



De la nature de Davokar

CE QUI SUIT est l'une des descriptions les plus condensées mais aussi les plus éclairantes concernant la forêt de Davokar. Ce texte est le rapport sur un exposé fait dans la cave à vin Turvinels à Yndaros. L'orateur était un chasseur de trésor anonyme, prétendument à succès, et le transcripteur n'était autre que Iasogoï Brigo - à ce moment-là l'un des plus ambitieux novices de l'Ordo Magica, à présent célèbre pour avoir exploré les catacombes d'Akkona.

L'anonymat de l'orateur peut être considéré comme un effet de l'atmosphère presque sectaire que cultivent les chasseurs de trésors expérimentés : ils apprécient la compétition entre

eux, mais ils font très attention à ne pas y inviter de nouveaux venus. Transmettre la connaissance de certains aux laquais de la Reine et des maisons nobles, comme cet orateur le fit, est à peu près la pire chose que l'on puisse accomplir, puisque la noblesse d'Ambria est déjà injustement favorisée par l'accès à d'inépuisables ressources.

Par conséquent, nous devrions remercier l'orateur pour avoir eu le courage de parler sans fard ; ce n'est que grâce à un tel altruisme que de jeunes aventuriers peuvent avoir une chance de survivre à leurs premiers pas chancelants sur le dur chemin de la vie de chasseur de trésors.



our les non-initiés, commençons par rappeler l'évidence : Davokar est une forêt incomparable. *Le récit de la nature possédant une âme est certainement un indice du manque de méthodes fiables du peuple barbare pour catégoriser, classifier et hiérarchiser. une insuffisance déjà remarquée chez les elfes et les gobelins.*

jusqu'à Symbar, le cœur à la fois horrible et attirant de la forêt. Enfin, il y a ceux qui persistent à dépeindre Davokar comme une créature, un organisme affamé, combatif et même pensant. Bien que de telles représentations fassent écho aux histoires à dormir debout des barbares et des sorcières, elles ne peuvent être facilement ignorées. Aussi sûr que je me tiens devant vous, je me suis souvent senti comme un intrus indésirable sous les frondaisons de Davokar ; indésirable non seulement auprès des elfes et des bêtes, mais aussi de la végétation, des eaux et même de son sol.

L'immensité de la forêt, avec sa végétation disparate et l'incertitude quant à son caractère fondamental, rend impossible un compte-rendu net et holistique de sa nature. Et la tâche est rendue encore plus difficile quand les barbares et les elfes inventent des contes sur d'anciens fléaux et des sources de Corruption endormies, dans l'espoir d'effrayer les honnêtes gens. Mais nous ne devons pas nous laisser décourager par les incertitudes et les histoires de fantômes ! Les trésors de Davokar peuvent nourrir des familles, financer des châteaux et, finalement, être le soleil qui fait s'épanouir le royaume de Korinthia. *Le dernier cas est une possible référence à la connaissance solaire et la sagesse archaïque qui nous attendent dans les profondeurs de la forêt.*

Avant de débiter, je me dois de commenter les restrictions établies par notre Reine, plus précisément sur les lois régissant l'accès de notre peuple à la forêt de Davokar. Je ne suis pas en mesure de remettre en question leur sagesse, et peut-être la licence d'explorateur nouvellement créée est-elle essentielle pour empêcher ces bois de déborder de pauvres chercheurs d'or, avides de bijoux et d'artefacts. *Mais le bénéfice tiré d'une loi qui nous oblige, nous explorateurs, à nous enregistrer et à régler des taxes sur nos trouvailles est plus difficile à déterminer ; et que dire de la menace d'emprisonnement et même celle de peine capitale, qui semblent injustifiées. Nombre de mes amis, de célèbres explorateurs, envisagent d'implanter leurs entreprises ailleurs, dans le but d'éviter de la paperasserie inutile et des charges iniques. Un tel développement sera sans aucun doute un facteur de la chute du royaume de notre Reine !

Correct !

**Et ainsi évitant des attaques elfiques contre nos avant-postes à l'intérieur même de Davokar, un argument que l'orateur ignore, ou dont il n'a pas conscience.*

Cette dernière remarque peut être écartée, les arguments ainsi que les conclusions ne font que révéler les intérêts personnels de l'orateur.

La forêt clairsemée

Les zones extérieures de Davokar, foyer des clans barbares, peuvent être arpentées sans mettre en danger directement sa vie et son intégrité physique - la végétation est relativement jeune et laisse passer plus de lumière que les horreurs de la forêt ne peuvent en supporter. Mais entrer dans les territoires des clans sans arme n'est pas recommandé. Je voudrais également conseiller aux explorateurs de toujours voyager en groupe, d'avoir leurs licences en ordre, d'élaborer de prudents plans de voyage et de s'y tenir, quoi qu'il arrive. De bonnes relations au sein du groupe, des préparatifs méticuleux et la capacité de résister aux tentations sont vitales pour assurer un retour couvert de succès!

Cependant, dans les régions extérieures, il est encore possible de trouver de l'aide et un abri si quelque chose se passe mal. Les gardiens qui patrouillent sur la route entre Otra Senja et Otra Dorno font parfois des excursions dans les bois, souvent en collaboration avec les Rangers de la Reine quand ils entendent des rumeurs sur des menaces potentielles le long de la frontière sud. Et il y a aussi un nombre croissant d'avant-postes permanents dans la partie sud de la forêt, où les fidèles serviteurs de notre Reine se livrent au bûcheronnage, à des fouilles et à des études scientifiques de la flore et de la faune de Davokar.

Cela se complique si vous voyagez plus au nord, dans les périphéries ouest et est. Les barbares qui y vivent ne sont pas aussi paisibles que ceux du clan Odaïova dans Odovakar. Celui qui cherche un abri doit d'abord convaincre le chef et sa sorcière qu'il a) ne représente aucune menace pour le clan, b) est sain et non souillé, et c) opposé à tout type d'activité risquant de perturber Davokar. Si vous êtes en mesure de convaincre le chef, vous pourrez échanger des marchandises et des services contre de la nourriture et un abri ; si vous ne parvenez pas à les convaincre, vous serez, dans le meilleur des cas chassé, mais au pire vous serez transformé en pelote pour de très longues aiguilles.

Cette dernière remarque est sûrement un trait d'humour. "De grandes aiguilles" peut être une allusion aux flèches, aux lances ou aux pointes aiguisées d'un piège.

La nature

Les parties ouvertes de Davokar sont aussi belles qu'une forêt puisse l'être - des arbres luxuriants couronnent un sous-bois vert vif regorgeant de plantes portant des fruits et de belles fleurs sauvages, le tout baigné par des rayons perçant le feuillage. Dans d'autres endroits, les pins forment de majestueuses galeries, avec des troncs ayant jusqu'à trois cents pieds de haut, si assoiffés et à la ramure si dense que rien d'autre qu'une mousse verte émeraude ne recouvre le sol.

Une exagération qui peut être inspirée par "Hymne aux Profondeurs boisées" de Tambio ou à "Loëan n'a jamais été si opulent" de Vester.

Y a-t-il besoin d'un guide d'argumentation générique ?

La mention de "bonnes relations" peut éventuellement expliquer ce qui est arrivé à l'expédition dirigée par Fulia Vearra et Parase "Fleau des araignées" l'an passé. Recommandation : pas plus d'un seul Maître par expédition

*Non vérifié,
encore une autre
exagération ?*

Mais le chasseur de trésors novice doit demeurer sur ses gardes. Les fruits et les baies peuvent l'empoisonner tout comme le guérir ; un bosquet accueillant peut dissimuler un marais ; un joli rosier peut soudain glisser ses branches autour de vos jambes et de vos bras, avide du suc de vos chairs. Un guide qualifié vaut toujours le moindre thaler qu'il coûte !

En ce qui concerne les ruines et autres lieux à trésors, les parties ouvertes du Davokar ont beaucoup à offrir. Par tradition, les clans barbares ne touchent pas aux trésors et les autres habitants de la forêt n'ont aucune raison de fouiller dans le passé de l'humanité. L'explorateur chanceux peut donc encore trouver des ruines intactes ou même des villes en ruine. La plupart des endroits le long de la frontière sud ont déjà été cartographiés et pillés, par les explorateurs de la Reine ou par de courageux chasseurs de trésors, mais en s'aventurant plus au nord ou plus profondément dans le sol les chances de découverte sont considérablement augmentées.

*Regardez la page
précédente, intérêt
personnel ?*

Nécessité d'une plus ample analyse du peuple barbare. Des individus renégats doivent être identifiés et on doit leur offrir des paiements ou des parts dans les découvertes. S'ils refusent, l'usage du fouet doit être considéré,

Les créatures

puisque les informations concernant des zones aux trésors sont cruciales pour la progression d'Ambricia.

Les zones clairsemées de Davokar sont principalement peuplées de barbares et d'animaux de proie ; les prédateurs des profondeurs considèrent tous ceux qui demeurent à l'extérieur comme du gibier, qu'ils marchent sur deux jambes ou quatre. Des meutes de jakaars et de félispectres, des abominations faméliques, de lourds hauts trolls - tous chassent le long de la lisière de la forêt, surtout la nuit, mais de nombreuses exceptions ont été signalées.

Aux menaces qui guettent les voyageurs, il faut également ajouter les fées et autres créatures elfiques. Les premières aiment apparemment attirer les humains dans les bras de toutes sortes de monstruosité, vers des fondrières ou divers pièges diaboliques. Les créatures elfiques agissent avec plus de passion, surtout si elles sont dirigées par un elfe. Les humains qui se trouvent au mauvais endroit, qui sont en violation avec les traités, obtiennent rarement plus d'un avertissement ; alors les oreilles-pointues attaquent, directement si elles sont supérieures en nombre et en force, avec des armes à distance, tout en opérant des retraites stratégiques, si l'équilibre des forces est en leur défaveur.

*Elfes du printemps et
de l'été certainement.*

Je le répète, vous devez être armés, voyager en groupe et être en mesure de résister aux tentations si vous voulez survivre dans Davokar !

*Peu concluant : de bonnes relations et des préparations
méticuleuses devraient être ajoutées.*

*Lapsus logique.
Si la seconde
déclaration est correcte,
pourquoi retirer
les barbares de la
catégorie des animaux
prédateurs ?*

Les terres sauvages

L'orateur semble suggérer que nos fouilles dans la périphérie s'avèreront stériles, que des sources de connaissances plus intéressantes peuvent être trouvées plus en profondeur. La plausibilité de cette assertion devra être étudiée.

Plus loin dans les bois, certaines zones sont si dangereuses que seules des compagnies expérimentées et bien équipées devraient y pénétrer. Les chasseurs de trésors vraiment ambitieux n'ont pas d'autres choix, étant donné que la majeure partie des terres sauvages bordent ou entourent des terrains de fouille intéressants ; ceci est aussi valable pour les explorateurs en quête de connaissances concernant le passé de Davokar.

Dans tous les cas, vous ne vous aventurez jamais dans les terres sauvages à moins d'être prêt à sacrifier votre vie en échange d'une chance de trouver la richesse, des savoirs d'un autre temps ou de la gloire. Et sans aucun espoir de secours ! Notre Reine et ses sujets n'ont encore qu'un seul avant-poste dans les régions sauvages de Davokar, à savoir aux ruines du temple exploré et rénové par les Chevaliers-Soleil, à trois jours de marche à l'est de Karvosti. Sinon, il faut être incroyablement chanceux pour y rencontrer qui que ce soit, à part des monstres hostiles et voraces.

L'orateur n'est évidemment pas au courant de la Fange de Poix Noire" et de la fouille de la Pyramide de Serand, signe clair que la dissimulation a été un succès.

La nature

En général, elle est constituée d'une sorte de forêt vierge d'un vert foncé, touffue, épineuse et inhospitalière. Les baies et les fruits mortels ressemblent à leurs cousins comestibles ; un petit ruisseau peut très bien cacher sous sa surface ondulée un abîme abrupt ; des dolines géantes se dissimulent sous des couches minces de plantes rampantes couvertes de mousse. Et puis il y a les kelders...

Kelder : un cèdre doté d'aiguilles doubles, qui émet une poussière soporifique, et ensuite utilise ses racines à l'instar d'un mycelium pour percer la peau de ses victimes endormies et les drainer de leurs nutriments.

Bien entendu, aucune limite incontestable n'existe entre ces types de région.

Parfois, les terres sauvages et la forêt clairsemée peuvent être confusément semblables, et des espaces sauvages peuvent effectivement se trouver dans ce qui semble être une forêt clairsemée - vous pouvez déboucher dans un bosquet de kelders ou un champ de dolines cachées, alors que vous pensiez être en terrain sûr.

En ce qui concerne les ruines dans ces terres, on peut émettre deux remarques importantes. D'abord, elles sont difficiles à trouver car elles sont souvent totalement envahies de végétation ou alors elles sont effritées au point que seules les fondations et les niveaux des sous-sols sont intacts. Ensuite, vous pouvez être sûr qu'ils sont habités ou, qu'ils forment une partie du domaine de quelqu'un. Et ce dernier sera sans aucun doute opposé à toute intrusion.

La classification : forêt clairsemée, terres sauvages et forêt sombre est ici inappropriée. L'information devrait être réinterprétée sur la base du Principe de Dualité de Malliaros, ou des Quatre Champs matriciels de Lukresia sur les domaines de Davokar.

Comparez avec le rapport des Templiers concernant l'architrone Rohaxo et notre propre confrontation avec l'abomination aux fouilles d'Eau-Vive

Les créatures

Les créatures qui se dissimulent dans les profondeurs de Davokar constituent assurément tout un choix infâme de bêtes. On peut tomber sur des abominations mues par une faim insatiable, des groupes de trolls enragés et de géants exilés ; des colonies d'ettermites et de mache-crânes, des meutes de jakaars et de félispectres, et des change-formes non classifiés provenant d'autres mondes. En outre, les barbares et mes collègues chasseurs de trésors racontent que de nombreux spécimens uniques demeurent dans les profondeurs de la forêt. La rencontre de ces créatures, répondant aux noms de Seigneur des Paluds, Brute du ruisseau, Sorcière des aubépines ou même le Massacreur, m'a été épargnée. Je ne peux donc pas prétendre savoir lesquels existent et, si oui, ce qu'ils sont réellement et s'ils sont hostiles.

Ces derniers constituent certainement une référence à ce que l'Ordre appelle entités démoniaques.

Un catalogue de telles créatures a été compilé par Mallianos. Il conclut que la plupart d'entre eux ne sont que des fruits de l'imagination et que les autres font allusion à de très vieux elfes et/ou trolls distordus, et souvent plusieurs noms sont attribués au même être.

La forêt sombre

Celui qui voyage à travers Davokar ne doit jamais oublier où le vert et les couleurs vives prennent racine. Même la plus riche récolte se nourrit de la pourriture et vous n'avez jamais vu une moisson si riche, ni un sol aussi noir que celui des sombres nefs sylvestres de Davokar. Et parmi les parties de la forêt, certaines sont réputées pour être particulièrement dangereuses. Peu nombreux sont ceux qui ont visité la forêt sombre de Davokar et sont revenus pour en parler, et la plupart des survivants en conservent des blessures graves, à la fois au corps et à l'âme, ce qui rend leurs témoignages peu fiables. En tout cas, d'après ce que j'en comprend, les zones sombres n'ont rien de commun, et doivent être évitées comme la peste. Au sens propre !

Beaucoup ont décrit le côté sombre de Davokar comme infesté de parasites et de maladies contagieuses ; des maladies qui affectent la chair et l'esprit du malheureux qui y est exposé de diverses manières, mais toujours avec d'horribles conséquences ; les victimes deviennent folles, déformées, boiteuses, enragées ou mortes-vivantes ; ou le tout combiné. D'autres histoires parlent de distorsions ou de déchirures profondes dans le tissu de la nature, de monstres qui défient toute raison, et de malédictions anciennes si vives qu'elles font fondre la chair de qui s'en approche, jusqu'à ce qu'elle se détache des os.

Mis à part les symptômes dont j'ai été témoin sur les quelques survivants, je ne sais à quel point ces histoires offrent un fond de vérité. Mais une chose est certaine : aussi longtemps qu'il y aura des ruines intactes ailleurs, il serait insensé d'entrer dans la forêt sombre. Pour ma part, je préférerais mourir que d'aller à la chasse aux sites mystiques tels que Davokar, Saroklaw ou le lieu surnommé «la Mère des Ténèbres », Symbar.

Un rapport faisant suite à la visite du Maître du Chapitre Cornelio aux oubliettes, sous le Temple du Soleil, dans Fort Chardon, peut être déniché dans les archives et pourrait être d'intérêt pour une comparaison.

La nature

Attendu que personne n'est entré dans le Davokar sombre et n'en est revenu avec la parole et les sens intacts, je ne peux proposer que des rumeurs concernant sa nature. Selon mes évaluations, une douzaine de domaines méritent une attention dans ce contexte, des zones qui vont forcer tous ceux qui y entrent à affronter des défis presque inhumains. Des histoires de mers de ronces, de forêts pétrifiées, de flaques épaisses d'eau noire sirupeuse et de rivières de lave sont légion.

Les légendes les plus étranges parlent même d'un froid glacial en plein cœur de l'été, de végétation luminescente, de régions qui partagent leurs terres avec des dimensions démoniaques et de lacs souterrains, remplis d'acide émettant des vapeurs toxiques, qui remontent à la surface. Si l'on devait prendre toutes ces histoires au sérieux, les profondeurs de Davokar seraient d'un contraste absolu avec tout ce que nous considérons comme normal, où toutes les vraies formes de vie sont destinées à se briser.

S'il n'y avait que quelques difficultés à trouver son chemin, il pourrait y avoir encore de bonnes raisons de braver les dangers et de visiter les ruines du côté sombre, et, en tout premier lieu, Symbar elle-même, là où, selon les sorcières barbares, se trouvait le haut siège d'une civilisation, il y a un millénaire. Comme nous l'avons mentionné précédemment, les barbares comme les elfes se tiennent à l'écart des vestiges. Donc, si les sorcières ont raison, des endroits comme Symbar et Saroklaw regorgent probablement de richesses. Mais il manque encore des chemins sûrs qui mèneraient aux parties les plus sombres de Davokar. Partir aveuglément à la recherche de pierres précieuses dans un endroit grouillant de vipères, d'épines toxiques et de sanguis affamées, est une entreprise que seul un fou peut trouver attirante.

Les créatures

Les récits des créatures vivant dans la partie sombre de Davokar sont beaucoup moins nombreux que les représentations de leur nature, peut-être parce que celui qui y rencontre quelque chose de vivant cesse rapidement de respirer. La plupart d'entre vous l'ont probablement entendu dire par mon ancien collègue et ami, Onedar Trouvechemin, aujourd'hui emprisonné sous le monastère des Frères du Crépuscule, oscillant entre débordements hystériques et états hypnotiques proches de la transe.

J'ai entendu moi-même Trouvechemin gémir à propos de guerriers elfes sanguinaires, pâles comme l'ivoire, du vorace Gardien spectral de

La mention de rivière de lave en lien avec la forêt sombre est d'un certain intérêt ; lancer plus d'expéditions depuis la Blessure de la Terre pourrait être rentable.

Les paroles d'un chasseur qui a déjà fait fortune : moins applicable aux expéditions bien équipées, organisées par notre Ordre. Mais, l'évaluation de l'orateur coïncide avec celle proposée par le Grand Maître Selborio, après la congrégation de l'an 19, trouver et explorer Symbar est de la plus haute priorité !

Un extrait de l'interrogatoire de Onedar par notre Grand Maître peut être trouvé section Y, étagère 16, sous le titre de : " la besace dans la ruelle. "

*En relisant Oredar
Trouve Chemin, nous
avons maintenant trois
déclarations concernant
"des elfes de la
nuit" arémiques,
deux à propos des
dragons ou drackans,
et deux autres encore
décrivant des
amphibiens de taille
anormale.*

Symbaroum, des crapauds-monstres possédés, hauts comme deux hommes, et à propos de quelque chose qu'il a appelé tour à tour des dragons, des serpents et des drackans. La seule partie de ses divagations qui semble raisonnablement fiable, surtout depuis qu'elle a été confirmée par d'autres récits, est sa description du clan Vorace et de son camp dans Saroklaw. Tout le reste doit être considéré avec scepticisme.

Conclusion

Davokar est-il un être, une créature affamée et assoiffée avec de la mousse pour peau, des ruisseaux et des rivières pour système circulatoire et un Symbar vibrant et donnant des ordres, dissimulé quelque part sous la verdure ? Après plus de cinq ans comme explorateur sous ses frondaisons je suis enclin à répondre par la négative : Davokar n'est pas une unique créature, mais plusieurs, une horde des bois avec laquelle les soldats n'ont qu'une chose en commun : ils sont opposés à toute tentative de récolte, de mise en culture ou d'intrusion sur leur domaine.

Une mobilisation bien dirigée vers un objectif final est nécessaire si le peuple de la reine Korinthia, nous, les nouveaux arrivants dans cette hostile, mais si riche terre, devons obtenir la vie que nous méritons. Davokar peut devenir nôtre. Nous pouvons expulser les sentinelles elfes, éradiquer les abominations, guérir les infections et, finalement, préserver notre avenir avec l'aide de l'antique héritage de Symbaroum.

Je voudrais conclure mon intervention en levant mon verre à Korinthia Fléau-de-la-Nuit, notre lumière dans les ténèbres, notre maîtresse et le bourreau de tous nos ennemis !

L'orateur ne semble pas au courant des conflits que nous devons surmonter pour nous assurer que tous les artefacts et autres objets antiques seront utilisés pour le bien de tous, et pas seulement pour celui d'un certain nombre d'élus, un indice de sa naïveté, dont il faut tenir compte pour analyser ses propos.

Lagorj Bled

