



LA TRAHISON DE L'AUBE

Qu'il ne soit permis qu'au Maître
de lire ses lignes.
Puisse les Joueurs n'en jamais
saisir l'importance !

guerre Ruptis. Enfin, les trois dernières
Puissances formaient la section Hiver
et portaient le nom de Seigneurs Sa-

phir.
Par le biais des faits du jour, ils avaient corrompus les Sei-
gneurs Émeraudes parvinrent bientôt à constituer le plus
grand empire que les Terres aient jamais connu : l'impé-
riale Domination Nantia.

Les autres Puissances furent rapidement balayées et des
centaines d'Arbitres plongés dans un jour somnifère.
Pour maintenir leur crime, les Seigneurs de l'Aube eurent
l'idée de la plus grande supercherie qui soit : tromper l'His-
toire. Ils s'attachèrent à modifier les Mémoires Mortes et leur déman-
chèrent de remplacer la vérité par un habile mensonge, le récit
de l'Aube des Âges Perdus. Quel prix exigèrent les Mémoires
Morts en échange ? Nil ne le sait, mais tout le monde est
aujourd'hui persuadé de cette fable.

TRAHISON

L'un des plus grands échecs de la Domination Nantia
fut le règlement de la dispute gnomme. Comment mettre la
main sur le précieux manuel d'entretien des Terres, le my-
thique Livre de l'Un ? Des millions de gnommes furent massac-
rés, mais le texte, morcelé et dispersé, leur échappa.

La chute de la Domination vint des autres Seigneurs de
l'Aube. Rêvés à l'impitoyable par les Seigneurs Émeraudes
et contondus au rôle de simples spectateurs, ils choisirent de
se rebeller. Harsad ou coïncidence, les trois Seigneurs Ruptis
vinrent à se rencontrer. Ensemble, ils réussirent à ruiner la
Domination Nantia en semant la discorde au sein de ce
puissant empire. Le Massacre du Temple fut un prix lourd
à payer, mais il marqua le début des Guerres Trahisonnantes.
Quelqu'un sait d'ailleurs comment ces guerres se seraient
achevées sans le bras armé de l'Arbitre d'Éléctre ?

Les trois Seigneurs Ruptis, les trois Seigneurs Émeraudes
requièrent tout au plus pour vaincre. Ensemble, ils entreprirent de bâtir
un nouvel empire : le leur. C'est en parcourant l'intervalle
qui les séparait d'une Terre ancienne. Gardée par un Ar-
bitre puissant, elle pouvait être l'objet de l'ambition d'un
seul. Un des Seigneurs Ruptis avait déjà commencé à

l'Aube des Âges Perdus n'est
qu'un mythe, un belle his-
toire certes, mais aussi une
belle supercherie, patiemment entre-
tenue par les Mémoires Mortes.



Les Seigneurs de l'Aube n'ont pas créé le monde. Ils ont
simplement pris le pouvoir. Ce sont des Puissances parmi
d'autres sur les Terres Supérieures. Il en existe des mil-
liers. Qui sont-elles ? Des dieux ? Non, plutôt des entités
cosmiques, capables d'influencer ceux qu'elles choisissent
comme leurs héritiers. Voyez-les comme des joueurs invétérés
allant de table de jeu en table de jeu. Leurs tables de jeu
sont les Terres Supérieures et leurs pièces sont les faits et les
sages.

TRICHERIES

Autrefois, chaque Terre était indépendante et régie par
un Arbitre, une sorte de conscience ou d'émulation directe
de la Terre. À la surface, les faits se déroulaient avec les or-
des vice-versa. Pendant ce temps, les gnommes assuraient la
maintenance des Terres pour le compte des Arbitres.

Hélas, comme tous les joueurs, les Puissances aiment
gagner et elles ne se privent pas tricher. Dans la région de
l'intervalle qui nous intéresse, trois d'entre elles ont réussi à
prendre le contrôle d'une table de jeu. En conjuguant leur
effort, elles sont parvenues à tromper l'Arbitre et à se ser-
vir d'interlocuteurs pour gagner en pouvoir. Elles ont
en retour la Terre dans une douce léthargie.

Satisfaites de leur trouvaille, ces trois Puissances con-
tinuèrent de prendre le pouvoir sur les Terres alentour. Elles
poursuivirent leur projet Aube Nouvelle et prirent le nom de
Seigneurs de l'Aube.

Avec le temps, ces trois Seigneurs se firent de plus en plus
maîtres des Puissances. Les associations ne se considéraient pas
comme des entités distinctes de leurs créateurs : ils étaient
indissociables. Les trois Seigneurs Émeraudes et les trois
Seigneurs Ruptis étaient les Seigneurs Émeraudes et les trois
Seigneurs Ruptis. Trois Puissances formaient la section Été
et portaient le nom de Seigneurs Topaze. Trois Puissances
formaient la section Automne et portaient le nom de Sei-





Les Trois savent qu'un des Seigneurs Émeraudes du nom de