



## Créateurs d'univers (2/5) : Les Royaumes d'Emeraude

lundi 28 août 2006, par [Lyagor](#)

2ème volet du dossier créateurs d'univers : présentation des Royaumes d'Emeraude et commentaire de leur auteur, Mordicus.

### Présentation

Les royaumes d'Emeraude sont composés de deux continents ; Le premier regroupe les vieilles terres et les jeunes royaumes, séparés par une chaîne de montagne. Le second est l'ancien empire.

Jadis, une race venue des étoiles créa ce monde, ainsi que beaucoup d'autres. Elle le peupla de créatures et de races diverses. Tout fut beau et luxuriant, jusqu'à l'arrivée des humains, également le fruit de cette race venue d'ailleurs ( les Gnoors) Ce fut le début de l'âge sombre.

Ces entités d'outre espace furent trahies par l'un des leurs : Agarash !

Agarash devint le seigneur sombre et pervertit la création de ses frères qui, après maints essais pour redonner l'harmonie a leur monde, s'en allèrent. Beaucoup d'humains succombèrent aux idées noires d'Agarash, les autres races furent plus ou moins touchées. (Apparitions des Nains sombres et des Elfes noirs)

De sombres créatures virent le jour à cette époque.

Les royaumes Elfiques qui dominaient le monde jusque là déclinent tout doucement (Début de l'âge sombre), alors que l'âge des hommes se profilent à l'horizon.

Les premières guerres éclatent, le monde tombe dans l'obscurantisme.

Dix milles ans se sont écoulés depuis ces événements. L'ancien calendrier elfique est aboli. Le calendrier de Greendel a été instauré. Nous

sommes en l'an 1378 TDG (Temps De Greendel)

Greendel est un petit pays qui a vu en son ciel une météorite s'abattre sur ses terres. Cette pierre est appelée Pierre du Destin. Tous les sept à dix ans, un oracle sort de cette météorite pour prévenir de dangers futurs. La nouvelle datation commence le premier jour de l'année qui suit cette chute !

Nombres de races ont beaucoup souffert mais se sont reconstruites, elles abordent un âge d'or.

La technologie pointe le bout du nez. Les Nains auraient inventés une poudre noire, très explosive qui pourrait révolutionner le paysage géopolitique. Faut-il encore qu'ils sachent apprivoiser leur terrible découverte.

Dans le ciel, les bateaux volant Elfes, véritables nefes fantastiques, se font de moins en moins présents.

Les états, ruines d'anciens empires, se reforment. Des cités indépendantes fleurissent ça et là.

La science et les arts supplantent de plus en plus la magie et les constructions se font de plus en plus grandioses.

Des compagnies marchandes qui sillonnent les terres, toujours aussi hostiles, deviennent de véritables contre pouvoirs.

Les peuples semblent oublier les leçons du passé, la noirceur semble gagner tout les cœurs.

Depuis l'âge sombre, les choses n'ont pas beaucoup évolué, les royaumes se sont reconstruits, les hommes s'engagent sur le chemin de la paix. Les anciennes prophéties refont surfacent, elles annoncent une menace beaucoup plus terrible pour les royaumes que jamais auparavant.

Les Elfes quittent peu a peu ce monde, mais leurs regards pourraient de nouveau embrasser ce qui fut

leurs royaumes.

Les Nains trop repliés sur eux-même devront, s'ils veulent subsister, se mêler plus de la destinée des terres qui les abritent.

Les hommes, que les querelles intestines empoisonnent, devront se serrer les coudes et avoir la même vision.

Les gnomes décimés par l'inquisition, trop habitués aux seconds rôles, devront se mettre en avant. Ils sont le garant de l'ancien temps.

C'est un monde aux mœurs décadentes et proche d'une nouvelle invasion des ténèbres, que les Pjs vont affronter. Il ne faudrait pas qu'un nouvel âge sombre obscurcisse une foi pour toutes vies et toutes civilisations.

Le monde est proche d'un bouleversement, qu'il soit technologique, idéologique ou que vienne le temps des ténèbres.

L'ambition et le pouvoir gangrèment ce monde, où chacun, par ruse et fourberie, essaye de gravir les échelons.

Ce n'est plus que jeu de dupe et faux-semblants.

Les Pjs, de quelle que races, de quelle que contrées qu'ils soient, auront un rôle à jouer.

La magie est toujours présente. Enfuie, elle peut resurgir à tout moment.

Les anciennes alliances ne sont pas mortes, d'antiques écrits subsistent.

Les vieilles légendes resurgissent, le temps épique n'est jamais loin.

Les autres plans n'ont jamais été aussi proche, ils s'entremêlent parfois.

La vérité se cache derrière un voile qu'il faudra déchirer

Les ennemis d'hier seront peut être nos alliés de demain.

La politique gangrenée de toute part, devra faire table rase.

Qui osera affronter les légions des ténèbres ?

Qui sera prêt à bousculer l'ordre établi ?

Où sont les cœurs vaillants d'antan ?

Faire partie d'un présent qui se meurt ou d'un avenir à construire ?

Il est temps que des âmes pures prennent les choses en mains, qu'elles en soient damnées ou sanctifiées. Quelles en deviennent riches et célèbres ou qu'elles tombent dans l'oubli, la folie ou la mort. L'histoire n'attend pas !

Les royaumes d'Emeraudes seront ou ne seront pas !

## Commentaire

C'est très difficile, en si peu de lignes, de faire transpirer l'originalité de ce monde.

J'ai voulu construire un monde où tout ce que j'aime pouvait s'y retrouver ( et a fortiori, ce que je n'aime pas, ne pas y être !)

Pour moi le médiéval fantastique ne doit pas être seulement une suite de « portes-salles-monstres-trésors » et de batailles épiques !

Je voulais qu'il y ait un enjeu politique, que les faits et gestes des Pjs rejaillissent sur tout les plans.

Les intrigues politiques côtoient les faits d'armes, l'investigation et les gestes de bravoures.

Les actions des joueurs doivent pouvoir modifier la donne jusqu'à l'intégrité des états, selon le degré d'évolution des pjs.

Le fait que de nouvelles technologies commencent à faire leurs apparitions tout au long du temps de jeu, peu les surprendre et changer les choses établies.

Les personnages doivent arriver à un point où ils ne peuvent plus se fier qu'à leur propre expérience, à leur solidarité et à leurs trahisons. Le monde dans lequel ils vivent ne doit pas être ancré à jamais.

Ce monde a un riche passé, mais c'est l'avenir qui intéresse les Pjs, c'est à eux à le construire, sur des bases changeant sans cesse.

Le fait de vivre dans un milieu instable, les oblige à être plus impliqués et de là, à se transcender.

Ce monde ne doit être qu'un écrin pour l'imagination, l'aventure et rien d'autre.



Les différences de sociétés, de mœurs, un background laissant la part belle aux intrigues et aux bizarreries qui peuvent toucher au paranormal, prennent le pas sur l'histoire du monde, somme toute banale.

Je développe pour cet univers, un jeu de rôles du nom d'Influence, qui est une sorte de croisement entre D&D et Conspirations (Over the edge)

En créant les royaumes d'Emeraude, j'assouvis deux passions, qui sont les jeux de rôles et l'écriture.

J'espère vous avoir fait comprendre le sens de ma démarche, mais ne pourrait résumer un monde complexe, qui n'a peut-être comme originalité de n'être, que le mien !

### **L'auteur**

Mordicus

Mordicus\_house@hotmail.com

<http://mordicus.over-blog.com/>