



Game of Scouts

Cette année, nous nous retrouverons en camp sur le continent d'Ézelmos, une terre de chevaliers et de magie, d'hommes et de créatures mythiques, d'aventures épiques et de récits romanesques.

L'histoire de ce continent a été marquée par de grands événements, qu'il nous faut revoir avant de nous embarquer pour cette incroyable aventure :

Nous sommes à Ézelmos.

Il y a bien longtemps, le continent d'Élzemos n'était peuplé que par les Enfants de la forêt. Ces créatures qui vénéraient la nature et maîtrisaient la magie vivaient pacifiquement depuis les grandes steppes gelées du nord jusqu'aux terres arides du sud. C'était à l'Âge de l'Aube, bien avant l'arrivée des premiers hommes.

Ceux-ci ont débarqué sur le continent il y a 12 000 ans. On ne sait que très peu de choses des premiers hommes d'Ézelmos, car les premiers récits dont nous disposons ne sont apparus qu'après les invasions du peuple Yndal, vers -6000.

Avec l'apparition des premiers hommes débute l'Âge des Héros. Les hommes et les enfants de la forêt se sont livrés des guerres sans merci pendant 2000 ans, jusqu'à la signature du Pacte entre les deux races, qui leur a permis de vivre en harmonie.

Les échanges entre ces deux peuples leur permirent de prospérer. C'est à cette époque que furent fondées les plus grandes et illustres maisons¹ de ce qui deviendra le Royaume d'Ézelmos, notamment la maison des Panthères ou celle des Lions.

En -8000 commença la Longue Nuit. La Longue Nuit fut la période la plus sombre de l'histoire du continent : un hiver qui dura plus de 2000 ans et qui fut marqué par l'apparition des Marcheurs de Glace. Ces derniers éliminèrent presque complètement la race des hommes avec leurs armées de morts-vivants. Car à chaque fois qu'un homme est tué, les Marcheurs de Glace le ramènent à la vie et le contrôlent. Alors qu'il ne reste que peu d'espoir pour les hommes qui souffrent de la guerre et de la famine, un héros apparaît : Antalas Danel. Antalas réussit à unir les Enfants de la Forêt et les hommes, qui ensemble parvinrent à vaincre les Marcheurs de Glace lors de la Bataille de l'Aube en -6000. Les Marcheurs de Glace sont repoussés loin au nord. Delf le Bâtitteur, le premier roi du continent, désormais uni, fit construire un grand mur au nord de son Royaume pour empêcher les Marcheurs de revenir. Il créa également la Garde du Mur, une institution en charge de la surveillance du Mur du Nord.

Vers -6000 commencèrent les invasions Yndals. Venus de l'est, ils débarquent pour conquérir Ézelmos. Ils atteindront presque leur but en conquérant tout le sud du continent. Seul le nord résistera, avec les maisons des Panthères et des Lions. À cette époque, les Enfants de la Forêt disparurent au nord du Mur, et on ne les a plus revus depuis.

En -750, alors que les Vélaryens, un peuple de guerriers très évolué, prenaient le contrôle du continent de Welmos à l'est, la Reine Naméria fuit Welmos et épousa Mors Martell. Ensemble, ils réussirent à conquérir le sud d'Ézelmos et fondèrent la Principauté de Llorne. C'est la naissance de la maison des Pandas, qui règne depuis lors sur la région.

Les Vélaryens étaient apparus vers -5000, et s'étaient très vite développés grâce à leur maîtrise de la magie et leurs talents de guerriers. Ils finirent par avoir la main sur tout le continent de Welmos. Mais en -200, presque tous les Vélaryens disparurent de la surface de la terre à cause du Fléau de Vélary, dont on ne sait encore que peu de choses. Quelques survivants trouvèrent refuge sur la côte est d'Ézelmos, ils y établirent la maison des Alligators.

L'ère des Alligators commença en l'an 1 et se termina en 282. Avant le début de la conquête du continent par Ygon le conquérant, de la maison des Alligators, Ézelmos était divisé en 6 royaumes. Au sud, le Royaume de Llorne, dirigé par la maison des Pandas. Au nord, le Royaume du Nord, dirigé par la maison des Lions. Le nord-est était contrôlé par les

¹Chez les chevaliers, une maison est une famille noble

Grégiens, le sud-est par la maison des Alligators. Au nord-ouest, le Royaume des Plaines était aux mains de la maison des Panthères et le sud-ouest appartenait à la famille Lothère.

Ygon le conquérant réussit en 20 ans à réunir sous sa couronne 5 des 6 royaumes, seul Llorne restant indépendant. Ygon établit la capitale à Fort-Royal, sa ville d'origine, et fit forger le Trône d'Acier, pour le Roi.

Plus tard, les descendants d'Ygon prirent également le contrôle de Llorne grâce à un habile jeu d'alliances.

Mais la maison des Alligators s'affaiblit à cause de querelles internes, et cela engendra une crise dans tout le continent. Cette crise va mener Ézelmos au bord de l'implosion. En 281, Alfred, de la famille Panthère, va s'allier aux Lions et aux Pandas pour chasser les Alligators du trône.

Mais lors de la Bataille des Gouffres, en 282, les Pandas font faux bond aux Panthères et aux Alligators, qui se voient infliger une défaite cuisante.

Malgré tout, à la fin de l'année 282, les Alligators sont chassés du pouvoir et les quelques membres de la famille restant fuient vers le continent de Welmos.

Avec l'arrivée d'Alfred sur le Trône débute l'ère moderne. Alfred, pour se venger des Pandas qui l'ont abandonné à la bataille des Gouffres, fait exécuter le Roi de Llorne et impose des taxes excessives sur le royaume. Il laisse néanmoins la famille Panda à sa tête. Édouard, de la famille des Lions, devient le conseiller d'Alfred, et ce dernier règne pendant 17 ans sur Ézelmos depuis la capitale, Fort-Royal.

En 299, Alfred meurt des suites d'un accident de chasse, et laisse la couronne à son fils, Jean. Jean se révèle être un souverain cruel, et il souhaite tout de suite affirmer son autorité sur tout le continent. Pour ce faire, il décide d'attaquer le royaume de Llorne. Édouard, l'ami et conseiller de son père, lui demande de ne pas se lancer dans cette guerre et refuse de lui apporter son armée. Face à ce refus, Jean fait exécuter Édouard.

Mais juste avant de partir en guerre contre Llorne, Jean est empoisonné. C'est son frère, Colobe, qui monte sur le Trône d'Acier. Colobe décide d'abandonner les projets de guerre de son frère.

Pendant ce temps, la Reine du Royaume de Llorne, Kishu, de la famille des Pandas, prépare une rébellion contre la famille Panthère, car son peuple souffre trop des taxes qui lui sont imposées.

Au Nord, Basenji, la fille d'Édouard et leader de la famille des Lions, veut venger la mort de son père en partant en guerre contre Fort-Royal.

Et à l'est, sur Welmos, Dama, dernière représentante de la famille des Alligators, est en train de lever une armée pour reconquérir Ézelmos et le pouvoir duquel sa famille a été chassée.

Nous sommes en l'an 300. De toutes parts, ces armées de chevaliers s'appêtent à se livrer une guerre sans merci. Pour atteindre leur but et monter sur le Trône d'Acier, ils devront être les plus forts, mais aussi les plus malins, ils devront forger des alliances, mais aussi se créer des ennemis jurés.

Tout cela alors que plane sur le continent une menace bien plus grande encore : depuis le nord du grand Mur, un vent d'hiver souffle. Une nouvelle Longue Nuit approche, et les Marcheurs de Glace avancent vers le sud.