



Hârn est le nom d'une grande île vallonnée et montagneuse, au climat tempéré à froid, très humide. Hârn est située au nord-ouest d'un immense continent, Lythia, qu'il est difficile de rejoindre par la mer – bien que le commerce existe.

Les humains forment l'essentiel des populations de Hârn. Il existe des Sindarin et des Khuzdul, mais ces peuples sont rares et ne sortent qu'extrêmement rarement des limites de leurs domaines respectifs. Un autre peuple conscient, les Gargnes, fut créé par un puissant sorcier, quelques centaines d'années avant la date de vos aventures. Lothrim le Forgeput régna une vingtaine d'années sur l'île mais son héritage continue à vivre et à se reproduire dans les montagnes et sous terre.

Deux sociétés évoluent en parallèle sur l'île : d'une part, une vingtaine de peuples de chasseurs-cueilleurs barbares et nomades, occupent d'immenses espaces sauvages ; d'autre part, une civilisation d'agriculteurs, d'éleveurs et de commerçants, a évolué petit à petit vers une structure féodale particulièrement forte et stable.

Nous sommes au début de l'année 720. Six royaumes et une république se partagent environ un tiers de la surface de l'île – le reste est sauvage ou très montagneux, et les barbares y vagabondent librement.

À l'ouest de l'île, les royaumes de Kalday et de Rethem, ainsi que la République thardique partagent des frontières communes et, depuis plusieurs dizaines d'années, leur histoire politique est compliquée, pleine de bruit et de fureur. À l'est, le royaume de Kaldor est isolé au milieu des terres et vivrait tranquillement si sa noblesse n'était pas si occupée à se chamailler. Au sud-est, l'ancien royaume de Melderyn est un mystère : sa puissance est suffisante pour qu'il conquiert l'ensemble de l'île et y impose sa loi ; mais, sous la conduite de puissants mages, il est toujours resté sur son quant-à-soi, se contentant de décourager ceux qui voudraient l'attaquer directement. Entre Kaldor et Melderyn, le petit royaume de Chyvisa occupe les deux rives d'un grand fleuve, espérant conserver son indépendance le plus longtemps possible, aux côtés de ses puissants voisins. Au nord de l'île, enfin, des envahisseurs guerriers venus des terres gelées d'Ivinia se sont taillés un territoire, le royaume d'Orbaal, après avoir massacré ou soumis les populations qui y vivaient.

Une magie puissante existe sur Hârn – bien que ses pratiquants soient très rares. La guilde des magiciens, le Shek-Pvar, est reconnue mais ses établissements restent peu nombreux et ses manifestations discrètes. En fait, il est possible de vivre une vie entière sur Hârn sans jamais voir de magie et de magicien !

Les populations de Hârn sont très religieuses et les différents cultes de l'île rythment leur vie et leur histoire. En Kaldor et en Kandy, les déesses Larani et Peoni sont certainement les plus importantes : la première est la déesse de la vaillance et de l'honneur, une divinité priée par les chevaliers et les familles nobles ; la seconde est la déesse de la compassion et de l'agriculture, vénérée par les masses paysannes. Halea est une déesse mineure de ces pays, confidente, maîtresse des plaisirs et de la fortune, tout comme l'est Save K'norr, le maître des connaissances.

Les dieux maléfiques Naveh, Morgath et Agrik sont priés en Rethem et par de nombreuses sectes à travers Hârn. Mais leur religion est interdite et leurs suivants pourchassés en dehors des terres sombres du Rethem, à l'ouest.

Au nord, Sarajin est le dieu des Ivinien d'Orbaal. Siem est le père des Sindarin. Quant à Ilvir, personne ne le prie vraiment, en dehors de rares suivants, mais tout le monde le respecte comme une créature étrange ; c'est à peine un dieu sans doute mais on préfère s'en tenir à l'écart pour ne pas le fâcher ni attirer son attention plus que nécessaire.

Les offices liturgiques ponctuent l'existence des Hârnien et chaque village possède certainement son temple de Peoni.

Dans les nations civilisées, la féodalité est la structure fondamentale de la société. Cela signifie qu'il y a deux types d'hommes : ceux qui sont liés par un serment et ceux qui sont libres. Le roi est l'homme le plus important, car il est le garant de tous les serments et c'est aussi à lui qu'appartiennent tous les terres du royaume. Ses vassaux, les comtes et les barons, sont fiefés et peuvent accorder des domaines de leurs fiefs à leurs propres vassaux – et ainsi, jusqu'aux serfs qui sont des vassaux non nobles, tenus par de nombreuses obligations dites serviles en échange du droit d'exploiter la terre. Les coutumes féodales, les droits et devoirs des vassaux, sont très complexes et peuvent énormément varier selon les personnes impliquées et les lieux.

Les hommes libres ne doivent rien aux seigneurs, mais ils ne sont pas non plus protégés par eux. Ils possèdent leur propre justice, dispensée par les grands agents du roi – les baillis et les prévôts. La plupart des hommes libres sont des artisans ou des travailleurs, bien que quelques-uns puissent posséder un alleu, une terre libre, qu'ils peuvent cultiver. Les hommes libres se sont, le plus souvent, regroupés en guildes professionnelles locales, afin de défendre leurs intérêts et de protéger leurs monopoles. Ces guildes se sont ensuite retrouvées au sein du Mangai, une manière de guilde générale dont on retrouve la structure dans tous les royaumes. Le Mangai est un organe économique très important de Hârn et ses règles internes sont impitoyablement appliquées. Même le Shek-Pvar, la guilde des magiciens, fait partie du Mangai et en suit les codes.

Hârn est un univers réaliste. Les relations sociales sont extrêmement régulées par les coutumes, les codes, la position de chacun et ses titres ; il est malavisé de se montrer irrespectueux ou grossier, ou de démontrer une méconnaissance des usages habituels de la politesse. De même, lorsqu'on doit en arriver là, la violence est brutale et ses conséquences toujours graves : les blessures laissent des séquelles, la mort est une éventualité irréversible et on peut se voir poursuivi pour agression ou meurtre, selon les circonstances. Par ailleurs, la population hârnique est si faible que si vous tuez un homme, ce ne sera jamais inconnu – vous resterez à jamais, pour le meilleur et pour le pire, celui qui a tué Ser Galwynn de Mercane ou le vieux Boulard, le meunier de Minarsas.

Enfin, n'oubliez pas que les nouvelles voyagent à la vitesse d'un homme à pied – quand les routes sont bonnes et que le temps est clément. De toute manière, il est toujours dangereux de quitter son village : on se retrouve alors soumis à l'arbitraire et à la solitude, étranger dès lors qu'on a seulement voyagé une lieue.

Bienvenue sur Hârn. L'année est 720 et la neige du dernier hiver commence enfin à fondre...