



# Ibsen

## Ibsen, une île Paradisiaque ?



**Nous en donnons les généralités géographique et historiques qui permettront a un maître de jeu de l'intégrer facilement dans sa campagne, ou d'y faire jouer des scénarios.**

Il est possible pour chaque maître de jeu de placer Ibsen ou il l'entend dans sa propre campagne. Pour plus de vraisemblance, il est conseillé de la situer au Nord, Nord Ouest d'une autre terre, à une semaine de bateau environ, de façon à ce que les échanges commerciaux se fassent au Sud de l'île, qui est comme vous le verrez plus loin, l'endroit le plus peuplé. De plus, l'île peut constituer un point de passage vers une autre terre (continent, territoire vierge,...).

Nous avons essayé de faire en sorte qu'Ibsen soit très facile à utiliser, soit pour quelques aventures de passage, soit en campagne, avec des personnages originaires de l'île. Quoi qu'il en soit, le dossier suivant peut être lu par tous, maîtres ou joueurs. Les premiers y trouveront une base pour leurs aventures, les seconds une connaissance générale qui servira de "background" à leurs personnages.

Il reste encore, bien entendu, de nombreuses omissions il est impossible de détailler un monde en quelques pages ! Nous comptons développer Ibsen, petit à petit, dans les numéros suivants, avec entre autre une description poussée de la plus grande ville, Talis. Vous pouvez aussi, bien évidemment, apporter vos propres adaptations ; ce que nous proposons n'est nullement directif, c'est à vous de l'adapter selon votre style de jeu et vos besoins. Et puis, vos idées, vos suggestions ou vos scénarios pourront faire évoluer Ibsen, et compléter ainsi son environnement.

Aventuriers, bonne chance, et que les Dieux vous bénissent.



## Généralités

Ibsen fait environ 900 kms sur 1000 kms. C'est dire si ses possibilités sont vastes. Il s'agit d'une île très montagneuse, volcanique à l'est. La côte est partout déchiquetée, abrupte (sauf au Sud, sur la Baie des Mauves), et battue par une mer parsemée d'écueils. La navigation n'est pas facile dans ses eaux, et si quelqu'un veut aborder Ibsen par un autre endroit que la traditionnelle et sûre Baie des Mauves, il aura besoin d'un marin expérimenté. Une ceinture de petites îles, dont certaines sont habitées, entoure Ibsen du nord au sud-ouest.

## Le climat

Vu sa configuration, il est facile de deviner qu'Ibsen n'est pas une île tropicale. Elle abonde en massifs montagneux, particulièrement au nord de Nicoras. Les rigueurs climatiques rappellent celles de Danemark. Mais le climat s'adoucit assez nettement vers le sud, essentiellement à cause d'un bienfaisant courant chaud qui longe la partie septentrionale de l'archipel. Comme sur toute île la pluie est abondante, particulièrement sur les côtes. L'intérieur des terres est moins pluvieux. Ibsen est très inégalement peuplée aussi les forêts y sont nombreuses et vastes, les conifères dominent au nord, les arbres à feuilles caduques au centre et au sud.



## Les peuples

De nombreux peuples vivent à Ibsen, humains ou non humains. Chacun a son territoire, ses coutumes, ses traditions. En voici une description succincte .

### Les Gowens:

Les Gowens sont des humains, originaires de l'île. Ils sont de taille moyenne plutôt trapus. châtain roux de poil. Les Gowens vivaient un peu partout, dispersés, en tribus avant l'arrivée des Ballanders. Depuis l'installation de ces derniers, leur zone d'habitation est plus délimitée et leur mode de vie a changé. Ils sont surtout concentrés dans la partie sud ouest de l'île, des Montagnes de la Coupe, jusqu'aux Andelles. Cette région s'appelle L'Erterin. C'est un pays de collines douces



et de bocages, humides et verdoyants.

Les Gowens n'ont pas le tempérament guerrier. C'est un peuple de chasseurs et de pêcheurs farouchement individualistes. A aucun moment de leur histoire, ils n'ont été unis sous une même bannière ou dans un même royaume. Ils sont d'excellents marins et semblent tous posséder un 6ème sens pour la mer. Lorsqu'ils ne sont pas à la pêche, ils font du cabotage ; mais d'eux même, ils ne s'aventurent que rarement au grand large.

L'Erterin est divisé en une multitude de comtés qui souvent ne sont pas plus grands qu'un village. Mirande est la seule ville Gowen de quelque importance. Les Gowens aiment les petites communautés et supportent mal l'autorité. Il existe même certains endroits qui ne sont gouvernés par personne, ni comtes, ni patriarche de village, ni famille, personne. Les Gowens, bien que méprisant le commerce et ayant du mal à comprendre le mysticisme des Hallanders vivent en bonne entente avec eux. Ils ont des relations particulièrement amicales avec les Gnomes des collines de Bruinen.

### **Les Hallanders:**

Les Hallanders sont des gens extrêmement actifs. Grands, blonds, le teint clair, ils descendent des colons.

Ils se sont installés à Ibsen il y a de cela fort longtemps, et leur venue a provoqué de nombreux changements. Les Hallanders ont apporté leur grand dynamisme, ainsi que leur sens aigu du commerce. Ils habitent principalement la région appelée Avalterre, au sud de l'île. C'est une vaste plaine, fertilisée par deux grands fleuves, la Guivre et L'Ambes. Travailleurs acharnés, ils tirent de cette terre, que les Gowens laissaient en friche, l'essentiel de leurs revenus. La principale ressource des Hallanders est le Silkus, un arbuste qui ne pousse qu'en Avalterre, et dont est extraite une fibre, grise, solide et souple qui, une fois travaillée et teinte, donne des vêtements confortables et résistants. Les Hallanders ont développé la culture du Silkus, et en font un commerce florissant.

Avalterre n'est pas un royaume. Les Hallanders vivent dans des villes ou villages qui sont tous indépendants. Chaque agglomération est autonome et contrôle les terres avoisinantes. Chaque ville est dirigée par un conseil de douze personnes, essentiellement composé de dignitaires religieux. Évidemment, la rivalité entre les villes (et même les villages) est grande ; elle ne dégénère pratiquement jamais en guerre (les autres cités s'interposant au dernier moment), mais se concrétise par la construction de beffrois de plus en plus hauts et flamboyants, beffrois qui sont de véritables défis lancés aux autres villes. Talis et Olht sont les deux plus puissantes des villes Hallanders ; TALIS est une gigantesque ruche : c'est un port de commerce et elle abrite plus des trois-quarts des ateliers de confection du Silkus. Olht, pour concurrencer Talis, essaye de centraliser le commerce intérieur entre humains, gnomes et nains.

### **Les Izarns:**

Les Izarns sont un des deux peuples Nains d'Ibsen. Ce sont des nains des montagnes qui habitent la Chaîne du Transir, au nord-est de l'île. Ils sont plus grands que la moyenne (des Nains), environ 1m40, robustes, ont la face rougeaude ; leur moustache et leur barbe, qu'ils portent tressées, sont d'un roux flamboyant. On les appelle parfois les Nains de cuivre.

Les contreforts de la Chaîne du Transir sont volcaniques. Il existe plusieurs volcans en activité groupés autour du Tremor, le volcan-roi, celui dont l'éruption est la voix de Moradin, et la lave le sang de Moradin. Les Izarns sont persuadés que Moradin, leur Maître Dieu, a installé sa forge sous le Tremor. Aussi ont-ils construit au fil des temps un immense réseau de canaux sur les volcans, destinés à récupérer la lave à chaque éruption. Ils se servent alors de celle-ci pour forger leurs plus belles œuvres ; ainsi, Dungren, leur grande cité non loin du Tremor est construite



uniquement avec de la lave.

Les Izarns sont fiers de leur habileté de forgeron et sûrs de leur force. Ils n'hésitent pas à quitter leurs tribus et on les rencontre parfois, parcourant Ibsen, à la recherche d'aventures ou vendant leurs talents de forgerons. Certains Izarns, originaires des tribus qui vivent sur la côte, de l'autre côté du Transir, sont même d'excellents marins.

Les Nains de cuivre n'aiment guère les Elfes, ils préfèrent les Ballanders aux Gowens, et détestent cordialement l'autre peuple Nain, qu'ils appellent les BUNDIR-RIN, les faux Nains, bien qu'ils aient besoin du cristal de ces derniers pour construire leurs canaux de lave.

### **Les Nebels:**

Les Nebels sont un peuple mystérieux dont les origines sont inconnues de tous, sauf peut-être d'eux même et des Elfes. Ils ressemblent pourtant tout à fait à des Nains, en plus fluets. Leur peau est blanche, ainsi que leur barbe ; leurs yeux sont d'un bleu très pâle. Leur résistance au froid est étonnante et ils ne semblent guère sensibles à la chaleur.

Les Nains blancs, comme les appellent les hommes sont peu nombreux. Ils vivent à l'extrême nord d'Ibsen, dans les monts Morlaqs, les montagnes les plus élevées de l'île. Les Nebels sont discrets, ils n'aiment pas quitter les Morlags, et ont peu de contacts avec l'extérieur, si ce n'est avec les Elfes, dont ils sont amis.

La richesse, la passion, la vie d'un Nebel peuvent se résumer en un mot : Cristal ! Les Morlags sont truffés d'immenses cavernes, naturelles pour la plupart, mais que les Nains blancs ont aménagées depuis longtemps; ces cavernes sont des mines de cristal. Celui-ci est d'une pureté et d'une beauté exceptionnelle. Les Nebels en font commerce; ils en vendent juste assez pour pouvoir acheter les produits dont ils ont le plus besoin qu'ils ne peuvent faire eux-mêmes. Ils en vendent aux Hallanders et aux Izarns.

Les Nebels vivent par petits groupes, sans qu'on leur connaisse d'organisation sociale définie, dans les cavernes même qu'ils exploitent, au fond des vallées les plus inaccessibles des Morlags. Ils extraient le cristal puis le sculptent: ils en font des oeuvres d'art éblouissantes qui décorent leurs grottes.

En échange du cristal qu'ils fournissent aux Izarns pour leurs canaux, ceux-ci donnent aux Nebels de la lave du Tremor. Les Nains blancs enchâssent dans une structure de cristal la lave, qui, par on ne sait quel procédé magique, reste vivante et prend les formes les plus diverses, toujours mouvantes. C'est un cristal de vie. Chaque Nebel possède une lame de cristal qui, plongée dans la lave et taillée, est d'un tranchant et d'une résistance tels qu'elle lui permet de travailler le cristal brut. Seuls les Nebels savent façonner ces lames ; ils s'en servent au besoin comme arme.

L'ambition de tout Nain blanc est de créer un cristal de vie. Cela n'est accordé qu'aux meilleurs. On dit des Nebels qu'ils ont des pouvoirs étranges. Est-ce vrai ?

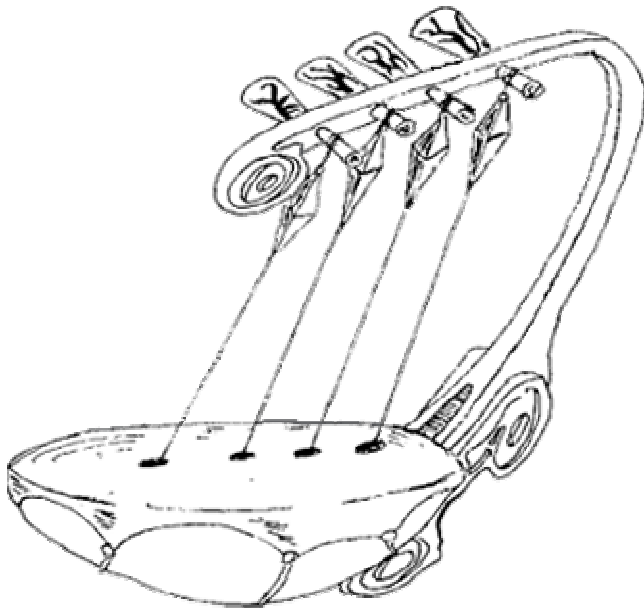
### **Les Būgardins:**

Les Būgardins, ainsi se nomment eux-mêmes les Gnomes. Ils habitent le sud-ouest d'Ibsen, dans les collines de Bruinen, qui séparent l'Avalterre de l'Erterin. Petits et noirs de poil, ils portent généralement une énorme moustache frisée, ou une barbichette. On les rencontre un peu partout, aussi bien chez les Gowens que chez les Hallanders. Contrairement aux autres peuples non humains qui vivent tous plus ou moins isolés, les Gnomes partagent la même vie que les humains. Il n'y a pas un village Gowen qui n'ait sa famille de Būgardins ; il n'est pas de ville Hallander sans un quartier Būgardin. Ils adoptent volontiers les coutumes locales.

La tradition chez les Gnomes est de ne jamais habiter durant deux générations au même endroit. Ainsi les enfants, dès qu'ils sont assez âgés pour cela, vont-ils s'installer dans une autre région que leurs parents, au gré de leur fantaisie. Chaque famille tient scrupuleusement un registre où



sont indiqués avec forces détails les différents lieux d'habitation, et l'époque. Les Būgardins, à cause de leur bougeotte traditionnelle, et leur sens de la famille et de l'histoire, sont en quelque sorte la mémoire collective et le ciment de l'île d'Ibsen.



### **Les Edhelgils:**

Les Edhelgils ont les cheveux noirs et les yeux verts. Ils habitent Ombreval, la plus grande et la plus belle forêt d'Ibsen. Linbrethil (le nom elfique d'Ombreval) est le royaume des Elfes. Personne ne peut la traverser ou y entrer sans qu'ils le sachent. Linbrethil est une forêt de bouleaux blancs géants. Ces arbres, qui sont d'habitude de taille modeste, atteignent des dimensions incroyables au cœur d'Ombreval. Les Edhelgils habitent soit dans les hauteurs de ces géants, soit entre leurs racines, qu'ils ont aménagés pour la circonstance. Ils sont paisibles et affectionnent particulièrement la pénombre. La nuit venue, leurs chants s'élèvent dans le silence de la forêt, mélancoliques et étranges. Les Elfes de Linbrethil vénèrent les étoiles

ce sont tous des musiciens extraordinaires. Ils aiment beaucoup les Nebels pour leurs cristaux. Les Nains blancs les aiment pour leurs légendes.

### **Autres lieux, autres peuples**

Plusieurs régions d'Ibsen sont peu peuplées, voire même désertes, surtout au nord et à l'est. Voici:

Les Montagnes de la Coupe : Malgré toutes les expéditions organisées par les Būgardins, les Gowens, et les Hallanders. elles restent infestées d'orques et de Gobelins. Il semble que pour chaque orque tué il y ait une naissance. C'est désespérant. Heureusement, les tribus orques et gobelines sont essentiellement occupées à se faire la guerre. Ils effectuent pourtant régulièrement des raids en Erterin et dans la forêt de Mardele, qui est seulement peuplée par quelques bûcherons Gowens frustrés.

La forêt d'Alavir, à l'ouest, est déserte.

Le massif du Malfé est particulièrement malfamé. Du moins tel est sa réputation depuis très longtemps. Et personne ne s'y rend plus pour vérifier si elle est fondée.

La forêt d'Argan, entre le Malfé et les Morlaqs, est faiblement peuplée par les Edhelgils.

La Loische, qui s'étend jusqu'aux collines du Vézin, est une région de marais.

Autour du volcan de l'Ire abondent les sources chaudes, qui sont réputées pour leurs vertus curatives.



## Historique

Il y a de cela fort longtemps, Ibsen était l'île de la magie. Les forces étranges qui permettent aux magiciens de maîtriser leur seule volonté étaient présentes en masse.

Les contacts avec les autres plans étaient facilités par une inexplicable proximité des pouvoirs obscurs. Les éléments, souvent sollicités par les magiciens se déchaînaient avec une violence exceptionnelle. La mer battait lourdement les côtes, le feu des volcans porté par les vents déchaînés, retombait en pluie pourpre sur la terre secouée de tremblements convulsifs.

La magie était plus puissante à Ibsen qu'ailleurs. Des êtres venaient de loin pour apprendre les secrets des arcanes. Ils arrivaient hommes ou créatures ; ils repartaient sorciers. La magie façonnait l'île, la modelait à son gré. Les forces occultes régnaient, les initiés triomphaient. Les habitants tremblaient. Éperdus d'orgueil, mages, animistes, élémentalistes, démonistes rivalisaient de pouvoir et jouaient à la guerre. Les Magiciens et les Sorciers d'Ibsen étaient renommés partout dans le monde. Mais la fin était proche.

Les Hallanders sont venus pour la première fois à Ibsen avec seize bateaux. C'était une secte. Persécutés dans leurs pays d'origine pour leurs croyances religieuses, ils venaient se réfugier dans l'île de la magie. Pourquoi là ? Douze d'entre eux, qu'on appela plus tard les Douze, avaient eu une vision la vision

d'une grande épreuve, mais aussi d'un bonheur possible. Ibsen était cette vision.

Dès leur arrivée à l'emplacement de la future Talis, les Pères se mirent en route, suivis de nombreux croyants, aucun d'eux ne connaissait la région, et pourtant ils ne se perdirent pas. Ils traversèrent toute l'île. Les Gowens étaient étonnés : car ils sentaient la puissance des Pères, indépendante des forces qui s'agitaient sur l'île. Les Bûgardins cachés dans les collines par crainte de la magie retrouvaient l'espoir



et nombreuses furent les familles Gnomes à suivre la procession ; si bien que ce fût une vraie foule qui arriva avec les Pères devant Durn Azal, le temple maudit des conjurateurs. Les Pères se mirent à genoux et prièrent. Et là ils eurent la révélation. L'Unique prouva son existence et sa toute puissance. Le soi s'ouvrit et engloutit Durn-Azal et l'Unique fit chuter du ciel une immense colonne d'eau qui alimente depuis trois rivières. Le doigt de l'Unique avait montré la voie.

Les Hallanders choisirent de s'installer au sud de l'île, plutôt que près du doigt de l'Unique, qui se trouvait dans une région par trop inhospitalière. Ils formaient une petite communauté dont la Foi décuplait les forces et les ressources. Le monothéisme de ces colons surexcités ne gêna guère



les Gowens, qui n'avaient pas de grande philosophie religieuse. Ils étaient un peu animistes, et croyaient donc vaguement aux esprits des sources ou des bois. Ils acceptèrent sans difficultés le culte de l'Unique. se contentant de l'adapter à leurs traditions: il est plus poétique de croire en l'Unique des sources. Les Hallanders essayèrent même de convertir les non humains. Ce fût un échec complet. Les missionnaires envoyés dans les Montagnes de la Coupe furent pieusement massacrés par les Orques aux cris de "Que Grumsh soit loué !"; les Būgardins ne croyaient qu'à la famille; les Izarns ne juraient que par Moradin, et les Edhelgils ne pensaient qu'aux étoiles. Mais cette foi nouvelle et brûlante qui habitait les Hallanders leur donna la force de lutter et d'emporter les autres peuples dans leur lutte contre l'ennemi ultime, désigné par l'Unique lui même: la Magie.

La guerre contre les magiciens dura longtemps. Ce ne fat pas une guerre habituelle mais plutôt un conflit larvé qui éclatait parfois en combats sanglants. Mais les magiciens étaient condamnés à perdre. L'Unique ne pouvait admettre leur présence, ils n'inspiraient que la peur, et une fraction des mages, conscient des excès commis sur Ibsen, combattaient les sorciers.

Aujourd'hui, une grande partie du savoir magique est perdue peut être à jamais. Les souvenirs de la lutte contre les magiciens se sont estompés. On ne les lynche plus comme avant. Ils sont tolérés, s'ils savent rester à leur place. La chute du doigt de l'Unique est toujours un lieu de pèlerinage protégé des attaques éventuelles par la ville garnison de Nicoras. Le plus grand sanctuaire consacré à l'Unique est à Nemos.

Sorg, la grande île qui ferme la baie des Mauves au sud d'Ibsen est hostile. Elle n'est pas montagneuse, elle est bosselée. Pas une plaine, rien de plat. Elle n'est qu'un immense tas de pierre stériles. Là, au milieu de ce désert de rocailles, vivent les sorciers. Ils se cachent. Ils ne sont pas encore prêts; ils veulent percer les secrets les plus profond de leur art ; ils cherchent la même puissance que leurs anciens mages: ils étudient nuit et jour. Eux n'ont pas oublié...

Merci au Farfadet