



L'ANCIEN EMPIRE DU THASSILON

RAPPORT VA-327-219

Un recueil d'informations au sujet de l'ancien empire du Thassilon recueillies auprès de géants, de Shoantis, de Varisiens et de sages de Korvosa, établissant des liens entre les seigneurs de cet empire et la société actuelle.

A travers les terres de l'actuelle Varisie, on retrouve de nombreux monuments qui, bien que datant de plusieurs millénaires, semblent avoir résisté de manière surnaturelle aux ravages du temps. Ce sont là les signes les plus visibles de l'empire déchu du Thassilon, qui s'étendait autrefois non seulement sur la Varisie, mais sans doute aussi sur la majeure partie de l'Avistan de l'ouest.

Outre ces témoins muets des événements du passé, l'explorateur curieux au regard et à l'esprit aiguisés peut percevoir d'autres héritages laissés par cet ancien empire. Certains sont physiques et bien concrets, comme des races ou sous-races de créatures créées à l'époque du Thassilon (ou descendant de créations de l'époque); d'autres sont à la fois moins évidents et plus présents, comme diverses habitudes et traditions, ou même les fondements de certaines branches de la magie utilisée aujourd'hui.

Il est difficile à l'heure actuelle de recueillir des informations sûres sur cet empire qui a disparu depuis si longtemps. On trouve encore quelques textes dans certaines ruines, mais la source d'information principale à l'heure actuelle est sans doute la mémoire collective des peuplades qui occupent la Varisie de nos jours. Les membres de ces groupes sont toutefois généralement peu enclins à partager leurs souvenirs, par superstition, parce qu'il les considèrent comme des secrets devant rester au sein de leur tribu, parce que ces connaissances sont considérées maudites, ou pour tout un tas d'autres raisons. Les deux sources sur lesquelles j'ai basé ces notes sont les géants (ce fut difficile d'en trouver un qui soit disposé à parler, et encore plus de le convaincre de parler) et les Varisiens. Dans les deux cas, je ne peux affirmer avec certitude que ce qu'on m'a dit est la vérité; mais j'ai retranscrit les informations sans les modifier.

LE POINT DE VUE DES GÉANTS

Aujourd'hui, les géants de Varisie sont divisés en au moins deux tribus qui semblent être incompatibles à bien des points de vue. Les relations entre les deux groupes varient entre une froide paix et la guerre ouverte. Selon mes sources, ces deux sous-races qui ne peuvent plus se croiser (toutes les tentatives auraient résulté en des enfants morts-nés ou déformés) seraient issues d'une seule et même souche. La séparation daterait d'une époque ancestrale et aurait été causée par ceux que les géants appellent « les Anciens Seigneurs ».

A cette lointaine époque, les Anciens Seigneurs auraient réduits les géants en esclavage, les « marquant » comme leurs serviteurs. La traduction entre le discours en langue de géants et la langue commune est plutôt imprécise ici, mais je pense que le mot « marque » est à prendre au sens premier. Cela signifie sans doute que ces anciens seigneurs utilisaient une trace physique, un symbole peut-être, pour littéralement marquer leurs esclaves géants; peut-être exerçaient-ils leur contrôle à travers cette marque.

Certains géants choisirent de fuir et échappèrent ainsi à l'esclavage. Ils réfugièrent dans des endroits secrets des montagnes, à l'écart des influences des anciens seigneurs. Ils restèrent fidèles à leurs croyances et continuèrent à écouter les esprits de la montagne, les esprits de la terre et les esprits de la roche.

Les autres, les géants marqués, les esclaves, devinrent « les géants runiques » (sans doute une allusion à cette marque ?). Sous les ordres de leurs maîtres, ils construisirent des monuments gigantesques, de vastes cités, des complexes mortuaires impressionnants et des créatures artificielles gigantesques.

En même temps, les géants runiques apprirent à maîtriser de nouveaux outils, à délaisser les esprits de la terre et de la roche pour les objets de fer et de métal. Certains furent même formés à l'utilisation de la magie. La chasse à dos de mammouth céda sa place à la guerre à dos de mammouth, au cours de laquelle ils affrontaient les ennemis de leurs maîtres.

Toutes ces choses changèrent la nature profonde des géants, modifiant même jusqu'à la couleur de leur peau. De leur ancienne existence, il ne restait guère plus que quelques occupations comme la chasse et la vénération du dieu Minderhal, le dieu des géants.

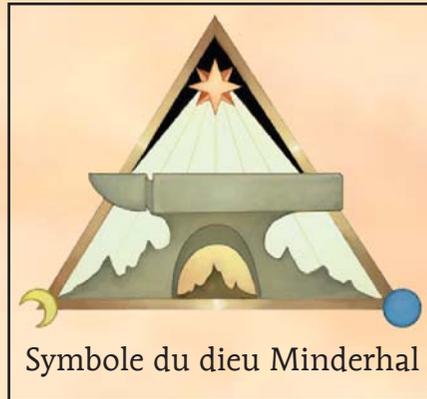
Puis, les anciens seigneurs disparurent. Et les géants runiques cessèrent de s'intéresser à l'humanité. Il se retirèrent vers les montagnes et les plateaux et là, ils retrouvèrent les descendants de ceux qui s'étaient enfui. Les géants runiques, qui s'étaient rebaptisés en géants de pierre, s'aperçurent qu'ils ne parvenaient plus à communiquer avec les esprits de la terre, de la roche et des montagnes. Ils apprirent aussi que les croisements entre eux et les géants taiga (les géants qui étaient restés fidèles à leur mode de vie d'avant les anciens seigneurs) n'étaient pas viables. La magie et la vie sous la coupe des anciens seigneurs les avaient changés à tout jamais.

LA MAGIE DU THASSILON

On a retrouvé peu de textes traitant directement des traditions thassilonniennes en terme de magie. Mais il semble raisonnable de supposer que de nombreuses coutumes et habitudes actuelles découlent de ces anciennes traditions.

Un exemple évident, bien que pas forcément bien connu, se rapporte

aux tatouages traditionnels des nomades varisiens. Certains membres de cette tribu (et, dans de rares cas, certains extérieurs également) reçoivent ces tatouages traditionnels composés de glyphes entremêlés (y aurait-il un rapport avec les marques des géants ?). La plupart du temps, ceux-ci sont dessinés sur les bras ou sur le torse ou, plus rarement, sur le front, du récipiendaire.



Symbole du dieu Minderhal

Les légendes Varisiennes rapportent que ces tatouages servent à amplifier et à concentrer certaines formes de magie. On retrouve là deux aspects importants qui permettent de supposer que ces tatouages sont en fait un héritage de l'ancien Thassilon. Ces deux aspects caractéristiques sont (1) l'utilisation de glyphes, de runes, de symboles; et (2) sept formes différentes, liées aux écoles de magie. Ainsi, non seulement ces tatouages Varisiens prennent la forme de glyphes imbriqués, mais mes recherches m'ont permis d'en répertorier sept types :



Quelques glyphes utilisés dans les tatouages Varisiens

- les tatouages Avidais, associés aux sorts de protection et d'abjuration;
- les tatouages Idolis, renforçant les invocations et conjurations de créatures et d'objets;

- les tatouages Carnasia, canalisant les enchantements et les sorts de charme;
- les tatouages Ragario, focalisant les énergies destructrices des sorts d'évocation;
- les tatouages Vangloris, aidant au façonnage des illusions de toutes sortes;
- les tatouages Voratalo, permettant à leur porteur de manipuler les énergies de la vie et de la mort à travers la nécromancie; et finalement
- les tatouages Avaria, qui influent sur les modifications magiques et les sortilèges de transmutation.



Envie
Abjuration
Avidais

J'ai pu consulter un linguiste érudit et lui soumettre les noms Varisiens de ces tatouages. Quelle ne fut pas ma surprise lorsqu'il m'apprit qu'on retrouvait dans chacun de ces termes la racine de mots actuels, et que ces mots actuels formaient sept thèmes qui, aujourd'hui encore, sont forment un ensemble reconnu.

Ainsi par exemple, Avidais partage la racine et l'origine des mots avide, avidité. Idolis, quant à lui, ressemble à indolent. On peut ainsi poursuivre avec Carnasia, carnassier ou encore Ragario, rage ainsi que Avaria, avarice. On retrouve là les thèmes liés à ce que certaines églises et philosophies appellent les Sept Péchés.

Voici ce qu'on obtient en regroupant ces informations :

- Avidais (Abjuration) - avidité/envie, qu'on



Paresse
Invocation
Idolis



Luxure
Enchantement
Carnasia



Colère
Evocation
Ragario



Orgueil
Illusion
Vangloris

lie ici à l'art de supprimer toute magie autre que la vôtre;

- Idolis (Invocation) - indolent/paresse, qu'on lie à l'art de conjurer des créatures et de les faire travailler à votre place, ou de créer ce dont vous avez besoin;
- Carnasia (Enchantement) - carnassier/luxure, qu'on lie à l'art de charmer, de dominer les autres, de les contrôler leur corps et leur esprit afin de satisfaire vos désirs;
- Ragario (Evocation) - rage/colère, qu'on lie à l'art magique qui consiste à canaliser les puissances destructrices;
- Vangloris (Illusion) - gloire/orgueil, qu'on lie à la magie permettant de modifier votre apparence et tromper les autres;
- Voratalo (Nécromancie) - voracité/gourmandise, qu'on lie à la magie qui joue avec les énergies vitales, permet de les absorber, et crée des êtres animés d'énergie négative assoiffés de vie;
- Avaria (Transmutation) - avarice, qu'on lie à la magie permettant de transformer des choses en objets de plus grande valeur, ou en objets plus utiles, ou encore à améliorer ses capacités physiques ou autres.

Après avoir réalisé les liens entre les sept tatouages Varisiens, les sept écoles magiques et les sept péchés, il est tentant d'en conclure que ce serait dans la magie thassilonnienne qu'on trouverait l'origine de ces trois choses. C'est pratiquement certain dans le cas des tatouages; et, d'après ce que j'ai pu tirer des aînés Varisiens que j'ai pu interroger, il en irait de même pour les deux autres cas. Notre magie actuelle, et une bonne partie de notre philosophie proviendrait donc de cet ancien empire.



Gourmandise
Nécromancie
Voratalo



Avarice
Transmutation
Avaria

Etablir ce lien entre les tatouages et les péchés m'a permis d'en apprendre plus de la part des Varisiens. Peut-être ont-ils été convaincu de mon réel intérêt en apprenant que j'avais continué mes recherches; peut-être est-ce simplement parce que, en apprenant ces liens que j'avais découverts, ils ont pu, de leur côté, relier des fragments d'histoires qu'ils n'avaient jamais assemblés auparavant ? Quoi qu'il en soit, ils m'apprirent que, outre les runes qui constituaient les tatouages, il existait des runes symbolisant chacune des écoles de magie - et, je le découvris plus tard, chacun des péchés. Je reproduis ces sept runes ici avec autant de précision que je le peux.

Une rapide observation des runes révèle qu'elles possèdent sans doute une origine en tant que pictogrammes. Ainsi, la rune de l'Envie et de l'Abjuration ressemble à une main stylisée ou à un grappin prêt

à se refermer sur quelque chose, sur l'objet de l'avidité ? La rune de la Paresse et de l'Invocation semble être un homme étendu, peut-être endormi. Le symbole de la Luxure et de l'Enchantement peut faire songer aux courbes d'un corps désiré. La rune de la Colère et de l'Evocation ressemble à des éclairs, ou peut-être à des mains placées pour projeter une puissance destructrice vers l'avant. On peut encore y voir une tête stylisée dotée de cornes, évoquant peut-être une créature colérique. Le symbole de l'Orgueil et de l'Illusion semble représenter un homme tenant les bras en l'air, comme pour se glorifier. La rune de la Gourmandise et de la Nécromancie représente peut-être la tête et le torse d'un être obèse. Finalement, la rune de l'Avarice et de la Transmutation évoque clairement une main ou une patte griffue prête à saisir quelque chose.

Certains des aînés Varisiens que j'ai pu interroger ont confirmé que les seigneurs du Thassilon (ceux que les géants appellent les anciens seigneurs sans doute) puisaient leur puissance magique dans les péchés qui y étaient associés. Ainsi, ce lien entre nos écoles magiques actuelles et ces péchés trouveraient son origine dans le fait que c'est à partir de ces péchés (chez eux ou chez les autres ?) que les seigneurs tiraient leur magie.

Lorsque je fis part de cette théorie à un sage de l'Acadamae de Korvosa, il me fit remarquer que, aujourd'hui, les études magiques spécialisées en une des sept écoles ne sont plus attachées aux péchés en question. Il insista pour que je précise dans mon compte-rendu que cela prouve que ces péchés ne sont qu'une source de puissance parmi d'autres et que cette vision de la magie thassilonnienne ne doit en aucun cas laisser penser que, encore actuellement, toute magie se fait à travers l'exploitation de péchés.

En fait, pour appuyer ses dires, ce professeur réputé a indiqué que, si certains seigneurs thassilonniens parvenaient à puiser leur force



magique dans les péchés, et si les lanceurs de sorts actuels pouvaient pratiquer une magie « neutre » vis-à-vis des péchés, on pourrait supposer qu'il existe une troisième option. Cette troisième option consisterait à appuyer la magie non sur l'opposés des sept péchés, à savoir sur ce qu'on pourrait appeler sept qualités.

Muni de cette nouvelle idée, je suis retourné visiter les Varisiens une troisième fois, espérant qu'à nouveau, ils accepteraient de m'en dire plus ou, même, que ce nouveau point de vue sur les sept écoles/tatouages/péchés évoqueraient d'autres bouts d'histoire. Et je n'ai pas été déçu. Ils ne m'en apprirent pas plus au sujet de la magie, mais bien au sujet de l'ancien empire du Thassilon.

LES SEIGNEURS DU THASSILON

Il m'a fallu remettre de l'ordre dans les diverses pièces de l'histoire du Thassilon que j'ai pu apprendre des aînés Varisiens, des érudits historiens et des traducteurs qui ont déchiffré les divers textes gravés sur les anciens monuments connus.

Il semble que, à l'origine, le Thassilon fut fondé par un roi bon et sage connu sous le nom de Xin. Ce roi était si sage et si respecté que son nom, Xin, devint synonyme de grandeur et de respect et entra dans la langue de l'époque. Ce roi sage entra en contact avec des créatures d'outre-monde et d'anciens dragons. C'est ainsi qu'il apprit les secrets des runes, des glyphes et de la magie.

Grâce à ces connaissances, Xin entreprit d'incroyables travaux, établit des lois justes et bonnes, construisit des merveilles, et accomplit encore de nombreux autres actes qui permirent aux peuples de s'épanouir à de multiples niveaux : culturel, militaire, territorial, commercial, et philosophique.

Le peuple, heureux et prospère, se divisait en deux castes principales : la caste militaire dont les membres se tournent vers des carrières martiales et s'adonnent aux simples plaisirs de la vie; et la caste des créateurs, qui regroupait les mineurs, fermiers, artistes et artisans plus enclins à se tourner vers des considérations plus ésotériques et mystiques. Les légendes Varisiennes indiquent d'ailleurs que ces deux castes auraient donné naissance, au fil des âges, aux peuples des shoantis (qui accordent encore une grande importance aux prouesses au combat) et des nomades Varisiens (plus mystiques et mystérieux).

Les enseignements de Xin, le Premier Roi, s'organisait autour de



sept vertus (et c'est là qu'on retrouve le parallèle avec cette idée proposée par le sage de Korvosa) : la richesse, la fertilité, la fierté légitime, l'abondance, la bonne volonté, le juste châtimement et le repos mérité. Sept vertus vers lesquelles tout citoyen se devait de tendre et qui étaient récompensées par les lois.

Prospère, l'empire s'étendit, jusqu'à recouvrir l'ouest d'Aviran. Tant et si bien que le roi dut nommer des gouverneurs pour gérer l'empire. Il choisit ceux-ci parmi ses plus proches conseillers, avec qui il avait partagé ses connaissances magiques et qui figuraient parmi les plus puissants arcanistes. Ces sept gouverneurs se partagèrent donc le territoire et se focalisèrent chacun sur un des aspects de la magie (une école, sans doute, ainsi qu'une vertu).

Mais, alors que le pouvoir de ces gouverneurs croissait, ils devinrent de plus en plus insatisfaits de devoir servir et suivre les directives du Roi. Ils entrèrent alors en contact avec de terribles puissances séjournant en-dehors du monde, avec des dragons envieux et d'autres créatures maléfiques. Ainsi, les gouverneurs apprirent à manipuler la magie tout en corrompant les vertus royales.

Et la quête honorable de la richesse devint l'avarice. Et la vénération de la fertilité devint la luxure. Et le sentiment de fierté légitime céda la place à l'orgueil. Et la recherche de l'abondance pour tous se transforma en gourmandise. La bonne volonté disparut et fut remplacée par l'orgueil. Au lieu du juste châtement, on trouva la colère. Et, plutôt que se satisfaire du repos mérité, on se tourna vers la paresse. Ainsi les sept vertus disparurent au profit des sept péchés.

Les gouverneurs, dont la puissance grandissait encore, réduisirent en esclavage les géants, puissants et forts et utilisèrent leurs nouvelles armées pour construire d'abord des routes et des murs, puis des monuments importants non plus pour le bien de tous ou pour la gloire de l'empire, mais pour leur gloire personnelle. En fin de compte, ils prirent le pouvoir total et on dit que le Roi Xin, très âgé, disparut dans une énorme conflagration magique qui détruisit la capitale sans laisser aucun reste.

Finalement, les gouverneurs - qui avaient pris le titre de Seigneurs des Runes (ou d'anciens seigneurs, pour les géants) - finirent par se tourner les uns contre les autres. On ne sait pas exactement comment le Thassilon disparut, mais plusieurs hypothèses sont avancées. Les luttes intestines n'y sont certainement pas étrangères. Certains érudits suggèrent que des révoltes chez les esclaves pourraient également avoir contribué à la chute du Thassilon. D'autres conjecturent que, dans leur folle quête de puissance

magique, les seigneurs des runes auraient également pu réveiller, libérer ou attirer certaines entités maléfiques.

Une aide de jeu par Dalvyn (dalvyn@gmail.com) basée sur la gamme Pathfinder éditée par Paizo.

Pathfinder Community Use Policy

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.