partagent la domination des districts d'Helgedad. Bien que la capitale des Royaumes des Ténèbres ne représente qu'une infime partie des territoires sous le contrôle des "fils" de Naar, être nommé par le Seigneur Suprême au rang de Seigneur d'Helgedad est considéré comme un signe de faveur ou témoigne de la puissance et de l'influence du Seigneur en question. Ces nominations n'ont rien de permanent et peuvent être révoquées par le Seigneur Suprême mais seul le Seigneur Xog a subi un tel châtement pour autant qu'on le sache. Durant la saga de Loup Solitaire, les seigneurs d'Helgedad sont Zagarna, Ghanesh, Haakon, Khatellu, Mrugor et Taktaal.

En théorie, les seigneurs des Ténèbres qui ne contrôlent pas directement Helgedad sont en charge des provinces et des forteresses des Royaumes des Ténèbres, bien qu'ils disposent tous de complexes résidentiels dans la capitale. Dans la pratique, certains d'entre eux dirigent effectivement avec attention leurs domaines, d'autres laissent leurs suivants s'en occuper et préfèrent satisfaire leurs lubies personnelles et au moins un (Zanshaal qui ne tient pas en place) n'a pas de territoire défini à régenter. Durant la saga de Loup Solitaire, les seigneurs des provinces identifiés sont :

- Chlanzor : seigneur de Gazad Helkona
- Dakushna : seigneur de Kagorst
- Ghurch : seigneur de Ghargon
- Gnaag : seigneur de Mozgoar
- Kraagenskul : seigneur d'Argazad
- Menashga : seigneur de Nadgazad
- Nhorg : seigneur de la province de Gourizaga
- Shebnar : seigneur de la province de Barazoth
- Slutar : Seigneur de Kaag (auparavant dirigée par Zagarna avant son ascension)
- Tomogh : seigneur de la province de Gournen
- Unc : seigneur d'Aaknar
- Xog : seigneur de la province d'Elgazaad

Chlanzor : Seigneur du Feu Rampant, Seigneur de Gazad Helkona. Bien qu'il se tienne debout, Chlanzor ressemble à un croisement hideux entre un humanoïde obèse et une araignée géante. Il possède quatre pattes poilues et deux bras musclés. Son faciès rappelle un crâne d'insecte pourvu de mandibules crochues. Pour autant qu'on le sache, Chlanzor se contente de satisfaire ses appétits voraces et n'est pas l'un des Seigneurs des Ténèbres les plus actifs ni parmi les plus influents. Il préfère dévorer vivantes ses victimes paralysées par le venin de ses mandibules.

Dakushna : Seigneur du Sceptre de Nyra, Seigneur de Kagorst. Dakushna fut un temps considéré comme un candidat sérieux pour le trône grâce au pouvoir considérable que lui conférait le Sceptre de Nyra dans lequel était enchâssée la Pierre Maudite de Dhark. Mais Dakushna a tout de la brute sans cervelle et sa ruse ne pouvait rivaliser avec celles de Zagarna, Haakon ou Gnaag et le pouvoir lui échappa après la mort de Vashna. Cependant, Dakushna était assez lucide pour comprendre que même s'il pouvait écraser un autre Seigneur des Ténèbres sans guère de difficultés avec l'aide du Sceptre, il ne pourrait tenir face à une coalition contre lui. Il jugea plus prudent de s'en retourner dans ses domaines où il continua à régner en tyran et à se glorifier de tenir dans son poing une relique fabuleuse. Il rejoignit les armées des Ténèbres qui envahirent le Magnamund Septentrional et comme ses frères, il fut tué par la disparition du Transfuseur. Cependant, le Sceptre retourna en Nyra, probablement grâce à l'intervention du Seigneur de Guerre Magnaarn qui en devint en tous cas le nouveau porteur. L'apparence de Dakushna était imposante mais pas aussi terrifiante que celle de certains de ses frères : un grand humanoïde musclé à la peau rouge, aux yeux de braise et aux cheveux fous. Sa main droite était grotesquement large et déformée et certains n'hésitaient pas à dire que le Sceptre (ou la Pierre Maudite) exerçait une influence certaine sur le Seigneur des Ténèbres Dakushna.

Ghanesh : Seigneur des Désolations Grises. Ce Seigneur des Ténèbres est un peu plus grand qu'un humain et possède un corps sinueux d'apparence reptilienne. Parmi les Seigneurs qui résident en permanence à Helgedad, Ghanesh est considéré comme un des plus influents bien que sur le plan des intrigues il ne soit pas particulièrement compétent. Son influence tient principalement au fait qu'il sait monnayer au mieux les résultats que les nombreux Liganim et Nadziranim à son service obtiennent durant leurs recherches et il est lui-même parmi les plus doués des Seigneurs en matière d'ésotérisme et de connaissances occultes. Ghanesh et son vieil ennemi Taktaal rivalisèrent pour devenir le bras droit de Zagarna puis de Haakon mais à l'insu du Seigneur des Désolations Grises, nombre de ses chercheurs étaient en fait loyaux à Gnaag et lorsque celui-ci prit le pouvoir, il mit Taktaal en avant et humilia Ghanesh.

Ghurch : Seigneur du Sang, le Roi Lamproie. Considéré comme parmi les plus brutaux des Seigneurs des Ténèbres, Ghurch est un grand humanoïde particulièrement musclé dont la gueule rappelle celle d'une lamproie et dont le crâne est surmonté d'une crinière de poils oranges qui descendent jusque dans son dos pour entourer sa longue queue. Son intelligence n'a rien de bien remarquable et il est même plutôt primaire dans ses réactions, éprouvant un plaisir enfantin à massacrer, torturer et dévorer ses victimes.

Gnaag : (H50, E70 –immunisé à la Puissance Psychique) Seigneur des Ténèbres de Mozgoar. Gnaag est une créature humanoïde dont le corps efflanqué généralement drapé dans une robe ou un manteau expose à nu ses viscères et ses muscles. Sa tête rappelle celle d'un insecte et elle figure sur son drapeau en tant qu'emblème personnel. De tous les Seigneurs des Ténèbres, Gnaag fut certainement le plus calculateur après Vashna. Il complota contre Zagarna mais ne put empêcher Haakon de lui succéder et il dut se résoudre à continuer à œuvre dans l'ombre. A la mort de Haakon en 5055, les Seigneurs survivants entrèrent en conflit pour le pouvoir suprême et Gnaag finit par y parvenir à la fois parce qu'il était le plus rusé mais aussi le mieux préparé et qu'il était parvenu à ce que ses adversaires le sous-estiment au point de le considérer comme un seigneur de second plan. Une fois au pouvoir, il se dépêche de rassembler les forces de ses rivaux et de lancer la plus grande offensive des Ténèbres de son époque. Ses armées déferlent sur pratiquement tout le Magnamund central et coupent le Sommerlund de ses alliés. Gnaag se procure trois Pierres de Sagesse et s'en sert pour attirer Loup Solitaire à Torgar ou il l'expédie avec les Pierres à travers une Porte d'Ombre (5062). Il est finalement vaincu par Loup Solitaire dans la Tour des Damnés à Helgedad, en 5070. Au combat, Gnaag utilise sa grande épée noire, Nadazgada mais sa nature ambitieuse et subtile l'a incité à dissimuler soigneusement aux autres serviteurs de Naar le fait qu'il est certainement le plus puissant sorcier parmi les Seigneurs des Ténèbres.

Haakon : (H28, E45 – Puissance Psychique, Invocation de Créatures) Seigneur des Ténèbres d'Aaknar, perpétuellement dissimulé par une armure noire complète au heaume fermé. Sous cette armure, Haakon a en réalité un visage de beau jeune homme mais le reste de sa peau est transparent et l'on peut voir ses viscères. Lorsque Zagarna devint le nouveau maître des Seigneurs des Ténèbres, Haakon fut rapidement considéré comme son ennemi le plus dangereux. Guerrier accompli, sorcier d'un niveau plus que correct, Haakon allie une cruauté immense à un esprit pénétrant et subtil. Il prend le pouvoir à Helgedad après la mort de Zagarna en 5050 grâce aux alliances qu'il avait cultivé depuis longtemps avec certains de ses frères et même le subtil Gnaag ne put s'opposer à son ascension. Haakon réorganisa les forces du mal après leur défaite humiliante à Holmgard et fut le véritable artisan des campagnes qui marquèrent les années suivantes. Notamment, c'est lui qui obtint l'alliance du Zakan Kimah de Vassagonie en échange de l'Orbe de la Mort. Malheureusement pour lui et à la grande satisfaction de Gnaag qui lui succéda, Haakon ne commit qu'une seule erreur qui lui fut fatale. Il quitta en effet les Royaumes des Ténèbres pour se rendre en Vassagonie à la fois pour obtenir l'allégeance de Kimah mais aussi pour s'emparer du Livre du Magnakai. Probablement très affaibli par son séjour prolongé hors des Royaumes des Ténèbres, il est tué en 5055 par Loup Solitaire dans le Tombeau du Mahjan, à quelques pas de l'ouvrage magique qu'il convoitait. De son vivant, Haakon était un guerrier adepte de toutes les armes connues mais il s'était également grandement intéressé aux potentialités des cristaux magiques et il possédait une gemme de pouvoir capable de projeter des éclairs de feu bleu sur ses ennemis.

Khatellu : Seigneur des Serpents. Un grand humanoïde reptilien au corps écailleux massif arborant plusieurs plaques de fourrure dépareillées et dont les mâchoires sont surdimensionnées, le Seigneur des Serpents est une brute dépourvue de réelle ambition. Il est tout à fait content de sa collection d'armes impressionnante, la mieux fournie des Royaumes des Ténèbres, et règne sans guère de conviction sur un secteur d'Helgedad. Khatellu ne rate jamais une occasion de prêter pour un temps ses services à celui de ses frères qui lui offre les plus belles pièces à ajouter à sa collection et il joue donc les mercenaires dans les conflits incessants entre les autres Seigneurs des Ténèbres. Son apparence est réputée être due au fait que Naar voulait au départ un Seigneur des Ténèbres reptilien mais changea plusieurs fois d'avis durant la création de Khatellu avant d'en revenir à peu près à l'idée initiale. Comme son nom l'indique, le Seigneur des Serpents exerce une autorité totale sur les reptiles et peut même leur confier des tâches suicidaires sans qu'ils puissent lui désobéir. Les reptiles normaux (= qui ne résultent pas d'expériences magiques ou ne sont pas des créatures surnaturelles) ne peuvent l'attaquer même s'ils sont dressés ou sous l'influence d'une compulsion magique.

Kraagenskul : (H45, E48 - Puissance Psychique, Immunisé à la Puissance Psychique) Seigneur des Ténèbres d'Argazad. Seigneur des Mers d'Acier. Le Seigneur Kraagenskul apparaît comme une grande silhouette humanoïde efflanquée aux yeux rougis dont les chairs pâles et malades sont boursouflées et habitées par des parasites qui le rongent vivant, bien qu'il ne semble pas du tout incommodé par leur festin permanent. Kraagenskul combat avec l'épée noire Helshezag et possède des sens surnaturellement développés qui lui permettent d'éviter toute embuscade, et de détecter les êtres cachés ou même invisibles s'ils s'approchent trop près de lui. Le Seigneur d'Argazad éprouve une grande fascination pour le combat naval sous toutes ses formes et il est le principal responsable de la puissance et de l'efficacité des navires utilisés par les Royaumes des Ténèbres contre les nations de Sommerlund et Durenor durant la campagne de conquêtes initié par Gnaag. Sous les règnes de Zagarna et d'Haakon, Kraagenskul n'est pas en odeur de sainteté car tout le monde sait qu'il n'aime ni Zagarna, ni son successeur. Cependant, il a de solides alliances et un pouvoir personnel incontestable ce qui fait que Gnaag courtisera activement le Seigneur d'Argazad. Pour l'aide qu'il accordera à Gnaag dans sa prise du pouvoir, Kraagenskul deviendra un de ses principaux seconds avec Taktaal, ce qui ne l'empêchera pas d'être tué par Loup Solitaire en 5070, dans sa cité d'Argazad.

Menashga : Seigneur de Nadgazad, Seigneur du Bastion Noir. Physiquement, Menashga est un humanoïde de plus de trois mètres de haut dont la tête est entièrement recouverte d'une fourrure jaune vif qu'il prend rarement la peine de nettoyer. Menashga est réputé pour ses talents martiaux et les autres Seigneurs ont tendance à ne voir en lui qu'un guerrier dépourvu d'ambitions politiques, le maître d'une des principales forteresses frontalières des Royaumes des Ténèbres. L'intéressé lui-même est plus futé qu'il n'en a l'air et a préféré sagement éviter de s'impliquer dans les conflits pour le pouvoir suprême Il

saura se rendre utile aux différents successeurs de Vashna tout en demeurant à l'écart des affrontements pour le pouvoir suprême. Cependant, cela ne empêchera pas d'être mobilisé pour mener ses armées hors des frontières des Royaumes des Ténèbres et ainsi de succomber à la destruction du Transfuseur.

Mrugor : Seigneur du Poignard Silencieux, Maître des Ombres. Comme ses titres l'indiquent, Mrugor a tout du maître assassin et il agit rarement de manière ouverte. Il passe également l'essentiel de son temps en partie dissimulé par les ombres qui ne cessent de l'entourer mais ceux qui l'ont vu dévoilé disent qu'il ressemble à un géant au corps démesurément long et maigre avec un crâne allongé. Dans ces rares occasions, Mrugor apparaît généralement vêtu d'une armure d'écaillés noires dont il prétend qu'elles proviennent d'un des derniers Vrais Dragons qui fut dépecé vivant par Agarash lui-même. Il préfère tuer ses adversaires en les prenant par surprise et évite autant que possible le combat s'il ne peut y parvenir. Bien qu'il possède des pouvoirs magiques non négligeables, c'est avec une paire de dagues exceptionnelles qu'il préfère donner la mort. Malgré sa ruse et sa finesse, Mrugor n'a pas assez de cran et d'audace pour devenir un prétendant sérieux au trône suprême ou constituer un allié de choix dans les luttes entre ses frères.

Nhorg : Seigneur de la Lune d'Ombre. Nhorg est parmi les moins actifs et les plus discrets des Seigneurs des Ténèbres. Bien qu'il ait autrefois obtenu la direction d'un secteur d'Helgedad parce qu'il avait aidé Vashna à défaire un rival, Nhorg ne s'est guère fait remarquer depuis. La plupart de ses frères le méprisent et il ne semble pas y attacher la moindre importance. Même le physique de Nhorg n'a rien de bien impressionnant. Il ressemble à un humain exceptionnellement grand dont l'épiderme est entièrement noir, les traits à peine esquissés et le crâne dépourvu de système pileux. Il n'est pas non plus connu pour son courage martial et bien qu'il manie une impressionnante lame de fer noir qu'il recouvre souvent de flammes maudites, il préfère encore éviter l'affrontement en utilisant sa mystérieuse faculté qui lui permet de voyager d'ombre en ombre instantanément. Malgré sa discrétion (d'aucuns diraient sa lâcheté), Nhorg ne put échapper à la conscription générale des Royaumes des Ténèbres et fut parmi les victimes de la destruction du Transfuseur.

Shebnar : Seigneur des Ames Torturées. Si tous les Seigneurs des Ténèbres éprouvent un intérêt certain pour la souffrance infligée aux autres, nul ne peut égaler Shebnar dans sa fascination pour la torture et les sévices. Shebnar adore presque autant s'infliger à lui-même des supplices atroces qu'il aime les faire subir à ses suivants ou ses victimes. Bien qu'il ait pu autrefois passer pour le plus humain en apparence des Seigneurs des Ténèbres, il n'est désormais qu'une grotesque parodie, au corps qui porte les traces de siècles de supplices auto infligés, de mutilations et d'interventions chirurgicales. Les chairs sont à vif et certains organes sont même exposés à l'air libre. Il "dissimule" en partie sa "nudité" en se vêtant des peaux cousues de ses victimes.

Jusqu'à la grande campagne lancée par Gnaag en 5062, il était quasiment impossible de faire sortir Shebnar de sa résidence de Shindar, un gigantesque complexe souterrain formé de cavernes, prisons, salles de tortures et donjons. Il dut cependant rejoindre ses frères sur le front à contrecœur, les plaisirs de la bataille n'égalant pas à ses yeux ceux de la salle de torture.

Slutar : le Moissonneur, Seigneur de Kaag. Slutar possède un corps humanoïde voûté et puissant recouvert de fourrure jaunâtre. Sa gueule écaillée rappelle celle d'un crocodile dépourvue d'yeux et surmontée d'un aileron osseux impressionnant. Les yeux au regard maléfique du Moissonneur sont situés sur ses épaules et ont des pupilles analogues à celles des serpents. Bien qu'il soit un sorcier plutôt médiocre et un guerrier très puissant, Slutar est beaucoup plus subtil qu'on pourrait le croire. Au cours des siècles, il a su se faire relativement bien voir de la plupart de ses frères en jouant à la brute alors qu'il n'a jamais cessé de conspirer pour s'emparer du trône suprême. Bien qu'il adore se jeter au cœur de la bataille et éventrer ses ennemis avec son aileron frontal ou son sabre, Slutar est en fait très calculateur et il s'est efforcé depuis l'accession de Zagarna à la charge de Seigneur Suprême de nuire à Haakon qu'il considère comme son seul véritable obstacle sur la route du pouvoir. Malheureusement pour le Seigneur de Kaag, il est pris par surprise lorsque Zagarna est détruit par le Glaive de Sommer devant Holmgard et ne peut empêcher Haakon de s'emparer du pouvoir. De même, il a complètement sous-estimé le subtil Gnaag et n'a pu empêcher de s'emparer à son tour du trône après la mort de Haakon. Durant les années qui suivirent et jusqu'à sa mort en 5070, Slutar dut se contenter de monter de nouveaux complots et de ronger son frein après avoir manqué en moins d'une génération deux occasions de devenir le Seigneur Suprême.

Taktaal : (H36, E40 – Puissance Psychique, Immunisé à la Puissance Psychique). Seigneur du Poing d'Ebène. Taktaal ressemble à un grand humanoïde reptilien couvert de fourrure vérolée. Son visage blanc et lisse se déforme lorsqu'il parle afin de permettre l'ouverture de sa gueule armée de crocs redoutables. Lorsqu'il doit combattre, Taktaal utilise une énorme masse d'armes noire accrochée autour de son cou par une chaîne. Personnalité remarquable parmi les Seigneurs des Ténèbres, Taktaal est en effet le seul qui soit réputé pour sa loyauté. Et cette réputation n'est pas usurpée le moins du monde. Lorsqu'il s'engage aux côtés d'un de ses frères pour le soutenir dans ses ambitions, Taktaal le soutient jusqu'à ce qu'il décide de changer d'allégeance et il prévient toujours son partenaire de la fin de leur "association". A l'encontre de la plupart des autres Seigneurs, il ne souhaite pas le pouvoir suprême mais préfère accumuler une certaine influence à travers les services qu'il rend et le fait est que si la quasi-totalité de ses frères a un jour ou l'autre du l'affronter alors qu'il était allié à un ennemi, aucun des autres Seigneurs des Ténèbres ne hait le Poing d'Ebène. Dans les complots et les trahisons incessants des Royaumes des Ténèbres, Taktaal est un allié fiable et puissant, aux prétentions raisonnables.

Cette ligne de conduite permit à Taaktal de devenir l'un des bras droits de Zagarna et il parvint même à assumer la fonction de commandeur en second sous le règne de Gnaag. Nul ne sait s'il se serait contenté de cette position ou si ses appétits de

pouvoir auraient pu être éveillés par sa réussite car il fut tué en 5070 par Loup Solitaire, dans la salle où était abrité le Transfuseur d'Helgedad.

Tomogh : Seigneur de Gournen, Seigneur de l'Oeil Glacé. Le mystérieux Tomogh fait deux fois la hauteur d'un homme et son corps blafard extrêmement mince est drapé dans une mince cape de fourrure blanche. Il ne porte qu'un pagne et ne semble pas du tout incommodé par le froid terrible de la région qu'il contrôle. Il n'a pas vraiment de visage mais une tête allongée et chauve avec comme seul signe distinctif sur sa surface lisse un grand œil gris qui rayonne d'un froid glacial. S'il le souhaite, Tomogh peut utiliser son terrible regard pour congeler en un instant ceux qui le défient. Il combat également avec une grande lance de glace le long de laquelle sont souvent enfilées plusieurs têtes de ses victimes et il a des pouvoirs magiques de premier ordre.

Sur un plan politique, Tomogh n'a par contre absolument aucun pouvoir et ne se préoccupe guère des affaires d'Helgedad. Il a fort à faire avec les territoires glacés de Gournen et surtout avec le Shog'aash, le Faux Dragon qui lui conteste la domination de ses terres. Le Shog'aash se dissimule dans un vaste réseau de grottes sous-marines et est assez avisé pour harceler les forces de Tomogh sans jamais affronter directement le Seigneur des Ténèbres. Tomogh ne parviendra jamais à défaire le dragon qu'il s'est juré de détruire car il devra lui aussi participer à l'effort de guerre initié par Gnaag et il mourra comme la plupart de ses frères suite à la destruction du Transfuseur.

Unc : Seigneur de la Tempête Déchainée, Seigneur Ghurch Pathétique caricature d'humanité, Unc est une masse gélatineuse obèse, aux membres courts épais comme des troncs d'arbre. Son crâne chauve émerge à peine de son torse dans les replis gras duquel est englouti son cou. Cette masse imposante est perpétuellement entourée d'une zone de vent déchainé et d'éclairs qui ne lui causent aucun dommage mais outre le danger que cela cause à ceux qui sont trop près de lui, le Seigneur Ghurch possède également une force colossale et manie une lance de foudre magique. Unc est une véritable brute sans finesse qui nourrit des illusions futiles et espère contre toute attente devenir un jour le Seigneur Suprême. Il sera manipulé par tous ceux qui occuperont cette position à sa place et finira stupidement loin des Royaumes des Ténèbres lorsque le Transfuseur sera détruit. Avant sa fin, Unc en tant que maître Ghurch était en théorie responsable du principal centre de détention et d'affectation d'esclaves des Royaumes des Ténèbres mais le bon fonctionnement de la métropole dépendait en fait du talent de ses subordonnés et il se contentait de satisfaire ses caprices en guise de preuve d'autorité.

Xog : Seigneur de la Route Solitaire. Il y a des siècles, Xog eut le malheur d'offenser Vashna qui réduisit à néant ses appartements et le chassa de la capitale. Par la suite, Vashna décida de rappeler Xog et de lui accorder son pardon mais le seigneur déchu lui tourna le dos et demeura à l'extérieur d'Helgedad. Personne ne sait pourquoi Vashna ne détruisit ou ne brisa pas Xog mais celui-ci a passé les siècles suivants à parcourir à sa guise les Royaumes des Ténèbres, ne s'occupant que ponctuellement de sa province d'Elgazaad. On pense cependant que Vashna, puis Zagarna, trouva un intérêt à ce que Xog continue à l'occasion à louer ses services à certains de ses frères. Peut-être même vendait-il des informations au Seigneur Suprême. Il fallut toute l'autorité de Xaag et la perspective d'écraser enfin tout espoir de lumière dans le Magnamund pour que le Seigneur de la Route Solitaire accepte de rejoindre les armées des ténèbres dans leurs conquêtes, ce qui bien évidemment finit par causer sa perte une fois le Transfuseur détruit.

Vashna : dès l'apparition des Seigneurs des Ténèbres, Vashna s'arrogea le titre de Seigneur Suprême et certaines légendes disent qu'il tua pas moins de trois de ses frères pour asseoir son pouvoir. Il était certainement le plus retors et le plus grand stratège des Seigneurs et sa puissance physique et magique n'était pas en reste, ce qui fit que durant les longs siècles de son règne, la plupart de ses frères acceptèrent son autorité sans trop souvent comploter contre lui, intimidés et impressionés par Vashna. Comme on le sait, il fut tué à Maaken, par le Roi du Sommerlund armé du Glaive de Sommer. Le reste du Magnamund et la plupart des serviteurs de Naar l'ignorent mais la veille de sa mort, Vashna prit connaissance d'une prophétie annonçant sa défaite et celle de sa cause. Il réduisit en cendres le Liganim fou qui lui avait fait part de cet oracle mais il en consigna les mots sur un parchemin de peau humaine. Après sa mort, ce parchemin tomba aux mains de Zagarna grâce à Gnaag qui connaissait son existence. C'est cette même prophétie qui amena Zagarna durant les siècles qui suivirent à fomenter plusieurs tentatives d'éradiquer l'ordre Kai. Il existait deux façons pour les serviteurs de Naar de ressusciter Vashna. La première, en sacrifiant une vierge blonde sur l'autel du temple de Maaken avec le Poignard de Vashna. Le renégat vassagonien Barraka tenta de le faire en 5055 mais fut tué par Loup Solitaire et le Poignard échappa ainsi définitivement aux serviteurs de Naar. La seconde manière consistait à invoquer sur le Magnamund la démons Shamath et le Baton de Mort de Naar, ce que tentèrent de faire les Disciples de Vashna et l'Archidruide Cadak en 5076 mais eux aussi périrent avant d'y parvenir. Le Poignard de Vashna ayant été détruit par Shamath et le Baton de Mort par l'action de Loup Solitaire, il est normalement désormais impossible de réveiller Vashna et ses légions.

Zagarna : Seigneur des Ténèbres, maître de Kaag et dont l'emblème est un crâne fracassé. Après la mort de Vashna, il s'efforça de devenir le Seigneur Suprême et parvint à prendre le contrôle des Royaumes des Ténèbres en 4219. Puis, il tenta vainement d'anéantir l'Ordre Kai à plusieurs reprises, conscient du danger de la Prophétie de Vashna. Il dirigea la campagne contre le Sommerlund en 5050 et assiegea Holmgard devant laquelle il fut détruit par le Glaive de Sommer. Ses armées prirent immédiatement la fuite mais furent décimées par les Sommerlundais et les guerriers du Durenor. Zagarna est un humanoïde véritablement monstrueux dont la taille dépasse les trois mètres de haut. Il est doté d'un épiderme écailleux bleu-vert arborant de nombreuses barbelures et la majeure partie de son abdomen est occupée par une gigantesque gueule. Bien

qu'il soit un excellent stratège, Zagarna n'est pas aussi calculateur et bien plus passionné que l'était Vashna, ce qui l'amena parfois à agir de manière impulsive au point de mettre en péril sa cause ou sa propre existence.

Zanshal : la majeure partie du corps de Zanshal est invisible, seuls sa tête, ses pieds et ses mains d'apparence humaine peuvent être aperçus. Il aime arborer des voiles flottants qui renforcent cette impression spectrale mais arbore aussi une cuirasse et combat avec des javelines de foudre s'il y est contraint. Zanshal est un vagabond dans l'âme qui parcourt les Royaumes des Ténèbres sans guère prêter attention à ses responsabilités mais on le considère cependant comme relativement fiable en comparaison de certains de ses frères. Il se joindra sans réticence à l'effort de guerre mené par Gnaag et sera tué à l'instar de ses frères par la destruction du Transfuseur. Avant sa fin, Zanshal était connu pour adorer chasser et mettre à mort les créatures qu'il rencontrait durant ses voyages, qu'elles soient ou non affiliées à ses frères. Il était également un grand collectionneur de plantes maléfiques, carnivores ou empoisonnées. Le complexe d'habitation qui lui était accordé à Helgedad et où il séjournait rarement était rempli de diverses espèces de plantes qui avaient l'heur de lui plaire.

La prophétie de Vashna.

A l'heure des Ténèbres viendra l'épée du Soleil
Entre deux grandes montagnes, une bataille sera perdue
Le Roi Noir tombera par la main du Roi Blanc
Perdu dans les profondeurs de la machoire du monde

Au dessus du champ de bataille volera un aigle
Mené par d'anciens secrets, il cherchera le Verbe de la Lumière
L'aigle retournera aux terres où il vit le jour
Et nombreux seront ceux qui naitront de sa sagesse

Les enfants de l'aigle ouvriront leurs ailes au soleil
Et à la lueur de la lune, ils traqueront les ténèbres
Les terres des vingt maux perdront de leur pouvoir
Leur puissance cédant le pas devant celle des quatre cercles

Le cercle du Feu brulera la progéniture des ténèbres
Le cercle de la Lumière emplira les endroits reculés pour montrer la vérité
Le cercle de Solaris encerclera l'œil
Et celui de l'Esprit s'avérera plus fort que toutes les ombres

Après qu'une existence de Xagash se sera écoulée, le mal sera de nouveau fort
Les terres du soleil et de la lune connaîtront la peur et trembleront
Les forces des terres sombres seront alors à leur apogée
Et tout sera prêt pour le festin de sang

Alors sera entendu le cri d'un loup dans la nuit
D'une tanière en ruine et d'une meute décimée, il émergera seul
Et en premier lieu, il donnera la lumière à un seigneur sombre
Puis, il fermera l'œil à jamais

Voici l'oracle de la fin de ceux qui siègent dans l'ombre
L'âge des ténèbres a vécu sa dernière heure
Le soleil a été repoussé trop longtemps et quand il brillera
L'épée du soleil sera la fin de ton règne.

Petites notes expliquant certains termes :

- *l'aigle est bien évidemment Aigle du Soleil, le fondateur des Kai*
- *les terres des vingt maux : les Royaumes des Ténèbres avec leurs vingt seigneurs.*
- *Les quatre cercles : les cercles du Savoir Magnakai*
- *Une existence de Xagash : les Xagash sont potentiellement immortels, on parle donc ici de millénaires*
- *Il fermera l'œil à jamais : vu du ciel, Helgedad ressemble à la pupille d'un œil qui serait le Lac de Sang.*

CHRONOLOGIE

L'Age du Mythe

Il n'y a aucun calendrier fiable qui retrace tout ce qui se passa durant ces longs millénaires mais on peut supposer que les événements se sont succédés dans l'ordre indiqué ici.

La Guerre des Dieux

L'origine exacte des Dieux n'a jamais pu être expliquée. De même, on ignore pourquoi ils se sont rapidement divisés en deux camps (à moins que cette division n'ait existé dès l'origine) qui sont La Lumière et Les Ténèbres.

Les Dieux de la Lumière et des Ténèbres se sont affrontés durant un temps incalculable et trois dieux ont pris un ascendant sur les autres durant ce long conflit.

Kai le Dieu du Soleil et Ishir la Déesse de la Lune deviennent les chefs des Dieux de Lumière pendant que Naar assume le contrôle des Dieux des Ténèbres.

Le conflit entre Lumière et Ténèbres cause la mort de plusieurs divinités mineures et à la longue, même Naar accepte d'écouter les propositions de trêve faites par Ishir.

La trêve des dieux donne naissance à Aon, l'univers physique. Le Daziarn, ou Plan Astral, voit également le jour et donne par la suite naissance à différents royaumes spirituels destinés à servir de résidences aux dieux.

Sur le monde d'Halcyon, Naar prend la forme d'un enfant et se sert de ce déguisement pour semer la discorde jusqu'à s'emparer de toute la planète. Lorsque la Lumière réalise ce qui s'est passé, Naar est trop solidement installé pour que Kai et Ishir puissent le déloger d'Halcyon. Cette conquête cause la fin de la trêve entre les dieux et leur conflit éternel reprend de plus belle.

Le Magnamund

Les Dieux de la Lumière s'intéressent alors à un autre monde, Magnamund. Kai forme le soleil pour l'éclairer et Ishir la lune pour veiller sur l'obscurité de la nuit. Kai envoie son fils Ailendar pour façonner Magnamund afin qu'un jour les espèces intelligentes créées par les dieux puissent y vivre.

Naar tente de persuader Ailendar de se retourner contre son père mais le fils de Kai refuse et est tué par le seigneur des Dieux des Ténèbres. De son sang naissent toutes les formes de vie qui vont peupler Magnamund.

Kai et Ishir ne peuvent plus compter sur Ailendar pour guider l'évolution de ce nouveau monde et décident alors d'unir leurs forces pour fabriquer un nouveau serviteur.

Ainsi naît Nyxator, le Premier Dragon. Cette naissance correspond à la plus ancienne date connue de manière fiable dans l'histoire du Magnamund, soit près de 18.000 ans avant l'époque de Loup Solitaire.

Histoire Ancienne du Magnamund

Cette chronologie est établie par rapport à la création de la Pierre de Lune, évènement considéré comme repère essentiel par la grande majorité des historiens

L'Age des Dragons :

(- 13.000) : Nyxator est instruit par Kai et chargé de façonner le monde et les formes de vie que le sang d'Ailendar doit y faire apparaître. Pour l'aider dans sa tâche, Kai lui donne sept clés essentielles sur la nature de l'univers et de la magie. Bien qu'il soit aidé par d'autres dragons envoyés par la Lumière ainsi que par sa propre progéniture que son pouvoir lui permet de créer, Nyxator doit hiberner pendant des siècles afin de comprendre et de maîtriser les sept sources de sagesse et de pouvoir que Kai lui a confié et qui manquent le détruire.

(- 12 209) : Nyxator sort de son sommeil et découvre que les autres dragons ont déjà bien travaillé. A partir de ses méditations sur les pouvoirs que lui a conféré Kai, le dragon Nyxator crée les Sept Pierres de la Sagesse qui deviennent son principal outil dans sa tâche.

Il crée la cité magique de Cynx qui devient le centre effectif de la campagne qui vise à façonner Magnamund. Alors que Nyxator utilise son nouveau pouvoir pour donner sa forme finale à Magnamund, certains des dragons qui le suivent commencent à le jalouser. Les Anciennes Races et les premières tribus humaines font leur apparition.

Dans le même temps, Naar décide de s'emparer de cette puissance qui lui donnera le contrôle de Magnamund. Il répand son propre sang dans les océans nouvellement formés de Magnamund et crée ainsi les Faux Dragons ou Dragons du Mal, dont Maligna et Sinnigar le Noir.

(- 11890) - les Faux Dragons de Naar attaquent Nyxator et ses suivants. Bien que le Premier Dragon s'avère invulnérable, nombre de ses compagnons et de leurs ennemis périssent dans la première guerre qui frappe Magnamund

(- 10869) : Maligna et Sinnigar combinent leurs pouvoirs et provoquent l'apparition d'une faille d'énergie qui détruit la cité magique de Cynx et dévaste plusieurs kilomètres de terres alentour. La plupart des dragons sont soit anéantis, soit gravement affaiblis par ce cataclysme et les Vrais Dragons (les suivants de Nyxator) se dispersent. Maligna prend un ascendant très net sur Sinnigar et les autres Dragons du Mal.

(- 10148) : Maligna crée l'Holocauste Draconique et le lâche sur les Vrais Dragons. Personne n'a conservé de détails sur cette magie mais ses effets s'avèrent radicaux car aucun des Vrais Dragons ne parvient à lui échapper. Seul Nyxator survit à l'Holocauste et il se réfugie près du noyau planétaire, abandonnant la surface à Maligna et aux Faux Dragons. Nyxator espère ainsi que Maligna ne détruira pas le reste de Magnamund en tentant de l'anéantir avec des énergies encore plus puissantes que l'Holocauste. Il emmène avec lui les Pierres de Sagesse afin qu'elles ne tombent pas entre les griffes de Maligna.

L'Age de l'Entropie :

(- 10.000) : les Anciennes Races protègent et dissimulent les humains qui se dispersent sur la partie septentrionale du Magnamund et forment diverses communautés cachées aux yeux des Faux Dragons. L'humanité et les Anciennes Races survivent surtout parce que Sinnigar le Noir s'oppose désormais à Maligna. Pendant plusieurs siècles, les deux premiers dragons du mal et leurs fidèles respectifs s'affrontent dans de multiples escarmouches et négligent le reste du monde. Finalement, Maligna parvient à blesser grièvement Sinnigar qui doit se cacher pour soigner ses blessures et tenter de conserver la fidélité de ceux qui l'ont suivi.

L'Age de l'Entropie durant lequel on considère que Maligna est toute puissante ne dure qu'un millier d'années et débouche sur la Première Rébellion et l'Age du Chaos.

L'Age du Chaos :

(- 9000) : les sombres sortilèges utilisés par Maligna ont fini par altérer son esprit. La plupart des Faux Dragons se soulèvent contre elle et lors d'un affrontement titanesque, ils parviennent à la tuer mais sa mort provoque une gigantesque déflagration qui détruit également des douzaines de Faux Dragons.

Les plus puissants des Faux Dragons désormais morts, les Anciennes Races et les tribus humaines s'unissent pour éliminer ceux qui restent et qui s'entredéchirent pour le pouvoir. Après des siècles d'efforts, les derniers Faux Dragons périssent ou se cachent et les tribus humaines peuvent désormais étendre leurs territoires sur toute la surface de Magnamund.

(- 8560) : l'expansion humaine et l'apogée des Anciennes Races connaissent une halte spectaculaire car les puissants sortilèges utilisés par Maligna et Sinnigar afin de détruire Cynx ainsi que les autres forces magiques déchaînées durant les siècles suivants finissent par provoquer un cataclysme qui scinde en deux le continent. L'eau s'engouffre dans la faille séparant les deux masses continentales qui formera rapidement les Tentarias. Les secousses sismiques détruisent de nombreuses cités et des centaines de volcans entrent en éruption un peu partout à la surface de la planète.

(- 8011) : les principaux cataclysmes de cette époque se sont apaisés mais de nombreuses secousses sismiques et éruptions volcaniques continuent à se produire et mettront des milliers d'années pour s'apaiser. Le magnamund austral est sensiblement moins bouleversé par ces désastres et la civilisation y fleurit avec moins de difficultés que dans le nord.

L'Age de la Nuit Eternelle :

(- 8000) : une nouvelle vague d'éruptions volcaniques amplifiées par le pouvoir de Naar ne provoquent pas autant de dégâts que le cataclysme qui fendit le continent en deux mais des milliards de tonnes de cendre sont projetées dans l'atmosphère et recouvrent le Magnamund d'un manteau d'obscurité. Les pouvoirs combinés de Kai et Ishir empêchent la vie de disparaître de la planète plongée dans une perpétuelle pénombre en insufflant directement de l'énergie vitale dans les végétaux.

Naar profite de ce que ses rivaux soient occupés à sauver la planète pour étendre insidieusement son influence sur les tribus humaines les plus isolées et renforcer son pouvoir. Il missionne également son vassal Kekataag et des hordes de suivants venus d'autres mondes conquis par les ténèbres afin de lui bâtir une gigantesque citadelle baptisée Naaros dans la partie australe du continent. La Nuit Eternelle épuise les ressources naturelles et son influence conjuguée à la présence de Naaros et des serviteurs de Naar amène nombre de tribus à se disperser à nouveau, s'établissant dans des territoires jusque là peu connus.

(- 7000) : la citadelle de Naaros est achevée. Kekataag et les esclaves de Naar retournent dans le Plan des Ténèbres, laissant la forteresse vide derrière eux. Des humains audacieux finissent par s'établir de plus en plus près de la forteresse déserte.

(- 6700) : le manteau de cendres disparaît subitement et le monde entier se réjouit du retour du soleil. En réalité, Naar vient de rassembler cette essence de désespoir en un seul endroit et de lui donner une conscience. Dans les profondeurs de Naaros, cette conscience nommée Agarash voit le jour et entreprend aussitôt dans le plus grand secret d'exécuter la volonté de son géniteur.

Durant les 1700 ans qui suivent, Agarash va lentement mais sûrement accroître son pouvoir.

En premier lieu, il va créer ses propres serviteurs, les Agarashi. Ses créatures se répandront alors dans les régions voisines et finiront graduellement par y éliminer toute vie qui ne soit pas au service de leur maître.

Non content de s'arrêter là, Agarash va également réaliser une des créations les plus puissantes des Ténèbres : les Sept Pierres du Destin, doubles maudits et corrompus des Sept Pierres de Nyxator.

Bien que son pouvoir soit considérable, Agarash a fort à faire avec la création de ses légions et surtout celle des Sept Pierres du Destin. Alors que son influence destructrice s'étend sur l'ensemble du Magnamund Austral, peu de ses serviteurs entreprennent de s'attaquer aux terres de l'autre côté des Tentarias qui sont en majeure partie laissées en paix pour un temps. Alors que la période des cataclysmes des siècles précédents décimèrent surtout les civilisations du nord, elles disposent désormais d'une certaine quiétude que leurs cousins du sud persécutés par Naar ne peuvent plus espérer. La poterie, la maçonnerie, le soufflage du verre et d'autres artisanats développés dans le Magnamund Austral sont repris et perfectionnés par les tribus du nord qui profitent de leur tranquillité relative et d'un influx croissant de réfugiés.

L'Age de la Guerre

(- 5000) : le mystérieux Ixiataaga s'empare du Royaume d'Ixia dont il réduit les habitants à l'état de morts-vivants.

Agarash entame une série de campagnes de conquêtes depuis son quartier général à Naaros. Il commence par éliminer les chefs de quatre nations voisines (Xiin, Raan, Sawathat et Carsas) dont il réduit la population en esclavage avant d'étendre sa domination dans toutes les directions.

Les campagnes d'Agarash s'avèrent un succès : ses légions d'humains asservis et les monstrueux agarashi qui le servent sont presque impossibles à arrêter et au mieux, ses adversaires ne gagnent que quelques années de sursis.

(- 4906) : Agarash se rend dans les profondeurs souterraines où il tue le dragon Nyxator et s'empare des Pierres de la Sagesse. Bien qu'il ne puisse détruire ou utiliser les Pierres de la Sagesse, Agarash crée par dérision les Sept Pierres du Destin à leur image et y concentre nombre de ses pouvoirs. Les Pierres de la Sagesse sont dispersées et cachées par les agents du Seigneur de Naaros.

(- 4608) : les Anciens Mages envoyés par Kai et Ishir commencent à faire parler d'eux et s'allient rapidement aux ennemis d'Agarash. Ils anéantissent sans difficulté une gigantesque armée destinée à envahir le Magnamund septentrional.

Les décennies qui suivent voient le pouvoir des Anciens Mages égaler celui d'Agarash, amenant les mortels et les suivants des deux camps à devenir de plus en plus essentiels. Ce sont les armées humaines libres qui finissent par décimer et repousser les agarashi jusque dans les terres dévastées de leur maître.

De son côté, Agarash conclut des "alliances" avec plusieurs nations du Magnamund austral qui lui permettent d'envoyer des milliers de jeunes gens se faire massacrer face à ses ennemis et de ruiner ses "alliés" contre lesquels il n'hésite pas à se retourner. La nation de Telchios est réduite à une étendue dévastée et hostile pour avoir accepté de servir le Fils de Naar.

(- 3572) : Agarash est vaincu à Naaros, épuisé après avoir tenté d'anéantir les armées de la Lumière rassemblées à sa portes, les Pierres du Destin disparaissent.

Le trône et la forteresse du Fils de Naar sont détruits et une vaste campagne d'extermination des agarashi commence. Dans le même temps, les tribus humaines tentent de bâtir de nouvelles cités et nations sur les terres dévastées par les hordes de

Naar. Les Druides de Cener se répandent et deviennent un symbole de paix. Leurs Cercles Sacrés se multiplient dans les étendues sauvages et près des nouvelles cités tandis qu'ils aident les autres peuples à construire un avenir meilleur. Quelques rumeurs filtrent à leur sujet mais peu de gens accordent de l'importance à l'arrivée de quelques éclaireurs du peuple Shianti. Ces demi-dieux originaires du monde condamné de Caliandra explorent prudemment le Magnamund et prennent discrètement contact avec quelques humains pour déterminer si ce monde tourmenté et chaotique peut quand même les accueillir.

L'Age des Anciens Royaumes

(- 3000) : On nomme ainsi cette période car elle se caractérise par l'émergence de nations qui tentent d'effacer toutes les traces des ravages de Naar. Ces nations sont fondées par le Drodarin, une alliance entre certaines tribus humaines et les Anciennes Races.

(- 2516) : les chefs des principaux Cercles des Druides de Cener sont "inspirés durant leurs rêves" et se tournent vers le mal à l'insu des nations qui leur font confiance. Insidieusement, leur magie se pervertit et la corruption s'étend furtivement de cercle en cercle.

(- 2514) : la tribu des Patars est corrompue par les Cénériens qui en profitent pour lancer une vaste épidémie qui décime les Anciens Mages et les Anciennes Races. Les survivants des Nains et des Géants se replient dans des territoires isolés comme la future nation de Bor tandis que les derniers Anciens Mages fuient vers l'est et se réfugient au Dessi. Nul ne semble en mesure de s'opposer aux druides corrompus qui proclament la naissance de l'Empire Cénerien.

(- 2512) : Cependant, le triomphe des Druides de Cener est éphémère car le Cercle de Bautar qui avait refusé de participer à la création de l'épidémie destructrice se retourne contre eux. Bien que largement surclassés en nombre par les céneriens, les "Herboristes de Bautar" ont le soutien des forces vives de la planète elle-même et ils finissent par vaincre l'épidémie alors que leurs plus puissants druides mènent les armées des nations libres contre les céneriens. Ceux-ci n'ont d'autres choix que de se retrancher au cœur de leur domaine dans la sombre forêt de Ruel ou même les Herboristes ne peuvent les attaquer. Le fait que les Herboristes de Bautar, de simples druides à l'origine, aient été en mesure à la fois de défaire les céneriens et de neutraliser une épidémie certainement inspirée par Naar lui-même témoigne du fait que l'humanité est enfin en mesure de mener sa propre destinée et n'a plus à se contenter de subir le joug d'êtres ou de peuples plus versés qu'elle dans les secrets occultes. On considère donc que c'est à cette époque que débute l'Age de l'Eveil.

L'Age de l'Eveil

(- 1600) : les Shianti (aussi nommés Majdars) font leur apparition sur le Magnamund après avoir échappé à la destruction de Caliandra, leur monde d'origine anéanti par l'explosion de son soleil. Ils commencent lentement à établir des colonies et instruisent les peuples primitifs des alentours.

Malheureusement, la Porte d'Ombre qu'ils ont utilisé permet à d'autres êtres en grand péril de les suivre. Les démons des glaces Suulash du monde de Sharr doivent également échapper à un grand cataclysme et envoient un éclaireur jusqu'au Magnamund où il est capturé par les Shianti. Ils apprennent ainsi que les Suulash sont un peuple des plus belliqueux et doivent alors leur faire la guerre quand les autres démons des glaces suivent le chemin de leur éclaireur. L'essentiel des combats a lieu à Vagadyn, dans le grand nord. Finalement, les Suulash sont vaincus et emprisonnés, certains demeurant encore sur le Magnamund à l'époque de Loup Solitaire.

Durant les siècles qui suivent, les Shianti doivent également faire face à divers conflits internes ainsi qu'à une soudaine résurgence d'Agarashi sur le continent gelé de Kalte. Grandement affaiblis par leurs guerres, les derniers Shianti décident alors d'abandonner leurs colonies et se regroupent dans l'Île de Lorn. Leur chef Acaraya décide alors de rassembler l'essentiel de leur pouvoir et de leur sagesse à travers un artefact unique.

(0001) : les Shianti créent la Pierre de Lune qui représente la quintessence de leur pouvoir mais sa présence cause un déséquilibre dans la structure même du Magnamund. Ce déséquilibre n'est pas perceptible et autour de l'Île de Lorn, les tribus humaines se mettent à vénérer les Shianti qui demeurent fondamentalement modestes malgré leurs grands pouvoirs. Leur nom d'origine tombe lentement dans l'oubli et en dehors des érudits, on finit par les appeler les Majdars.

(1007) : fondation du Royaume de Lencia.

(2591) : Guerre de l'Aube des Ténèbres

Les barbares Drakkarims font leur apparition dans le nord ouest du Magnamund. Ils s'emparent du Nyras (la Lencia septentrionale). Gamir, l'ancienne capitale lencienne du Nyras, est rebaptisée Nagamir par ses nouveaux maîtres après qu'ils aient exterminé pratiquement tous les habitants de leurs nouveaux territoires.

Les Drakkarim fondent une confédération de nations tribales, le Nordenheim. Ils tentent de conquérir l'ensemble des territoires du Magnamund septentrional mais leurs campagnes militaires connaissent un succès médiocre et les affrontements entre tribus drakkar sont nombreux.

Age de la Lune Noire

(3004) : la déesse Ishir se rend auprès des Shianti et leur demande de faire disparaître la Pierre de Lune du Magnamund ainsi que de couper tous contacts avec l'humanité. Les Shianti/Majdars utilisent alors leur magie pour isoler l'Ile de Lorn derrière des bancs de brouillards, des mirages et des vents contraires. Ils envoient également la Pierre de Lune dans le Plan de Nocturne pour que son influence ne se fasse plus sentir.

(3055) : le pouvoir de Naar lui permet de transformer une forêt fertile en un lieu immonde et corrompu, le Marais de Maaken, un foyer mineur de son pouvoir.

(3072) : Les Seigneurs des Ténèbres arrivent sur Magnamund, Naar pouvant s'y manifester de manière plus directe depuis la disparition de la Pierre de Lune. Les premiers Gloks sont conçus.

(3150) : les nations Drakkarims sont assaillies par les Seigneurs des Ténèbres. Elles sont finalement forcées de se soumettre après un conflit particulièrement atroce. La cité de Nagamir est rebaptisée Dhark en l'honneur des Seigneurs des Ténèbres et le Traite de Dhark lie à jamais le sort des tribus drakkarim à celui de leurs nouveaux maîtres.

Guerres de la Profanation

(3192) : essor de Vashna à la tête des Seigneurs des Ténèbres. Ses expériences permettent la création des Kraans, des Zlans et des Loups Maudits. Les drakkarim, les Gloks et les Seigneurs des Ténèbres entament une nouvelle campagne de conquête qui commence par la soumission des nations Nyvoz de Zaldir et le génocide de leurs populations.

(3250) : les Seigneurs des Ténèbres repoussent les hommes ailés Neboras jusqu'à la capitale de leur royaume, Neboran (située dans les parages de l'actuelle Aaknar), qu'ils assiègent jusqu'à ce que cette race soit entièrement exterminée. Les territoires qui formeront désormais les Royaumes des Ténèbres tombent définitivement sous le joug des serviteurs de Naar qui causent la fin de plusieurs autres peuples avec en plus des Neboras.

(3400) : la nouvelle capitale des ténèbres, Helgedad, est le théâtre de sombres expériences qui permettent la création des Zlans, des Kraans et des Loups Maudits.

(3434) : les Sommlendings arrivent depuis l'est sur le Magnamund septentrional et repoussent les ténèbres à l'ouest des Monts Durncrag. Ils fondent le Sommerlund alors que les Durenorais bâtissent Hamardal.

(3450) : Holmgard voit le jour comme principale forteresse des Sommlendings avant de devenir la capitale du Sommerlund.

(3520) : Vashna crée les premiers Helghasts et les envoie s'infiltrer dans le Sommerlund mais les premiers mages de Toran les démasquent. Après trente années de conflit (Guerres des Helghasts : 3520 à 3550), les monstres de Vashna sont finalement chassés du Sommerlund.

(3550) : premières mentions du Glaive de Sommer, don du dieu Kai à la lignée royale du Sommerlund.

(3799) : les armées des Ténèbres se ruent vers l'est mais l'alliance Durenor/Sommerlund parvient à les repousser à la bataille de Moytura. Le dos au Gouffre de Maaken, les armées des Ténèbres font face et dans un duel titanesque, Vashna est tué par le Roi Ulnar et le Glaive de Sommer. Le baron de Toran découvre à cette occasion qu'il a des pouvoirs surnaturels. Après avoir pris conseil des Mages du Dessi, il devient Aigle du Soleil et part en quête des Sept Pierres de la Sagesse.

(3800) : Aigle du Soleil est visité par le dieu Kai et se voit confier la tâche de retrouver les Pierres de la Sagesse.

(3810) : Aigle du Soleil fonde l'Ordre Kai après avoir trouvé les Sept Pierres de Nyxator et consigné ses découvertes dans le Livre du Magnakai. Les Pierres de la Sagesse disparaissent mais personne ne sait ni quand, ni comment (la seule indication fournie par Joe Dever concerne la Pierre de Varetta qui aurait été volée par un prince de Salonie avant de disparaître dans le naufrage de son navire durant la bataille de Rhem qui ne semble pas avoir de date précise).

(3820) : Aigle du Soleil laisse la place à son successeur à la tête de l'ordre Kai.

(3952) : fondation du comptoir de Liouk sur les côtes de Kalte.

(4219) : siège du Monastère Kai par le Seigneur des Ténèbres Zagarna, dont l'armée est battue à plate couture par les Seigneurs Kai.

(4401) : Guerre de la Pierre de Sagesse

Le trône et la Pierre de Sagesse de Varetta sont le prétexte à une guerre civile qui divisera le Lyris et nombre de ses voisins jusqu'en 4418.

(4434) : perte du Livre du Magnakai, dérobé par une créature unique apparentée aux Helghasts qui parvient à se faire passer pour un Seigneur Kai. Le voleur succombe apparemment à l'aura du Livre avant de pouvoir le donner à ses maîtres mais l'ouvrage n'est pas retrouvé.

(4451) : essor de l'Empire Vassagonien par les efforts de mages versés dans les arts de la destruction, les Mahjan.

(4690) : le Zakhane Noir monte sur le trône de la Vassagonie

(4702 à 4705) : Guerre du Khordaim : le Zakhane Noir attaque l'Anarie, la Cloeasia et même le Dessi. La Pierre de Sagesse de Tahou est jetée dans le Gouffre qui mène à Zaaryx pour empêcher qu'elle ne tombe entre ses mains lorsqu'il menace la ville. Le Gouffre de Tahou est scellé. Finalement; le Zakhane Noir voit ses armées pétrifiées devant la petite ville anarienne de Phea par la déesse Ishir et il abandonne sa campagne militaire.

(4771) : mort du Zakhane Noir, probablement assassiné par son seul fils survivant qui parvient à l'issue d'une guerre civile à prendre le pouvoir.

Loup Solitaire - Première Période : Les Seigneurs des Ténèbres (Livres 1 à 12)

Les Maîtres des Ténèbres : 5050

Zagarna prend la tête des Seigneurs des Ténèbres.

Destruction du Monastère et de l'Ordre Kai le jour de la fête de Fehrman. Le seul survivant de l'ordre, Loup Silencieux, est désormais Loup Solitaire. Il se rend à Holmgard et fait la connaissance de Banedon sur la route.

Les armées de Zagarna assiègent Holmgard et le Prince Pellagayo est tué au combat sur le pont d'Alema. Toran est incendiée et partiellement détruite.

La Traversée Infernale : 5050

Loup Solitaire, sur les conseils du roi Ulnar, se rend à Hammardal et y récupère le Glaive de Sommer après plusieurs péripéties mouvementées. Il retourne à la tête d'une flotte du Durenor jusqu'à Holmgard assiégée et utilise le pouvoir du Glaive pour tuer Zagarna, ce qui provoque la débandade de ses armées.

Après plusieurs mois de luttes intestines entre les Seigneurs des Ténèbres, Haakon prend le pouvoir à Helgedad.

Les Cavernes de Kalte : 5051

Des informations révèlent que la mage Vonotar, traître à l'ordre des magiciens de Toran et partiellement responsable de la fin des Kai, a pris la place du souverain des Barbares des Glaces du pays de Kalte. Loup Solitaire se rend à Ikaya la forteresse des glaces et parvient à capturer Vonotar qui est exilé dans l'Aveugloir. Il sauve également le magicien Loi-Kimar, un des grands maîtres de l'ordre de l'étoile de cristal.

Le Gouffre Maudit : 5054

La province de Ruanon est envahie par les renégats vassagioniens de Barraka. Loup Solitaire prend le commandement d'une cinquantaine de soldats de la Patrouille Frontalière mais ils sont décimés en cours de route et il est le seul à atteindre vivant Ruanon où il apprend que Barraka souhaite sacrifier la fille du baron de Ruanon dans un temple secret installé au bord du Gouffre de Vashna. Selon une ancienne prophétie, cela permettrait le retour du Seigneur des Ténèbres défunt et de ses légions. Echappant à la ville assiégée par les vassagioniens, Loup Solitaire pénètre dans le temple, tue Barraka avant qu'il n'accomplisse le sacrifice et trouve le Poignard de Vashna sur son cadavre.

(Fin des Aventures d'Astre d'Or - Le Royaume de l'Oubli) : détenant enfin la Pierre de Lune, Astre d'Or réapparaît dans la plaine de Lissan en compagnie de Tanid grâce à l'intervention des Majdars. Sept années se sont écoulées depuis son départ vers le plan de Nocturne. La plaine de Lissan est l'ancien domaine des Mastabés qui ont été massacrés par une horde de démons qui réside toujours dans la région. L'officier Mastabé Diokta mène Astre d'Or et Tanid jusqu'à son roi, Samur. Celui-ci demande au Sorcier Majdar de l'aider à fermer le portail magique qui permet aux démons qui servent Charatchack d'aller et venir à leur guise. Les Mastabés pourront alors rejoindre la Ligue des Libres qui presse les forces du Roi Démon.

Les pouvoirs de Mère Magri lui permettent de localiser Tanid qui préfère abandonner Astre d'Or plutôt que d'aider involontairement la sorcière à le trouver. A Tilos où se trouve le portail, Astre d'Or découvre qu'il mène aux Fosses des Eternels Tourments, dans lesquelles est enfermée l'âme sombre d'Agarash le Damné. Résistant aux pouvoirs hypnotiques d'Agarash, Astre d'Or se sert de la Pierre de Lune pour faire exploser le portail. Poursuivi par les démons assoiffés de vengeance, il parvient à les jeter dans les bras d'une armée Chadakine venant depuis le nord pour attaquer les Masbatés. Astre d'Or et le roi Samur rejoignent alors la Ligue des Libres qu'ils parviennent à inciter à se réfugier un temps dans la Forêt de Longue-Fougère, avant de repartir à l'assaut contre les Chadakines. Dans la forêt, Astre d'Or découvrent que les Pierres de Kazim qu'utilisent les sorcières Chadakines sont en fait les coeurs d'une race non-humaine, les hommes de pierre Kazims. Les pouvoirs de la Pierre de Lune lui permettent de libérer les Kazims de leur emprisonnement et les hommes de pierre ainsi que la Ligue des Libres mettent l'armée Chadakine en déroute.

Il ne faut que quatre jours aux armées rebelles pour arriver à la capitale alors que les villes ennemies tombent les unes après les autres. Astre d'Or se téléporte alors dans les appartements de Charatchak qu'il surprend en pleine conversation avec Agarash le Damné. Celui-ci essaye avec ses pouvoirs d'inciter quelqu'un à prendre sa place dans la Fosse des Eternels Tourments. Astre d'Or et le Roi Démon s'affrontent mais lorsque Charatchack se voit perdu, il préfère accepter la proposition d'Agarash, choisissant les tourments de la Fosse plutôt que la mort. Mais alors que le Damné commence à apparaître sur le Magnamund, Astre d'Or parvient à refermer le portail qu'il empruntait et emprisonne ainsi Agarash et Charatchak ensemble dans la fosse. Par la suite, il est déclaré régent des nations libérées de la tyrannie des Chadakines.

Le Tyran du Désert : 5055

Le Zakan Moudalla demande à Loup Solitaire de venir signer un traité de paix à Barrakeesh. Mais à son arrivée, le dernier

des Kai constate que le Zakhon est mort et que son successeur, Kimah, est allié aux Seigneurs des Ténèbres. Kimah tente de capturer Loup Solitaire qui parvient à lui échapper. En espionnant une conversation entre Kimah et le Seigneur des Ténèbres Haakon, Loup Solitaire apprend que Haakon recherche Le Livre du Magnakai caché dans le Tombeau du Mahjan. Il parvient à s'y rendre avec l'assistance de Banedon et de son navire volant, la Nef du Ciel. Loup Solitaire tue Haakon dans le Tombeau du Mahjan et récupère le Livre du Magnakai. Les Seigneurs des Ténèbres recommencent à s'affronter pour le pouvoir.

La Pierre de La Sagesse : 5058

Loup Solitaire se rend dans les pays de la Storn après avoir passé trois ans à étudier le livre du Magnakai, entamant une quête afin de retrouver les Sept Pierres de la Sagesse. Il trouve la Pierre de Varetta dans les égouts de Tekaro, après avoir combattu un monstrueux Dakomyd et vaincu Aral, une parente du Baron d'Amaury qui avait tenté de le tuer.

La forteresse maudite : 5059

Loup Solitaire se rend dans le pays lointain de Dessi où il apprend que la Pierre de Sagesse d'Herdos est enfermée dans la forteresse maudite de Kazan Oud, isolée du reste du monde par les pouvoirs des Anciens Mages pour empêcher l'évasion du seigneur Zahda, un magicien maléfique.

Loup Solitaire pénètre à l'intérieur de Kazan Oud et récupère la Pierre d'Herdos Oud, tuant également le seigneur Zahda ce qui provoque la destruction de la forteresse dont il réchappe de justesse.

Les Drakkarims du Hammerland s'emparent de la Pierre de Luomi qui se trouve dans le temple de la ville du même nom qu'ils mettent à feu et à sang.

Dans l'enfer de la jungle : 5060

Gnaag de Mozgoar prend la tête des Seigneurs des Ténèbres et commence une vaste campagne militaire vers l'est et le sud. Loup Solitaire récupère la Pierre d'Ohrido au cœur du Danarg avec l'aide de Paido des Vakeros, qui est malheureusement capturé par un groupe de Vordaks montés sur des Kraans.

La Talestria est partiellement envahie mais parvient avec ses alliés du Palmyrion à repousser l'ennemi à la Bataille de Garthen, surtout grâce à l'arrivée inopinée des Nains de Bor.

Le Sommerlund perd à nouveau la province de Ruanon. Les armées des ténèbres s'aventurent dans les plaines de Slovie, détruisant en partie Varetta sur leur passage. Suentina est attaquée par air et détruite. Zegron brûle la ville de Syada avant d'être tué par Loup Solitaire.

De leur côté, les alliés vassagoniens des Seigneurs des Ténèbres s'emparent de Casiorn ainsi que de Cloeasia et se préparent à attaquer l'Anarie.

La Métropole de la Peur : 5061

L'Anarie et la Slovie sont assaillies par les armées de Gnaag et celles du Zakhon Kimah. Les villes de Resa, Sila et Lovka sont rasées.

Les armées de Talestria, Palmyrion et Bor rasant Xanar.

Loup Solitaire se rend à Tahou et apprend que la Pierre de Sagesse se trouve dans les ruines souterraines de Zaaryx. Après avoir trouvé la Pierre de Tahou dans les ruines de Zaaryx, il tue en combat singulier le Zakhon Kimah en dépit du pouvoir que l'Orbe de la Mort confère au vassagonien. Les armées alliées de Firalond, Lourden et Kakush arrivent à point nommé pour mettre les assaillants démoralisés en déroute. Gnaag de Mozgoar apparaît à Loup Solitaire et lui annonce qu'il détient les trois dernières Pierres de la Sagesse.

Dans les Entrailles de Torgar : 5062

Loup Solitaire se fait passer pour un Maraudeur d'Eru afin de se rendre discrètement à Torgar tandis que Banedon prend ses vêtements Kai et remonte au Sommerlund avec la Nef du Ciel.

Les armées erunaises, alliées à la Lencia, repoussent les renégats du Hammerland jusqu'à la frontière.

Les hordes des Seigneurs des Ténèbres Chlanzor et Kraagenskull sont défaites dans les plaines de Zuttezna et se replient vers Noirok.

Une rébellion éclate à Barrakeesh et les armées vassagoniennes se replient précipitamment des territoires conquis. Le seigneur Shoualli devient le nouveau Zakhon de Vassagonie.

Le Baron Shinzar du Hammerland est tué à la Bataille de Cetza.

Loup Solitaire participe à la prise de Torgar avec le Seigneur Adamas et libère Paido le Vakeros. Il parvient à récupérer la Pierre de Luomi mais Gnaag de Mozgoar crée une Porte d'Ombre dans laquelle sont précipités les deux dernières Pierres de Sagesse et Loup Solitaire.

Les Prisonniers du Temps (5062 –5070)

Pendant l'absence de Loup Solitaire, le Seigneur Adamas est tué et les Seigneurs des Ténèbres reprennent Torgar.

Les Nadziranim parviennent à construire une installation magique, le Transfuseur, qui permet aux Seigneurs des Ténèbres de quitter à volonté les terres de leurs royaumes dont ils ne pouvaient jusqu'à présent s'éloigner trop longtemps sans dépérir. Les Seigneurs des Ténèbres dirigent désormais en personne leurs armées durant les campagnes les plus longues et reprennent le dessus dans la guerre.

Le Sommerlund et le Durenor sont l'objet d'un blocus maritime qui coupe la presque totalité des échanges entre les deux nations isolées et assaillies par les armées ennemies.

Les Iles Kirlund sont dévastées par les navires des ténèbres.

Banedon devient Maître de la Guilde de l'Etoile de Cristal.

Naissance du futur Grand Maître Kai Faucon de Lune (5063 – deuxième série Loup Solitaire n° 21 à 29)

Le Crépuscule des Maîtres : 5070

Durant la fête de Ferhrman, Rinoah a une vision annonçant le retour de Loup Solitaire trois mois plus tard par l'Aveugloir de Toran. Il l'accueille à la date en question en compagnie de Banedon.

Banedon et Rinoah confient à Loup Solitaire la tâche de détruire le Transfuseur et de tuer Gnaag en se rendant à Helgedad.

Loup Solitaire tue le Seigneur des Ténèbres Kraagenskul en passant par la base navale d'Argazad. Il fait escale ensuite à Aaknar où le Maître des Esclaves Khadarian l'aide à poursuivre sa route jusqu'à Helgedad. Dans la Tour des Damnés, il défait en combat singulier les Seigneurs des Ténèbres Taktaal et Gnaag. Enfin, il utilise une bombe cristalline pour détruire le Transfuseur et rayer de la carte la Cité Noire.

Privés du Transfuseur et trop éloignés des Royaumes des Ténèbres, les Seigneurs survivants déperissent et meurent rapidement. Leurs armées se dispersent et plusieurs factions ne tardent pas à se constituer, notamment parmi les Nadziranim et les Xagash. Les cités de Nadgazad, Gournen, Kaag et Aaknar deviennent le théâtre de sanglants conflits internes.

Loup Solitaire décide de restaurer le Monastère Kai et de fonder le Second Ordre Kai

Loup Solitaire - Seconde Période : **Le Retour des Kai** **(Livres 13 à 19)**

5071 : la majeure partie des forces Drakkarims, repliées dans leurs territoires d'origine, se lancent à l'attaque de la Lencia mais au fur et à mesure que les années passent, les Lenciens parviennent à récupérer une partie des provinces méridionales du Nyras qui leur appartenaient il y a deux mille ans.

5072 : les premières recrues de Loup Solitaire achèvent leur entraînement et deviennent les Seigneurs Kai du Second Ordre. Loup Solitaire aidé de Banedon et Rimoah développe les Grandes Disciplines Magnakai

5073 : premières rumeurs sur un regain d'activités des Druides de Cener

5074 : à deux kilomètres à peine du Monastère Kai, un odieux sacrifice perpétré par les Druides Cénériens est interrompu. Leurs divers cultes sont pourchassés et nombres de leurs adeptes trouvent refuge dans le Ruel. Le Ruel est assiégé par les armées du Palmiryon, du Lourden et de la Slovie. Une force d'assaut de 7000 hommes est envoyée dans la Forêt de Ruel par les armées alliées mais seuls 70 en ressortent vivants.

Les Druides de Cener : 5075

Un Herboriste du Bautar suit un cénérien jusqu'à Ragadorn et le capture. Il s'avère que l'homme transportait un vaccin destiné à certains confrères et efficace contre une peste maléfique destinée à exterminer toute vie non protégée sur le continent. Loup Solitaire décide de se rendre à Mogaruith pour stopper la fabrication de ce virus.

Banedon convoie Loup Solitaire jusqu'en Palmyrion avec la Nef du Ciel. Le Capitaine Sirmaine guide le seigneur Kai sur une partie du trajet vers Mogaruith.

Parvenu sur place, Loup Solitaire parvient à vaincre Exterminus, une créature de Naar, à mettre en fuite l'Archidruide Cadak et à détruire le laboratoire où est fabriqué le virus des cénériens. Il prend alors la fuite de Mogaruith et parvient à rejoindre les armées sloviennes pendant la bataille qu'elles livrent aux cénériens sur le Pont de Ghardoz. Les forces cénériennes sont repoussées dans la Forêt de Ruel. Loup Solitaire est décoré par le Grand Electeur Manatine, dirigeant du Palmyrion, de l'Etoile d'Or, la plus haute distinction de ce pays.

Le Captif du Roi-sorcier : 5075

Trois mois après le retour de Loup Solitaire au Sommerlund, Banedon est capturé le premier jour de l'hiver par un groupe de Gloks et de Nadziranim alors qu'il participait aux travaux de restauration des terres des Royaumes des Ténèbres à peu de distance du Gouffre de Maaken. Malgré plusieurs tentatives en vue de le secourir, il est amené à Kaag et Loup Solitaire, renseigné par Rimoah, prend la Nef du Ciel pour se rendre sur place.

L'hiver est aussi l'occasion pour les Drakkarims en guerre contre les Lenciens de leur infliger les premiers revers dans leur campagne militaire et la situation se dégrade progressivement en faveur des anciens serviteurs des Seigneurs des Ténèbres. Le Seigneur Drakkarim Magnaarn de Dhark prend le contrôle de la plupart des forces Drakkarims opposées aux Lenciens et on apprend rapidement qu'il possède le Sceptre de Nyras et recherche la Pierre Maudite de Dhark. La ville de Dhark elle-même est cependant toujours assiégée par les croisés lenciens.

Rimoah soupçonne les Nadziranim de vouloir arracher à Banedon les secrets de la Magie Blanche que leur avait promis Vonotar des années auparavant. En fait, cet enlèvement est l'œuvre de Cadak qui tente ainsi d'attirer Loup Solitaire à Kaag et qui se moque bien de la Magie Blanche. Mais le seigneur Kai parvient à secourir son ami et une fois de plus, Cadak est obligé de prendre la fuite.

La Croisade du Désespoir : 5076

Floras, un ambassadeur lencien, vient requérir l'aide de Loup Solitaire pour que les alliés retrouvent la Pierre Maudite de Dhark avant Magnaarn. Loup Solitaire se rend avec la Nef du Ciel à Vadera puis, plus discrètement, guidé par le Capitaine Prarg il traverse une partie des Marais de l'Enfer par la Bouche de Dakushna.

Les deux hommes sont finalement capturés par Maagnarn dans le Temple d'Antah où il vient de retrouver la Pierre de Dhark. Loup Solitaire et Prarg sont séparés. Prarg est emmené par Maagnarn alors que le seigneur Kai est abandonné dans le temple pour y mourir de faim. Il parvient cependant à s'évader après plus de quinze jours d'efforts épuisants.

Loup Solitaire se rend alors à Dhark pour tuer Maagnarn avant qu'il ne brise le siège des lenciens. Dans l'intervalle, Maagnarn a accru ses forces en s'assurant l'appui des Nadziranim de Kagorst et d'Akagazgad. Autre coup du sort, les mercenaires de la Storn recrutés par la Lencia changent de camp et offrent leurs services à Maagnarn.

En chemin vers Dhark, Loup Solitaire parvient à libérer le Capitaine Schera et ses soldats des camps de concentration de Konozod et les anciens prisonniers rasant la ville. Loup Solitaire et les lenciens joignent ensuite leurs forces aux survivants de la Ligue d'Illion (un groupe mercenaire) et parviennent ainsi à atteindre Dhark. Loup Solitaire y retrouve un Capitaine Prarg bien vivant et qui s'est évadé par ses propres moyens. Le Seigneur Kai tue finalement Maagnarn en duel, ce qui provoque la destruction du Sceptre de Nyras et de la Pierre Maudite. Privés de leur chef, assiégés par les lenciens auxquels vient de se joindre une flotte du Kaslan, les rescapés des armées de Maagnarn et ses alliés fuient vers Kagorst et les terres Drakkarim septentrionales.

Le Nyras et le Zaldir sont à nouveau presque entièrement sous le contrôle de la Lencia.

L'Héritage de Vashna : 5076

Des nouvelles de Magador et des parages du Gouffre de Maaken donnent à penser à Rimoah que Naar cherche à ressusciter Vashna. En effet, des tempêtes autour du Lac Vorndarol et certains signes dans les étoiles sont autant d'indications qu'une puissance maléfique va arpenter de nouveau le Magnamund.

Banedon étant absent, en mission dans le Bhanar, c'est Loup Solitaire qui se rend auprès de Khadarian à Helgor. Khadarian lui remet une Amulette Noire appartenant très certainement aux adorateurs de Vashna et trouvée dans les ruines du village de Vorn. En route vers le lac Vorndarol, le maître Kai rencontre une fois de plus Gwynian le Sage qui confirme les soupçons de Rimoah et Khadarian. Loup Solitaire parvient à s'infiltrer dans les rangs des Disciples de Vashna qui se rassemblent au Gorges de Maaken à proximité du Lac Vorndarol.

C'est en effet à cet endroit que l'Archidruide Cadak a conçu une grande arche magique permettant d'invoquer la Démone Shamath, gardienne du Baton de Mort qui permettra la résurrection de Vashna. Le Grand Maître Kai est démasqué par Cadak et se retrouve propulsé de l'autre côté de la Porte d'Ombre que forme l'arche magique, dans la dimension où règne Naar.

Là, il parvient avec l'aide d'une mystérieuse jeune femme nommée Alyss à s'emparer du Baton de Mort malgré Shamath et à revenir sur son propre monde. Il tue alors Cadak en combat singulier et se sert du Baton de Mort pour fermer l'arche magique, ce qui provoque un cataclysme dont il est le seul rescapé. Le Baton est considéré comme détruit mais à l'insu de tous les ennemis de Naar, il disparaît mystérieusement par une Porte d'Ombre pour parvenir à Xaagon et causer le réveil d'Ixiataaga.

La Tour de Cristal : 5077

Ixiataaga commence à faire parler de lui en réveillant ses légions mort-vivantes qui massacrent les drakkarims installés autour du royaume mort d'Ixia. Alerté par Rimoah, Loup Solitaire se rend à Vadera grâce à Banedon et la Nef du Ciel. De Vadera, un navire du Roi Sarnac (la Brise de Mai) l'emmène avec le Capitaine Prarg jusqu'à l'île d'Azgad, un avant-poste lencien très loin au nord, au milieu de la Mer de Tozaz. De là, il atteint les côtes ixiennes puis, après bien des déboires, la cité perdue de Xaagon. Dans la grande tour de cristal de Xaagon, Loup Solitaire affronte une fois de plus le Seigneur Démon Tagazin. Tous deux sont propulsés à travers la Porte d'Ombre qu'emprunte le Baton de Mort. Dans la Dimension des Ténèbres, Loup Solitaire parvient à vaincre Tagazin une fois pour toutes et retourne à Xaagon. Aussitôt arrivé, il affronte Ixiataaga mais détruit à la fois le monstre et le Baton de Mort de Naar. Les sortilèges qui animaient les Ixiens et préservaient Xaagon cessent d'agir avec la fin d'Ixiataaga et Loup Solitaire échappe de peu à la mort alors que la cité s'effondre définitivement. Il parvient ensuite à rejoindre l'avant-poste d'Azgad à bord d'un navire ixian. Dès son arrivée, il apprend que Naar a envoyé une horde de Monstres de Laves et de dragons contre le Monastère Kai.

Pendant ce temps, le royaume d'Eldenor tombe aux mains de l'usurpateur Lutha qui s'autoproclame Prince de Duadon.

La Porte d'Ombre : 5077

Dès le début du siège contre les Kai, les armées du Sommerlund tentent en vain de briser l'encerclement. Rimoah, Banedon et dix mages de Toran tentent de voler au secours des Kai mais la Nef du Ciel est abattue et s'écrase sur le Monastère.

Le Roi Sarnac aide Loup Solitaire à rejoindre Garthen en le faisant embarquer sur "la Déferlante", son navire le plus rapide qui passe par le détroit des Tentarias. La Reine Evaine de Talestria avertit Loup Solitaire que sa tête a été mise à prix par les agents de Naar. Evaine charge le Grand Connétable Nathor et ses hommes d'escorter Loup Solitaire jusqu'au Palmyrion mais les agents de Lutha opérant à Calde forcent Nathor à livrer un combat d'arrière-garde pour permettre la fuite de Loup Solitaire. Arrivé à Vanamor, Loup Solitaire apprend du Grand Electeur Manatine que les armées eldenoriennes font le siège d'Holona et qu'un navire volant est en cours de construction pour Loup Solitaire à Casiorn. Le capitaine Sirmaine est alors chargé d'escorter Loup Solitaire jusqu'à Holona. Loup Solitaire est par la suite capturé par Lutha mais parvient presque aussitôt à s'échapper et à tuer le Prince de Duadon. Sur la route de Casiorn, il traverse le bourg hanté d'Amory où il affronte et défait le spectre du Seigneur Roark qu'il avait tué en 5062. A Varetta, Gwynian le Sage lui remet un Cristal Solaire. Loup Solitaire embarque à bord du Saute-nuages à Casiorn et arrive à Holmgard, il se rend au Monastère Kai. Il parvient à repousser une attaque des Monstres de Lave avec ses disciples et le jour de la fête de Fehrman (qui marqua aussi la destruction du Premier Ordre Kai vingt sept ans plus tôt), il détruit la Porte d'Ombre qui menaçait de laisser le passage aux Dragons de Naar.

Le Combat des Loups : 5080

De 5077 à 5080, la paix semble régner dans le nord du Magnamund mais Loup Solitaire doit réaliser plusieurs missions d'importance contre les serviteurs de Naar, entre autres tuer le pirate Khadro des îles Lakuri. Durant l'été 5080, le bateau qui le ramenait au Sommerlund depuis le Dessi manque de couler à la suite d'un sabotage.

A son arrivée à Anskaven, Loup Solitaire est accusé de plusieurs crimes qu'il aurait commis près de trois semaines auparavant : meurtre de plusieurs gardes du baron d'Anskaven, destruction du château de comte Durnfallow près de Tyso et assassinat de son propriétaire, empoisonnement de l'eau potable à Toran qui causa la mort de centaines de personnes, tentative d'assassinat sur Banedon... emprisonné par le baron Caldar d'Anskaven, il est cependant rapidement innocenté par Banedon. Rapidement, Loup Solitaire comprend que ces crimes ont été commis par un double maléfique et il entreprend de le traquer.

Loup Solitaire et quatre de ses disciples retrouvent cet être mauvais, Loup Enragé, dans le cimetière de Tyso. Les deux Loups sont catapultés à travers une porte d'ombre dans la dimension des ténèbres. Malgré la fourberie de Loup Enragé, Loup Solitaire parvient avec l'intervention d'Alyss à tuer son double mais le Kai et son alliée se retrouvent dans la salle du trône de Naar. Là, ils découvrent que le seigneur du mal se sert de la Pierre de Lune pour créer des Portes d'Ombre à sa guise sur le Magnamund. Les pouvoirs de dissimulation kai permettent à Loup Solitaire de se faire passer pour son double et Alyss tente d'utiliser la Pierre de Lune pour créer une Porte d'Ombre qui permettra au seigneur Kai de rentrer chez lui. Malheureusement, la jeune femme est repérée par un vieil ennemi, Kekataag le Vengeur, et elle doit se sacrifier pour que Loup Solitaire puisse s'échapper.

La malédiction de Naar : 5081

Loup Solitaire se retrouve dans la nécropole de Tyso un an après son départ à la poursuite de Loup Enragé. Il se joint à une assemblée à laquelle participent Rimoah, Banedon, Ardan, Gwynian le sage, Medar et d'autres membres influents de la Confrérie de l'Etoile de Cristal ainsi que des Mages du Dessi.

Leur priorité est de s'emparer de la Pierre de Lune afin que Naar ne puisse plus s'en servir.

Les mages se rendent à l'Aveugloir de Toran afin d'activer cette Porte d'Ombre vers le Daziarn pour Loup Solitaire, lui remettant le Tome des Ténèbres pour l'aider durant son voyage.

Arrivé dans la Dimension des Ténèbres, il parvient à tromper ou vaincre plusieurs vassaux de Naar et à libérer Alyss en tuant Kekataag. Alyss lui donne alors la Pierre de Lune et il s'en retourne une fois de plus chez lui.

Durant les deux années qui suivent, la Pierre de Lune est gardée auprès des Pierres de la Sagesse dans la Voute du Soleil, sous le monastère Kai. Pendant cette période, le Sommerlund jouit d'un climat exceptionnel, de récoltes abondantes et d'une mortalité réduite mais Loup Solitaire et ses conseillers finissent par décider qu'il faut ramener la Pierre de Lune sur l'île de Lorn où elle vit le jour, avant qu'elle ne perturbe irréversiblement l'équilibre. Or, les agents de Naar semblent se manifester à nouveau dans l'ombre. Loup Solitaire fait donc semblant de monter une expédition vers la Lencia avec la Nef du Ciel mais désigne son meilleur disciple pour ramener discrètement la Pierre de Lune à l'île des Shianti. C'est le début des aventures du Grand Maître Faucon de Lune.

La Légende D'Astre D'Or

(5025) : - date estimative - Apparition de Charatchak, le Roi Démon, un puissant sorcier nécromant. Il entame une campagne de conquête pour s'emparer de l'empire de Chadaki en y semant la mort et la destruction.

(5031) : Charatchak est couronné empereur de Chadaki. Le même jour, une violente tempête à la force surnaturelle déjoue les sortilèges magiques des Majdars qui protègent l'île de la désolation (ou l'île de Lorn) et un bateau s'échoue sur le rivage. Le seul survivant est un petit bébé à la chevelure noire de jais. Mais un fil d'or apparaît dans ses cheveux. Pour cette raison, le bébé fut baptisé Astre d'Or par les Shianti. Durant son enfance, Astre d'Or reçut l'enseignement de la magie Majdar et devint l'unique sorcier Majdar humain.

(5036) : naissance de Landar (qui deviendra par la suite Loup Solitaire) à Holmgard, capitale du Sommerlund.

(5040) : le Lieutenant Général Rhygar du Sommerlund prend le commandement d'une force multinationale et repousse les expéditions estivales des Barbares des Glaces

(5047) : la Peste Rouge décime la population du Durenor et de Ragadorn, le guérisseur Madim Rendalim se rend dans l'Empire Chadakine pour y trouver un remède. Lachelan devient le Suzerain de Ragadorn à la suite de la mort de son père Killian, victime de l'épidémie.

Le sorcier Majdar : 5047

(5047) : Seize ans se sont écoulés depuis la venue d'Astre d'Or sur l'île de la désolation. A la demande des Majdars, il accepte de partir à la recherche de la Pierre de Lune pour détruire le roi démon Charatchak. Il doit franchir la Porte d'Ombre qui le conduira sur le plan de Nocturne où se trouve la Pierre. Pour ce faire, il doit d'abord trouver la tribu perdue des Kundis de Lara. En effet, seul les Kundis peuvent lui dévoiler l'endroit exact où la porte se trouve.

Astre d'Or atteint la ville de Shuni où il est rapidement arrêté par des guerriers Chadakines qui le conduisent à la sorcière Mère Magri. Contre toute attente, il résiste à la Pierre de Kazim de la sorcière et se fait jeter en prison d'où il s'évade avec l'aide de sa magie en compagnie de Chan et de Tanid.

Astre d'Or apprend ensuite que les Kundis se cachent dans la forêt de l'Azanam. En route, il croise le Guérisseur Madim Rendalim qui, en compagnie de six Chevaliers de la Montagne Blanche, affronte une horde de guerriers et d'arbalétriers Chadakines. Le petit groupe aide le guérisseur venu du Durenor avant de reprendre sa route. Durant la nuit Tanid, qui avait secrètement volé la pierre de Kazim, tente de communiquer avec sa mère. Elle ne parvient qu'à attirer l'attention d'un Klaysha, un Mangeur d'Ames qui cherche à s'en prendre aux compagnons. Tanid doit alors se sacrifier et se livre au monstre pour sauver ses amis.

Astre d'Or et Chan poursuivent alors leur route jusqu'aux Dents du Dragons où ils se font attaquer par des Krakus. Chan se fait dévorer et Astre d'Or n'a d'autre choix que de fuir jusqu'au lac Chen-Wu. Évitant les vapeurs empoisonnées du lac, Astre d'Or s'engage dans des grottes qui sillonnent la grande Muraille d'Azakawa. Là, il se retrouve dans un nid de Mantizes des Antres. Parvenant à se faufiler dans les cavernes souterraines, il débouche dans la forêt d'Azanam où il est cerné par les Mantizes. Heureusement, les Kundis apparaissent et lui sauvent la vie.

Cependant, Astre d'Or est aussitôt accusé par Okasa, roi des Kundis, d'avoir amené avec lui "la mort venu d'en bas" (les Mantizes). De plus, le roi ne croit pas que Astre d'Or soit un réel sorcier Majdar. On le présente alors à Urik, un sorcier Kuni qui l'oblige à répondre à une devinette. S'il y parvient, on lui dira où se trouve la Porte d'Ombre. Dans le cas contraire...

La cité interdite : 5047

Astre d'Or résouds la devinette d'Urik. Okasa accepte alors d'aider le héros et Urik invoque un sortilège Kundi pour localiser la porte d'Ombre. Selon lui, elle doit apparaître le soir de la pleine lune dans la grande Vallée de la Désolation. Urik attire un Oxlo en jouant de la musique et se servant d'un liane comme lasso, il attrape l'animal. Le sorcier Kundi et Astre d'Or sont emportés par l'Oxlo jusqu'à son nid situé dans les marais de Gur-Lu, parcourant ainsi plusieurs dizaines de kilomètres en une seule journée. Ils entrent ensuite en contact avec la Ligue des Libres. Durant une embuscade contre les Chadakines, Astre d'Or libère des esclaves prisonniers, dont Samur, et rencontre Sadir au long couteau, chef de la Ligue des Libres. C'est avec ce guerrier qu'il mène une offensive audacieuse pour libérer la ville de Karnali.

Suite à la victoire de la Ligue des Libres, Astre d'Or quitte Karnali en direction de la Vallée de la Désolation en compagnie de Samur et de Urik. En chemin, il rencontre Grando, un voleur, qui décide de l'accompagner jusqu'à la cité interdite au cœur de la vallée, dans l'espoir d'y trouver des trésors perdus. Dans la Vallée de la Désolation, Astre d'Or se heurte aux Sentinelles de la Mort mais parvient à survivre bien qu'elles le traquent plusieurs jours durant avec ses compagnons. Ils parviennent cependant jusqu'à la cité interdite de Gianima. Mais lorsque le groupe traverse le fleuve pour rejoindre la cité, Samur tombe à l'eau et disparaît sous les yeux impuissants d'Astre d'Or.

Dans la ville même, une horde de citadins fous que l'on surnomme les Bêtes Humaines parvient à emprisonner les compagnons dans un cachot. Mais contre toute attente, Samur, que tous croyaient mort, vient les tirer de ce mauvais pas et tous s'enfuient par un tunnel. Ils tombent cependant au beau milieu de la cour du Roi des Fous, un cannibale entouré par toute une assemblée de sujets tout aussi dérangés que lui. Le voleur Grando parvient cependant à trouver un passage secret qui permet au groupe de prendre la fuite.

Au fond du passage, Astre d'Or et Grando découvrent un vieux coffre rouillé contenant des livres poussiéreux ainsi qu'une baguette noire. Le jeune homme comprend alors que le Roi Démon Charatchack était autrefois un Majdar, un parent de ceux qui l'ont élevé sur l'Île de Lorn. Astre d'Or utilise alors la baguette noire pour ouvrir la porte de la chambre et parvient à quitter la cité pour se retrouver dans la Vallée de la Désolation.

Astre d'Or et Urik découvrent la porte d'Ombre mais elle est malheureusement gardée par le Klaysha qui détient Tanid. Le Mangeur d'Ames se sert de la jeune femme comme bouclier. N'ayant aucun pouvoir sur le monstre, Astre d'Or lui abandonne alors la baguette noire de Charatchak. Grâce à cet objet, le Mangeur d'Ames se trouve libéré du pouvoir du Roi Démon et s'envole pour hanter le monde à guise, libérant du même coup Tanid. Fou de joie, Astre d'Or s'élance dans la Porte d'Ombre pour la rejoindre et disparaît dans le monde de Nocturne, laissant Urik, Samur et Grando sur le Magnamund.

Le Royaume de l'oubli : 5047

Astre d'Or rejoint Tanid dans le monde de Nocturne. Dans la Tour de Cristal des Académiciens, Astre d'Or et sa compagne parviennent après quelques manœuvres à négocier avec le maître Bavemenu. Celui-ci accepte de faire le don d'un navire volant, l'Athorthon, si le sorcier ramène aux Académiciens le Thrénogemme qui se trouve dans la Ville Qui Chante, la cité du royaume des Elessis. Astre d'Or s'y rend et parvient à en revenir avec la statue du Dieu Hurlant dans la bouche de laquelle est placé le Thrénogemme. Mais dans l'intervalle, les Académiciens ont reçu la visite d'un double d'Astre d'Or, vêtu de noir. Le sosie du Sorcier Majdar les a tellement intimidés qu'ils ont accepté de lui donner Tanid avec laquelle il est parti aussitôt.

Tenant leur promesse, les Académiciens offrent l'Athorthon à Astre d'Or en échange de la statue. Malheureusement pour les Académiciens, l'un d'eux retire le thrénogemme de la bouche de la statue, libérant le démon hurleur emprisonné à l'intérieur. Astre d'Or parvient d'extrême justesse à s'échapper à bord de son vaisseau volant tandis que la Tour de Cristal s'effondre à cause des cris du démon.

Lorsqu'il parvient dans le Royaume du Paradoxe, il négocie son passage et la libération de Tanid avec le Maître du Chaos qui détenait la jeune fille. Celle-ci lui a été remise par le double maléfique d'Astre d'Or, un Jakcha qui tente alors de l'arrêter mais le jeune homme et sa compagne parviennent à lui échapper.

Ils atteignent alors une structure volante, un trianon construit par les Majdars dans lequel se trouve la Pierre de Lune. Mais le Jakcha qui les a suivis en ravageant par pure méchanceté quelques villages parvient à s'en emparer avant Astre d'Or et utilise son bâton de sorcier pour foudroyer Astre d'Or d'un sort mortel. Mais la Pierre de Lune, instrument de vérité, retourne la magie du Jakcha contre lui-même et provoque sa perte.

(5049) : le magicien Banedon se rend dans le Dessi, gagne au jeu un navire nain et son équipage. Il tue un monstre terrible, le Gagadoth, et reçoit en remerciement la Nef du Ciel, enchantée par les Mages du Dessi.