



# HISTOIRE ABRÉGÉE DU MONDE D'AZORIA

## LES ANCIENS ÂGES

Ainsi désigne-t-on les temps les plus reculés de l'histoire de notre monde, au sujet desquels il ne nous reste que quelques fragments de légendes et de contes. Cette période commence aux origines de l'Univers, avant la naissance de nos ancêtres, quand les dieux étaient jeunes et pas encore endormis.

## AU COMMENCEMENT DU MONDE

La légende raconte qu'au tout début le Néant régnait sur l'Univers, et que seuls les dieux parcouraient le grand vide. Ce furent eux qui lui donnèrent une forme véritable, qui l'ordonnèrent et l'organisèrent. Une fois cela fait, ils décidèrent d'établir en son centre leur demeure et ce fut le Monde.

Les dieux y vécurent longtemps et ils y furent heureux. Ils en firent un jardin somptueux, empli de fleurs et d'herbes aux senteurs merveilleuses et le peuplèrent d'animaux magnifiques qui enchantèrent leurs sens des siècles durant. Mais ils finirent par s'en lasser et voulurent s'en aller explorer d'autre lieux. Cependant ils ne voulaient pas laisser le monde désert, aussi résolurent-ils de le confier à des gardiens : les mortels. C'est ainsi que les dieux créèrent nos ancêtres, et chacun d'entre eux donna naissance à une race, qu'il modela selon ses désirs.

Ainsi naquirent Elfes, Humains et Nains, et avec eux une multitude de peuples plus sauvages, protecteurs de la nature selon la volonté des dieux. Pour garantir l'équilibre du monde, ces derniers créèrent encore de nombreux êtres chargés de le protéger : grands esprits, élémentaux, créatures magiques...

Pendant quelque temps, les dieux demeurèrent avec les mortels pour leur enseigner les connaissances nécessaires à leur survie, puis une fois leur tâche achevée ils s'en furent au loin, et nul mortel ne devait jamais les revoir.

## LE MATIN DES PEUPLES

Quand les dieux eurent abandonné le monde, les races mortelles demeurèrent seules. Elles s'établirent chacune dans le pays qui leur convenait le mieux ; les Nains allèrent au Nord et creusèrent leurs demeures dans les montagnes, les Elfes partirent pour les grandes forêts du Sud et les Humains s'installèrent dans les vastes plaines du Centre. Quant aux peuples sauvages, comme les Peaux-vertes ou les Hommes-bêtes, ils s'éparpillèrent dans les contrées désertes.

Ce fut une époque glorieuse, une époque d'explorations et de conquêtes. Elle vit l'accomplissement de nombreux exploits et l'ascension de maints héros, car en parcourant et en découvrant le monde encore jeune les peuples mortels durent affronter de graves périls :





en effet, lorsque les dieux étaient partis, le monde avait perdu sa protection contre le Mal primordial, dont une fraction s'était infiltrée au cœur même du monde. Aussi le jardin paisible des dieux était devenu une terre dangereuse, quoique toujours belle. Les peuples mortels vivaient sans querelle, car ils étaient encore peu nombreux et fort éloignés les uns des autres par d'immenses territoires sauvages.

Ce fut sans doute alors l'âge d'or d'Azoria, car les mortels étaient encore jeunes et vigoureux, et la puissance des dieux animait toujours leur esprit et leur corps.

## LE TEMPS DES GRANDES GUERRES

Hélas toute chose a une fin ; aux temps d'abondance succèdent les sécheresses et après la paix vient la guerre. Les peuples mortels d'Azoria vécurent longtemps en harmonie. Ils prospérèrent et colonisèrent tout le continent. Ils bâtirent royaumes et cités, repoussèrent leurs frontières et domptèrent la nature. Puis un jour il n'y eut plus de terre déserte à conquérir, plus de jungle à explorer, plus de montagne à franchir, et les peuples se retrouvèrent face à face. Alors éclatèrent les premières querelles, puis les premières batailles. Les peuples sauvages furent les premiers à en souffrir ; trop peu nombreux et clairsemés, ils furent chassés de leurs terres et repoussés dans les régions les plus inhospitalières du monde, dans l'Extrême-Nord ou les steppes désolées de l'Ouest.

Puis les trois grands peuples se tournèrent les uns contre les autres. Ils se battirent même entre frères de la même race, et là où jadis se dressaient les palais des grands rois de jadis ils bâtirent d'imposantes citadelles de guerre.

Ces guerres eurent elles aussi leurs héros et leurs hauts-faits, mais elles virent également l'apparition des massacres, des incendies et de la haine. Chaque race désirait à présent dominer l'ensemble du monde, mais elles étaient incapable même de cesser leurs querelles internes.

Cette époque de feu et de sang dura longtemps ; elle s'étendit sur des centaines d'années, car les peuples portaient toujours en eux la force des dieux. Cependant les siècles de guerre finirent par épuiser cette force, et au fil du temps l'équilibre revint peu à peu s'installer dans le monde. Car sous l'impulsion de grands guerriers, de rois sages et de puissants mages, les grands peuples s'unifièrent lentement. En premier les Elfes, qui de tous appréciaient le moins la fureur du combat, comprirent rapidement qu'ils devaient rester unis pour mieux se défendre contre leurs ennemis. Ils se choisirent un roi, Orodrin de son nom, pour les gouverner. Ce dernier s'entoura d'un conseil d'Elfes sages et avisés, qui fondèrent chacun une des grandes maisons elfiques. Au Nord, les Nains choisirent également de se donner un unique souverain. Ils avaient conquis tout le pays jusqu'aux rives de la Mer des Glaces et chassé le peuple sauvage des Peaux-vertes dans l'Extrême-Nord, mais demeuraient sous la menace de leur éventuel retour et devaient aussi faire face aux armées humaines au sud. Leur unité se fit donc assez facilement, par l'alliance des quatre principales cités naines, Ostorod, Kulazda, Gelimir et Nogrond. Leurs seigneurs élurent comme roi Horadin de Nogrond, et devant leur force les autres Nains se soumirent à son autorité. L'unification des Humains ne se fit pas par la diplomatie, mais par la guerre. Elle fut l'oeuvre d'un seul d'entre eux, Borus le Fier, le plus grand seigneur de guerre que les





Humains n'aient jamais connu avant notre époque. Il soumit par la force de ses armées la totalité des territoires humains du Centre et fonda le Grand Royaume Humain, le plus puissant état des trois grands peuples, capable de soutenir la guerre sur les deux fronts à la fois, tant au nord qu'au sud.

C'est ainsi que les guerres cessèrent peu à peu, grâce à la clairvoyance des rois, à la diplomatie et au commerce. Hélas trop de sang avait coulé, trop d'innocents avaient péri pour que le monde puisse demeurer longtemps en paix. La haine et les massacres attirèrent bientôt sur Azoria le plus terrible fléau qu'elle ait jamais connu.

## L'invasion des Démons

Alors que progressivement la paix revenait sur Azoria, une nouvelle menace apparut soudainement et faillit anéantir les peuples mortels alors affaiblis par la guerre. Ils vinrent de l'Ouest, certains disent d'au-delà de l'océan, et envahirent comme un fleuve en furie les terres des Elfes, des Nains et des Humains. Ils avaient l'apparence de créatures malfaisantes, terrifiantes et féroces. Leurs armes étaient de feu vivant qui fondait les armures et dévorait la chair et leurs peaux étaient dures comme l'acier. Ils furent appelés Démons, car ils semblaient sortir de l'enfer.

Devant ce nouveau fléau, les peuples mortels d'Azoria s'unirent comme jamais devant aucun ennemi. Les rois se jurèrent amitiés et alliance et levèrent d'immenses armées pour mener la contre-attaque. Les troupes azoriennes parvinrent à stopper l'avancée des Démons dans le Centre et le Sud, au prix d'incessants combats qui ravagèrent ces terres pendant des années. Puis, après plusieurs décennies de fureur et de souffrances, les deux camps se regroupèrent dans les landes de Sirian, ou plus tard se dresserait la cité d'Aubérone. Les armées azoriennes comptaient parmi elles un grand nombre d'Humains, qui formaient le gros des troupes et étaient disposés au centre. Les Nains occupaient l'aile droite et renforçaient aussi les rangs humains, et les Elfes avaient placé leurs archers à l'arrière et leur cavalerie sur l'aile gauche. À la tête de l'armée se trouvait le prince Anaro, fils du Grand Roi humain Cardolus Maro. C'était un homme de grande valeur, un puissant guerrier et un habile commandant qui avait su apaiser tous les conflits entre ses soldats de différente race. Ce fut lui qui mena la charge contre l'ost démoniaque, et jamais plus terrible bataille n'eut lieu en Azoria ; on dit que le tumulte de la bataille résonna jusque dans les caves des Nains au Nord. Des terres avoisinant le champ de bataille vinrent de nombreux représentants des peuples sauvages et même quelques esprits animaux et des élémentaux, tous unis pour détruire la menace des Démons.

Et au cœur de la bataille s'affrontèrent le prince Anaro et le grand Seigneur-Démon Zergar le Sombre. Ils luttèrent dans un fracas d'épées assourdissant, mais hélas un garde de Zergar lui porta un coup de lance dans le dos, et ainsi tomba l'héritier des Humains. Zergar avait escompté que la mort de leur chef plongerait les Azoriens dans le désarroi, mais si grand était leur amour pour lui que sa chute fit naître un terrible courroux dans leur cœur. Rassemblés par un paladin humain du nom d'Augustus Leonus, ils se ruèrent à l'assaut et même la puissance de Zergar ne put contenir leur furie : leurs lignes se brisèrent et leur armée fut détruite. Seule une poignée





d'entre eux parvint à s'échapper ; ils s'enfuirent et se cachèrent dans les ténèbres, et parmi eux Zegar lui-même partit vers l'Ouest.

Ainsi s'acheva la plus grande bataille de tous les temps et la plus glorieuse, mais elle coûta si cher aux peuples d'Azoria que certains ne retrouvèrent jamais leur prospérité d'antan.

## LES ÂGES NOUVEAUX

La fin de la guerre contre les Démons marqua aussi la fin des Anciens Âges. Commença alors une nouvelle ère, qui serait dominée par les Humains. Cette époque est la nôtre, et nous en conservons une histoire précise et détaillée.

## L'ERE DU CHAOS

La fin de la guerre laissa les peuples d'Azoria exsangues et épuisés. Tous avaient perdu un grand nombre de soldats et de vastes étendues de terres avaient été ravagées. Occupés à soigner leurs blessures, ils se détournèrent les uns des autres et se retrouvèrent ainsi plus vulnérables à de nouvelles menaces.

En effet, si les Démons avaient été vaincus, leur magie noire avait profondément affecté le monde et ses habitants. Ainsi apparurent les Elfes Noirs et les Vampires, engendrés par la corruption démoniaque. Si les Humains chassèrent aussitôt après la guerre les Vampires dans les froides landes du Nord, les Elfes acceptèrent d'accueillir leurs frères corrompus, mais par dégoût et par peur de ces derniers ils les contraignirent à vivre isolés dans l'ouest de leur royaume. Mais les Elfes Noirs finirent par se révolter contre ce traitement, il y eut la guerre et la réconciliation entre les deux familles ne se fit jamais. Après des années de combats, les Elfes chassèrent leurs sombres cousins vers le nord, au sud des Monts de Basalte. Les Nains eux ne connurent pas la guerre civile, mais une fois revenus dans le Nord leur affaiblissement les rendit vulnérables aux incursions toujours plus nombreuses des Peaux-vertes qui avaient profité de la guerre pour retraverser la Mer des Glaces et s'installer dans l'est du Nord, sur le plateau d'Orkland. Ces incursions dégénèrent rapidement en guerre ouverte pour le contrôle des plaines fertiles au pied du plateau et des Montagnes Blanches. Là les Nains obtinrent l'aide et l'amitié des Humains qui s'y étaient réfugié pendant la guerre. Ces Humains étaient gouvernés par un Duc et bientôt on appela leur pays Duché du Nord et eux-mêmes les Nordiques. Leur alliance finit par avoir raison de la nation des Peaux-vertes, qui furent vaincus et dispersés, et ne représentèrent plus jamais une menace dans le Nord.

Quant au Grand-Royaume, qui réunissait jadis les Humains du Centre, de l'Est et de l'Ouest, il s'effondra moins de deux ans après la fin de la guerre. Le prince était mort et le Grand-Roi n'avait plus d'héritier, aussi quand il disparut les seigneurs se déchirèrent pour le pouvoir et le chaos régna pour longtemps dans le Centre et l'Est.

Mais c'est à l'Ouest que se déroulèrent les événements les plus sombres ; car Zegar le Sombre s'y était réfugié, caché dans les Monts de Basalte. Ses forces lui étaient revenues, et à nouveau





il complotait sa vengeance contre les mortels. Pour ce faire, il prit possession de l'esprit d'un puissant et ambitieux mage du nom de Kraten et se servit de lui pour ensorceler les nomades qui vivaient nombreux dans la région depuis la fin de la guerre et les soumit à sa volonté. Sur ses ordres, ils bâtirent de puissantes forteresses et forgèrent de grandes quantités d'armes, et ils devinrent un peuple de guerriers assoiffés de sang : les Chaotiques. Durant des années, les Chaotiques préparèrent la revanche de leur maître. Pendant ce temps et dans toutes les régions, les peuples mortels d'Azoria se battaient dans le plus grand désordre, inconscients de la menace qui pesaient désormais sur eux. Seul le Centre commençait à retrouver un semblant d'unité, car ses seigneurs étaient las de combattre. Quand la rumeur d'un danger venu de l'Ouest commença à se faire entendre, ils se réunirent en conseil et élurent un Haut-Roi chargé de régler le problème. C'était un homme hardi et intelligent, du nom d'Aurélius Baccus.

Il envoya des espions dans l'Ouest pour en apprendre plus au sujet de ce nouveau peuple de barbares, et ce qu'il apprit l'inquiéta beaucoup. Avec l'accord des seigneurs, il leva une grande armée et pénétra dans l'Ouest ; ce fut le début de la première Guerre du Chaos.

En apprenant la nouvelle, Zergar le Sombre décida de lancer ses plans et attaqua l'armée de Baccus avec un grand nombre de Chaotique féroces et bien équipés. Les Humains furent repoussés avec de lourdes pertes dans leurs terres et Zergar les envahit. Il prit et détruisit de nombreuses villes et forteresses, massacrant les habitants et ravageant les campagnes. Baccus rassembla alors toutes les forces du Centre et reçut des renforts envoyés par le Duc du Nord, qui était resté son allié. Il marcha vers la petite cité d'Aubérone et affronta l'armée chaotique. Mais celle-ci était bien plus nombreuse et la bataille semblait perdue lorsqu'un paladin inconnu parvint à vaincre le terrible Zergar. La chute du Seigneur-Démon provoqua la déroute de son armée qui regagna décimée les terres de l'Ouest, et ainsi s'acheva la guerre.

## L'AVENEMENT DE L'EMPIRE

Après la victoire, le Haut-Roi Baccus prit le paladin inconnu à son service. Il se servit du prestige et de la valeur de cet homme pour imposer son pouvoir aux seigneurs qui désiraient reprendre leur indépendance à présent que la menace de Zergar avait été écartée. Le paladin devint ainsi le plus grand homme de guerre du royaume et prit goût au pouvoir. Lorsque les seigneurs l'invitèrent à rejoindre un complot contre le Haut-Roi, il accepta de les aider, mais au dernier moment, il les trahit. De ses mains, il exécuta les principaux meneurs du complot et s'empara du pouvoir pour lui-même après avoir fait périr Baccus et son héritier.

En s'asseyant sur le trône, il se proclama Empereur des Humains et ordonna que tous lui jurent allégeance. Pendant les années qui suivirent, il réprima par la force les seigneurs rebelles et soumit tout le Centre par la force. Il imposa également le culte de la Sainte Lumière dans tout son Empire et déclara qu'il était lui-même l'agent de la Lumière dans le monde. Lorsque la guerre éclata entre Nains et Nordiques pour la domination du Nord, il soutint le Duc Ulgand et l'aida à obtenir la victoire en échange de la reconnaissance de son autorité ; ainsi le Duché du Nord devint vassal de l'Empereur, mais conserva tout de même son autonomie. Vaincus, les





Nains se retirèrent dans leurs cités sous la montagne qu'ils scellèrent et plus jamais ne donnèrent de nouvelles.

L'Empereur créa deux ordres, les Templiers de la Lumière et l'Ordre d'Akatosh, à qui il confia la tâche de mener ses armées. Ces guerriers d'élites furent chargés de défendre la frontière ouest, car les Chaotiques recommençaient peu à peu leurs incursions dans l'Empire. Il noua de bonnes relations avec les Elfes, qu'il soutint contre leurs cousins Elfes Noirs, et il intervint de plus en plus souvent dans les luttes que se livraient les chefs de guerres de l'Est, qu'on appelait désormais les Orientaux. Les années passèrent. L'Empereur n'avait pas d'héritier, mais il ne semblait pas subir les ravages du temps. Le peuple murmura que la Lumière devait le préserver afin d'accomplir le glorieux destin des Humains, mais certains déclarèrent que c'était par la sorcellerie qu'il conservait sa jeunesse. Alors l'Empereur fit bâtir une nouvelle capitale à Valérone, là où il avait remporté la victoire contre Zergar le Démon et il y construisit un immense palais où il s'enferma et dont il ne ressortit plus. Ses ordres furent désormais appliqués par ses plus fidèles serviteurs, le Sénéchal de l'Empire et les Grands Maîtres des deux ordres, les seuls à pouvoir encore contempler l'Empereur.

Les escarmouches entre Impériaux et Chaotiques se muèrent rapidement en une violente guerre ouverte qui s'étendit depuis leurs frontières jusque dans les lieux les plus reculés d'Azoria, et les Elfes et les Nordiques y furent impliqués malgré eux. Mais au plus fort des combats surgit un être des plus redoutables, un seigneur nécromancien du nom de Kraten. C'était autrefois un grand mage dont Zergar avait dérobé le corps et l'esprit lors de son retour dans l'Ouest. La défaite de Zergar lui avait rendu le contrôle de son âme, et il avait gagné en retour le pouvoir de réveiller les morts et de s'en faire obéir. Kraten se dressa au milieu de la guerre et lança sur tous les combattants une vaste armée de mortsvivants, levée parmi les victimes du conflit. Cessant de se battre, Impériaux et Chaotiques, avec l'aide des Elfes, des Nordiques et même de quelques Orientaux, parvinrent à repousser l'assaut des non-morts et à vaincre Kraten, dont l'esprit fut à nouveau banni dans les ténèbres. Après cette victoire et sans perdre de temps, l'Empire se retourna contre les Chaotiques et détruisit leur armée. Seul un petit nombre de survivants regagna les terres de l'Ouest et pendant les années qui suivirent les Chaotiques se firent discrets.

Le général impérial qui avait remporté la victoire se nommait Tyfus Leonus. Bien que nommé commandeur d'armée depuis peu de temps, le prestige qu'il gagna de par cette victoire attira sur lui le regard de l'Empereur, et quand un an plus tard le Sénéchal Arius Vataro mourut, Tyfus fut nommé à sa place.

Plusieurs années passèrent alors tandis que la guerre entre Empire et Chaos se réduisait à quelques escarmouches le long de la frontière entre les terres de l'Ouest et le reste d'Azoria. L'Empire cependant se renforçait sans cesse, et son influence s'étendait désormais au royaume elfique qui s'était placé sous sa protection.

C'est alors qu'une terrible épidémie frappa soudain le monde d'Azoria, et décima sa population. On dit qu'elle avait une origine magique, et qu'elle était venue de l'île maudite de Tylée, domaine du Prince Sigvald qui avait jadis tenté d'étendre sa domination sur Azoria. Vaincu par les peuples alliés pour la circonstance, il avait lancé sa malédiction sur le monde pour se venger.





La Peste de Sigvald causa la mort de milliers de personnes et ravagea particulièrement les Elfes. L'Empire et le Chaos furent relativement épargnés, car ils prirent de drastiques mesures contre la maladie.

C'est à cette époque qu'une société mystérieuse apparut en Orient. Cherchant à atteindre la paix intérieure par le maniement des armes, ses membres étaient de redoutables guerriers, employés comme mercenaires par les seigneurs de guerre orientaux. Ils se donnaient le nom de Fils du Vent, et en quelques années ils devinrent très nombreux et puissants. Sous la direction d'un chef que personne ne voyait jamais, ils finirent par s'emparer du pouvoir en Orient et en devinrent les maîtres, mettant ainsi fin à des siècles de luttes sans merci pour la domination. Ainsi la paix revint dans l'Est pour un temps.

## LA GRANDE CROISADE

Tandis que l'Empire croissait, les Chaotiques commençaient à désespérer de remporter un jour la victoire. Ils résolurent alors d'explorer les sombres Monts de Basalte pour y trouver d'anciens artefacts démoniques capables de les aider dans leur guerre sans fin contre l'Empereur et y envoyèrent une expédition. Or c'est dans ces montagnes qu'était allé se réfugier une nouvelle fois Zergar le Sombre après sa défaite contre l'Empereur. Son corps avait été détruit mais son esprit persistait, bien qu'il s'affaiblissait de jour en jour. Lorsque les Chaotiques le trouvèrent, il se résigna, pour survivre, à fusionner avec l'un d'entre eux pour former un tout nouvel être, capable de rivaliser avec l'Empereur lui-même. Ainsi naquit le puissant Astaroth, le plus grand seigneur chaotique de l'histoire.

Astaroth retourna parmi les Chaotiques et après avoir reçu leur soumission il prépara une nouvelle offensive contre l'Empire. Il fit également alliance avec les Elfes Noirs et les incorpora dans son armée. L'occasion de frapper lui fut rapidement offerte par des troubles graves qui éclatèrent dans le Nord ; le fils du duc Alfgar avait fait appel à la Main Rouge pour assassiner son père et s'emparer du trône. L'Empire y vit une occasion d'asseoir son pouvoir sur les Nordiques et envahit le Nord pour détrôner le parricide. Dans le même temps, il accusa les Fils du Vent d'avoir perpétré le meurtre du Duc et attaqua l'Orient avec une seconde armée. Les troupes impériales remportèrent la guerre dans le Nord mais furent bloquées à l'Est. C'est alors qu'Astaroth lança son offensive depuis l'Ouest, tandis que les Elfes Noirs se jetaient sur le royaume des Elfes dans le Sud.

L'Empereur dut jeter ses réserves dans la bataille contre l'invasion chaotique, mais ces troupes mal entraînées furent vaincues par les forces d'Astaroth, tandis que les Elfes cédaient devant l'assaut de leurs cousins.

Alors l'Empereur rappela ses troupes cantonnées au Nord, une grande armée commandée par le Sénéchal Tyfus Leonus en personne. À marche forcée il gagna le Centre et intercepta Astaroth non loin de la capitale Valérone. Après une bataille indécise, Astaroth se replia vers le Sud pour faire jonction avec les Elfes Noirs. Tyfus le suivit et la guerre se déplaça dans ces régions jusqu'à ce que l'hiver vienne mettre provisoirement fin au conflit.





Mais alors que le printemps commençait, un événement d'importance se produisit dans le Nord ; offensés par l'occupation de leurs terres par les garnisons impériales que Tyfus avait laissé derrière lui, les Nordiques se soulevèrent, menés par le grand guerrier Orgor, et après quelques échecs, ils écrasèrent les troupes impériales à la bataille du Marteau et de l'Enclume et s'emparèrent de leur camp.

L'Empereur réagit immédiatement et ordonna au Sénéchal de remonter dans le Nord et de mater la rébellion nordique. Tyfus Leonus obéit et partit avec l'élite de son armée en laissant le gros de ses troupes pour protéger les Elfes des Chaotiques et de leurs alliés Elfes Noirs. Il ne lui fallut qu'un mois pour écraser les Nordiques et soumettre tout le pays.

Cependant Astaroth avait défait les armées impériales du Sud et remontait rapidement vers Valérone. Alors l'Empereur révéla un nouvel ordre saint, l'Inquisition, constitué des plus pieux et des plus puissants paladins et guerriers des deux autres ordres. Il nomma son fidèle Sénéchal Tyfus Maître de cet ordre et lança sa contre-offensive. Le front fut brisé et Astaroth repoussé au-delà de la frontière des terres de l'Ouest. Mais Tyfus ne s'arrêta pas et le poursuivit jusqu'au pied des Monts de Basalte où il fut vaincu et son armée massacrée. Certains sorciers chaotiques parvinrent néanmoins à s'échapper en ouvrant des portails vers une destination inconnue, qui aspirèrent aussi un bon nombre de guerriers et se refermèrent mystérieusement.

C'est ainsi que l'Empire finit par étendre son pouvoir sur tout Azoria, car ses armées remportèrent aussi la victoire en Orient. Quelques irréductibles ennemis des Impériaux s'enfuirent par la mer et naviguèrent vers l'Ouest, et plus jamais on entendit parler d'eux. Sa Grande Croisade menée à bien, l'Empereur se proclama le seigneur incontesté du Monde et le seul Dieu sur terre, et il conféra d'immenses pouvoirs à son plus fidèle serviteur, le Maître de l'Inquisition.

Ainsi commença l'Ère Impériale.

## L'ERE IMPRERIALE

*De ces temps nouveaux il ne m'appartient pas d'écrire le destin, car celui-ci n'a pas encore été révélé. Dans l'Azoria qui se cherche à présent un équilibre et une harmonie qu'il ne trouvera peut-être pas, bien des forces persistent à s'opposer. Ce sera à nos descendants de narrer les exploits, les peines et les joies de l'avenir...*

*Altérius Trincas, Grand Érudit des Archives Impériales.*

