

Le monde de Midnight



Bien avant l'aube de l'histoire, il y eut une guerre dans les cieux. En désespoir de cause, les seigneurs de la lumière s'emparèrent de l'âme noire du dieu sombre Izrador, et la bannirent du royaume céleste.

Les dieux avaient réussi à vaincre leur frère, mais Izrador pervertit leur magie et parvint à retourner leur victoire contre eux. Ainsi, comme l'esprit du dieu déchu avait été dissocié de sa forme physique, le royaume céleste fut coupé du monde matériel. Les seigneurs de la lumière découvrirent qu'ils ne pouvaient plus communiquer avec leurs enfants mortels. Cette catastrophe, qui ébranla les fondations du monde, fut nommé « Éclipse ».

Le dieu sombre tomba sur Aryth, et son essence maléfique recouvrit la contrée d'une ombre maléfique. Affaibli et dépourvu de corps, Izrador se replia dans la glace et le froid du Grand nord. Là, ils sommeilla pendant des éons, recouvrant lentement ses forces, et rêvant de vengeance. Des empires naquirent et d'autres s'écroulèrent, des races apparurent et s'évanouirent. Et l'Ombre du Nord grandissait.

Par trois fois, le dieu sombre se réveilla et entraîna les nations d'Aryth dans la guerre. La première fois, il fut défait par une fière armée d'elfes, de nains et d'humains dorns, menés par Aradil, la Reine Sorcière. La deuxième fois, les forces du Bien tinrent suffisamment longtemps pour recevoir l'aide d'alliés inespérés. Quand Izrador revint pour la troisième fois, les peuples libres d'Eredane étaient meurtris, amers, divisés par leurs propres luttes internes et la corruption insidieuse engendrée par les espions du dieu sombre au fil du temps. Quatre des plus grands héros d'Aryth ne résistèrent pas à ses sombres promesses. Ils trahirent leur peuple et prirent le commandement des hordes venues du nord.

Cette fois-ci, le dieu sombre l'emporta. Les clans des nains furent balayés et se réfugièrent dans leurs forteresses au cœur de la montagne. Les elfes se replièrent dans leur vaste et ancienne forêt, abandonnant les peuples à la merci de l'Ombre. Les Dorns, déjà mis à mal au Deuxième Âge par une puissance venue d'au-delà des mers, furent trahis de l'intérieur et sombrèrent rapidement.

Cent ans se sont écoulés depuis que l'Ombre s'est abattue sur le monde. Les anciennes races, au cœur pur et d'ascendance féérique, qui avaient combattu Izrador pendant des millénaires, sont désormais pourchassées sans relâche et exterminées. La grande forêt d'Erethor est devenue un îlot de lumière dans un océan de ténèbres, et les elfes continuent de mener une guerre sans fin contre les hordes d'orques, de géants et de gobelinoïdes. Les clans nains ayant survécu se sont cloîtrés dans leurs forteresses souterraines, et les couloirs de leurs glorieuses cités sont devenus des charniers où les orques viennent se nourrir. Les territoires des humains sont dirigés d'une main de fer par les serviteurs de l'Ombre. Les cités sont en ruine et les habitants des villages ferment leurs verrous à double tour quand vient la nuit. L'écriture, la magie et la possession d'armes sont illégales, et l'ignorance se répand à travers le continent comme une terrible épidémie.

Le cadre de campagne de MIDNIGHT est centré sur Eredane, l'un des plus grands continents d'Aryth.

Géographie d'Eredane

Eredane est un vaste territoire aux reliefs et aux cultures variés. C'est une gigantesque masse de terre, au sud de laquelle se trouvent quelques grandes îles. La mer Kasmael vient se briser sur ses rivages ouest et sud, tandis que la côte est est battue par l'océan Pâle, qui sépare Eredane des terres du Vieil empire. Le continent fait pratiquement 5 000 kilomètres de large par endroits et plus de 7 000 kilomètres de long, des terres inexplorées du nord aux côtes du sud.

Au milieu du Premier Âge, la région fut envahie par des pillards barbares venus de la vallée du fleuve Dorn, depuis le continent de Pellurie. Les Dorns firent longtemps la guerre aux elfes d'Erethor et aux nains des Kaladrunes avant d'accepter l'instauration d'une paix durable. À la fin du Premier Âge, ils se joignirent aux elfes et aux nains pour repousser les forces sombres de l'Ombre du Nord.

Du nord, deux hautes chaînes de montagnes s'étendent sur le continent. Les montagnes Kaladrunes courent le long de la côte jusqu'au sud et l'île d'Asmar. Elles sont relativement jeunes mais néanmoins anciennes au regard des différentes races d'Eredane. Elles sont

escarpées, couvertes de hauts glaciers et d'un manteau de neige épais, même dans la partie située la plus au sud. Elles foisonnent de vallées secrètes et de torrents cristallins, et leurs racines atteignent le centre de la terre. À l'est, leurs flancs repoussent le désert en direction de l'océan, tandis que les flancs ouest deviennent de hautes plaines et des collines. Le centre et le sud des Kaladrunes abritent les forteresses des clans des nains, et le nord appartient aux orques maléfiques d'Izrador.

À l'ouest, les montagnes Cornues descendent du nord mais se transforment rapidement en collines, en direction de la mer, au milieu de la forêt d'Erethor. Ces montagnes sont plus vieilles que les Kaladrunes, et ne sont pas aussi hautes et accidentées. Elles abritent elles aussi des endroits glacés et secrets, où vivent des orques et d'autres créatures tout aussi maléfiques.

La grande forêt d'Erethor est une immensité ininterrompue d'arbres, couvrant presque l'intégralité de la partie ouest d'Eredane. Elle est longue de 3 000 kilomètres du nord au sud et large de 2 000 kilomètres en son centre. La forêt s'étend du nord glacial au sud tropical, et on y trouve une variété incalculable d'arbres et d'autres espèces végétales.

Le nord de la forêt est le royaume glacé des chênes hivernaux, des cèdres et des arbres à feuilles persistantes.

Cette forêt boréale est la demeure des elfes erunsils, et elle subit pendant presque toute l'année d'intenses chutes de neige.

Le centre de la forêt est composé de noyers, d'arbres-foyers et de pins elfiques. Elle abrite les elfes caransils, leur célèbre cité arboricole de Caradul, ainsi que la cour de la Reine Sorcière.

Les elfes miransils habitent le long de la côte ouest, et les Danisils vivent dans la jungle humide du sud d'Erethor. Ces vastes marécages de cyprès, de saules, de rivières sombres et invisibles sont saturés d'énergies druidiques, et accueillent des esprits anciens, maléfiques ou bienveillants.

Les vastes plaines centrales d'Eredane sont délimitées par les montagnes Kaladrunes d'un côté et l'est de la forêt d'Erethor de l'autre. Leurs terres noires et leurs herbes hautes s'étendent des désolations gelées des Marches du nord aux chaudes plaines côtières du sud de l'Eren. Trois

grands fleuves, l'Ishensa, le Torbrun et le Gamaril, convergent vers le cœur du continent et se jettent dans les eaux fraîches de la mer de Pellurie. Celle-ci s'étend du sud, à travers les plaines interminables bordant la vallée de l'Eren, jusqu'à la mer Kasmael. Les rivages de la mer de Pellurie étaient autrefois la demeure des hommes du nord, mais ceux qui n'ont pas été massacrés ou réduits en esclavage par les envahisseurs ont fui. Les plaines méridionales sont habitées par le peuple Sarque, autrefois conquérant, mais désormais asservi par l'Ombre du Nord.

Le Climat

Le climat d'Eredane était autrefois doux et tempéré.

Un climat doté d'un hiver froid et d'un été agréable dans les régions septentrionales, d'un soleil chaud dans les plaines centrales, et, au sud, de températures douces toute l'année.

Depuis le retour d'Izrador et l'utilisation massive de terribles magies par ses légats, les vents ont transformé ce climat en une arme brutale contre les peuples d'Eredane.

Désormais, l'hiver semble ne jamais quitter les terres du nord, et la neige peut parfois tomber en plein été. Les arbres au nord d'Erethor meurent sous des couches de glace tandis que le froid tue et fait fuir de nombreux animaux vers le sud.

La mer de Pellurie est recouverte d'un épais brouillard, et les pluies battantes y sont plus fréquentes que les apparitions du soleil.

Les montagnes Kaladrunes sont ensevelies sous une couche de neige épaisse, et un vent incessant et glacial souffle sur les hautes plaines de l'Eren. Des tempêtes et des orages s'abattent sur la vallée en contrebas, faisant tomber le feu et la grêle, et il peut se passer plusieurs mois sans que le sol ne reçoive une seule goutte d'eau ou un seul rayon de soleil.

Au sud, un voile constant couvre le soleil, et il ne pleut que rarement sur les plantes et les champs asséchés. Même dans la jungle humide du sud d'Erethor, la sécheresse menace de détruire l'écosystème complexe de la forêt, et les esprits qui y vivent donnent des signes d'impatience et d'agitation.

L'Héritage d'Eredane

Au début du Premier Âge, les anciens royaumes des elfes d'Erethor et des nains des Kaladrunes étaient les civilisations les plus avancées d'Aryth. Le centre du continent était alors habité par des clans dispersés de nomades halfelins et de bateliers gnomes, mais dans sa majeure partie, c'était encore un territoire sauvage.

Eredane fut de nouveau envahi au cours du Deuxième Âge, cette fois-ci par les armées conquérantes de Sarcosa, le Vieil empire de Pellurie. L'empire Sarque abritait une

grande civilisation dont les connaissances et la science étaient avancées. Les Sarques apportèrent avec eux des armes en acier, de puissantes machines de guerre, et des tactiques sophistiquées. Ils furent également les premiers à introduire les chevaux et la cavalerie sur le continent.

Les Sarques affrontèrent les elfes, abattant et brûlant les arbres de la forêt. Des colons en provenance du Vieil empire débarquèrent en masse en Eredane, et ils élevèrent de grandes cités le long des côtes méridionales. Ils finirent par faire la paix avec les elfes et établirent des échanges commerciaux avec Erethor et les Kaladrunes, traçant de longues routes à travers les contrées sauvages d'autrefois.

Après s'être assuré le contrôle du sud d'Eredane, les Sarques portèrent leur attention sur les rois dorns du nord.

La guerre fit rage pendant plusieurs années, et les Dorns furent finalement vaincus. Ils abdiquèrent et livrèrent leurs couronnes aux seigneurs des cités du sud.

Le royaume d'Eren

Malgré la défaite des Dorns, leur force n'était pas anéantie, et bientôt, ils s'unirent aux seigneurs coloniaux Sarques pour en finir avec la tutelle du Vieil empire. La grande armada impériale fut détruite au large de l'île de la forteresse Tempête, et l'emprise du Vieil empire sur Eredane cessa. Les Dorns et les seigneurs Sarques créèrent un royaume unifié appelé Eren, pour régner sur les plaines centrales d'Eredane

Le gouvernement du royaume d'Eren fut partagé entre de grandes maisons nobles dont le lignage remontait jusqu'à l'aristocratie coloniale Sarque et jusqu'aux clans dorns.

Les plus grandes cités d'Eren, comme la capitale, restèrent au sud. Elles étaient les joyaux de la civilisation de ce royaume, avec leurs fabuleux palais, leurs magnifiques monuments et leurs hautes et merveilleuses tours dédiées à la religion Sarque.

Les descendants des Dorns, appelés Vieux Rois ou Hommes du nord, purent conserver leurs traditions. Leurs châteaux étaient de simples forts de pierre et ils continuèrent à vénérer leurs ancêtres dans leurs cercles de pierres sacrés, construits des millénaires plus tôt par les premiers Dorns venus s'installer en Eredane.

Aujourd'hui, l'Eren central est habité par des gens partageant une culture commune, à la fois dorne et Sarque. Au Troisième Âge, ils étaient fermiers, éleveurs, artisans, et vivaient dans la paix et la prospérité.

Les plaines centrales accueillent aussi des tribus dispersées de nomades halfelins, à la fois chasseurs et bergers. Les halfelins font partie du peuple fée : ce sont les descendants des elfes de la jungle du sud d'Erethor. Ils sont réputés pour leurs talents de cordonniers et d'éleveurs, et pour les grands loups que montent leurs chasseurs, les wogrens.

Le fleuve Eren serpente à travers les parties centrales et méridionales du royaume, depuis la mer de Pellurie jusqu'à la mer de Kasmael. Cette vallée verdoyante est la patrie des gnomes depuis le Premier Âge. Leurs navires vont et viennent sur le fleuve, et leurs villes flottantes sont disséminées tout au long du cours d'eau, ainsi que sur les bords du grand lac qu'ils appellent le Goil.

La grande forêt d'Erethor

Dans la grande forêt d'Erethor, le peuple des elfes est gouverné par Aradil, de la lignée des Shadiuils. Elle siège sur le trône de la grande cité arboricole de Caradul depuis des milliers d'années.

Aradil est une sorcière au pouvoir inégalé, très âgée, même selon les critères des elfes. Certains pensent qu'elle est en fait un dragon immortel ou

encore un puissant esprit qui aurait pris une forme mortelle, et d'autres disent qu'elle est un dieu tombé des cieux lors de l'Éclipse. Pour la plupart, elle est simplement la Reine Sorcière d'Erethor, une présence mystérieuse étroitement liée à la grande forêt, un chef vénéré et la protectrice de son peuple.

Erethor est divisée historiquement et géographiquement en quatre grandes forêts : la Veradeen au nord, la Caraheen au centre, la Miraleen le long de la côte ouest, et la jungle d'Aruun au sud. Chaque région est le berceau d'une culture elfique singulière, mais toutes ont prêté serment d'allégeance à Aradil et à la Cour elfique.


La Caraheen est le cœur de la grande forêt et de la nation elfique. C'est là que se trouvent la grande cité de Caradul et la Cour de la Reine Sorcière. Ses habitants, les elfes des bois, comptent parmi les plus grands magiciens, les plus grands artistes, et les plus grands érudits d'Aryth. C'est dans la Caraheen que la civilisation d'Eredane a atteint son apogée.

La Veradeen enjambe les eaux de la rivière Itheris et du fleuve Gamaril, et s'étend jusqu'aux pieds des montagnes Cornues. Ses habitants, les elfes des neiges, vivent le long des lignes de front, là où l'Ombre lance ses assauts sur Erethor. Ce peuple a donc la lourde tâche d'endiguer le flot des hordes d'orques et de créatures maléfiques qui déferlent depuis les montagnes.

La Miraleen s'étend le long de la côte ouest d'Eredane, là où la grande forêt rencontre l'océan Sans fin. Les elfes de la mer de la Miraleen construisent leurs habitations dans les grandes forêts de mangroves, et leur richesse et leur prospérité reposent avant tout sur les bienfaits de l'océan.

Les îles morcelées de la côte abritent aussi les ruines d'une ancienne civilisation elthedar, comme la légendaire Cité de la mer. À marée basse, des plongeurs elfes explorent ces ruines hantées par des démons et des monstres maléfiques.

Les habitants de la jungle d'Aruun, au sud, sont parfois appelés les « elfes sauvages », mais leur culture est aussi sophistiquée que celle des autres peuples d'Erethor. La jungle est un endroit difficile, infesté de créatures déchues et de démons piégés sur Aryth depuis l'Éclipse.



Les elfes de la jungle comptent quelques-uns des plus célèbres druides et chasseurs de démons d'Eredane. On dit que les halfelins sont les descendants des elfes d'Aruun, et, avec l'arrivée des armées de l'Ombre, nombre d'entre eux ont quitté l'Eren central pour se réfugier ici.

Les montagnes Kaladrunes

Eredane est bordé à l'est par les imposantes Kaladrunes, une ancienne chaîne de montagnes constituée de pics élancés et de vallées profondes et accidentées. Elles sont habitées par les clans nains d'Eredane, dispersés et querelleurs. Ces derniers combattent les orques du nord depuis des milliers d'années, et pour eux, la guerre contre l'Ombre est une lutte déjà très ancienne.

Les terres lointaines

Il y a d'autres continents par delà l'océan Pâle et la mer de Kasmael. Avant la Dernière bataille, les peuples d'Eredane connaissaient bien peu de choses à leur sujet, et à présent, ils en ignorent l'existence. Dans un lointain passé, les Dorns et les Sarques quittèrent un continent appelé Pellurie pour s'installer en Eredane, et le peu de connaissances que l'on en a nous vient de leurs récits.

L'Ombre du Nord

Il y a un millier d'années, à la fin du Deuxième Âge, les elfes, les nains et les hommes s'allièrent pour vaincre une seconde fois les armées de l'Ombre du Nord. La victoire fut toutefois difficile, incertaine jusqu'au bout, et le dieu maléfique rassembla à nouveau ses forces, en vue de la prochaine bataille.

Peu après la fin de cette guerre, les morts-vivants commencèrent à infester Eredane. À cause du voile qui sépare le monde mortel du royaume céleste depuis l'Éclipse, les âmes des défunts ne peuvent plus rejoindre les cieux. Parfois, elles restent prisonnières des cadavres, et ceux-ci finissent par se relever d'entre les morts. Ces abominations, communément appelées « Affamés », sont obligées de dévorer la chair des créatures vivantes pour prolonger leur existence contre nature. On croit que c'est la

magie noire d'Izrador qui est responsable des premiers réveils de morts-vivants.

Izrador a passé les premiers siècles du Troisième Âge à instruire son clergé maléfique et à semer les graines de la discorde et de la trahison chez les peuples libres.


Comme les anciennes prophéties l'avaient annoncé, quatre grands héros furent corrompus et rejoignirent le camp de l'Ombre. L'identité de ces quatre personnages demeure un mystère pour la plupart des gens, mais ils réussirent à briser l'alliance qui s'opposait à Izrador en la corrompant de l'intérieur. Ils devinrent les lieutenants de l'Ombre, les Seigneurs des Ténèbres, et, il y a un siècle de cela, ils menèrent leurs troupes à la victoire.

Aujourd'hui, la grande forêt des elfes est assiégée par les armées des Seigneurs des Ténèbres. Des hordes d'orques et de gobelins encerclent Erethor et s'enfoncent toujours plus profondément vers le cœur de la demeure ancestrale des elfes. Seule la puissante magie de la Reine Sorcière et les enchantements de la forêt parviennent à contenir les forces de l'Ombre.

Dans les montagnes Kaladrunes, les nains ont abandonné une bonne partie de leurs cités, et se sont retirés dans les profonds souterrains creusés au cours du Premier Âge par leurs ancêtres. Les armées de l'Ombre sont engagées dans une guerre d'usure, et ses soldats périssent en nombre dans les tunnels et les souterrains, à la poursuite des nains.

Chaque nouveau pas en avant des forces de l'Ombre se solde par la mort de centaines d'orques, de gobelins, d'ogres et de trolls. De nouvelles troupes arrivent toutefois sans cesse, plus que les nains ne peuvent en tuer.

Au cœur du continent, ce qui était le grand royaume d'Eren n'est plus qu'un tas de ruines. Les fières cités sont occupées par les troupes des Seigneurs des Ténèbres, et des patrouilles de gobelins et d'orques sillonnent les campagnes, tuant, pillant et écrasant toute forme de résistance. Les nobles Sarques qui n'ont pas voulu se joindre à l'Ombre du Nord, ont été presque tous exterminés, ainsi que leurs femmes et leurs enfants. Seule une poignée de courageux cavaliers libres résiste encore à Izrador dans les vastes plaines.



Les grands châteaux et les fortifications des Dorns ont été rasés, et les derniers héritiers des Anciens Rois mènent une guérilla désespérée pour empêcher l'ultime triomphe de l'Ombre. Les petites villes et les villages isolés d'Eredane sont gouvernés par des tyrans sans vergogne qui vendent le sang et la sueur de leur peuple pour obtenir les faveurs des Seigneurs des Ténèbres. Ces hommes opportunistes et ambitieux trahissent leur propre peuple contre les promesses de richesse et de pouvoir, et ils utilisent la peur et la suspicion pour soumettre le peuple à la volonté de l'Ombre.

Presque toutes les tribus de nomades halfelins ont été massacrées ou réduites en esclavage par les serviteurs de l'Ombre. Certaines ont trouvé refuge temporairement en Erethor, chez leurs cousins elfes, mais la plupart des survivants halfelins mènent une vie de labeur, de misère et de désespoir.

Les gnomes, eux, continuent à naviguer sur le Goil et le fleuve Eren. Mais à présent, ils transportent les troupes orques et le matériel de guerre pour soutenir l'Ombre.

Beaucoup de gens pensent que les gnomes sont les pires collaborateurs qu'Eredane ait jamais porté, mais ils ne savent pas que les gnomes profitent de leur relative liberté pour saboter les plans d'Izrador et organiser un trafic de biens de première nécessité, afin de soutenir la résistance en Erethor, dans les Kaladrunes, et dans les plaines d'Eren.

Concepts d'aventuriers

Quelques idées de concepts pour créer un aventurier dans le monde de Midnight. Il est possible de cumuler plusieurs concepts (un esclave devenu brigand par exemple)

Le fermier rebelle: certains subissent le joug de l'Ombre sans broncher ... jusqu'à un certain point. Certains fermiers se rendent compte que la situation est désespérée et décident de prendre les armes. D'autres n'ont pas eu vraiment le choix, et ont vu leur famille ou leur village détruits, et on est échappé de peu à la mort. Certains essaient de mener des actions de guérilla locale, soit par eux même, soit en rejoignant des bandes plus organisées

Le vengeur: obnubilé par la mort des siens, il cherche à se venger, soit d'individus précis, soit des sbires de l'Ombre en général. Il est prêt à prendre d'énormes risques pour accomplir sa vengeance

Le résistant: (Promontoire de Baden, cités Sarque, cour des traîtres Dorn ...) membre chevronné de la résistance : élevé depuis sa plus tendre enfance dans la haine dissimulée de l'occupant, il est chargé de missions de sabotage ou d'assassinat. Il peut être intégré à une cellule organisée, ou agir en freelance


Le cavalier libre (Sarque, halfelin): en bande ou solitaire, extrêmement mobile il peut servir de messenger ou d'agent rapide dans les zones occupées. Les bandes halfelines et Sarques sont devenues ainsi de véritables épines dans les pieds des commandeurs de l'Ombre

Le brigand, le pirate de la mer de Pellurie: d'abord préoccupé par sa survie et son bien-être, il suffit parfois d'un rien pour transformer ces rudes combattants en de féroces adversaires de l'Ombre

L'esclave en fuite: son esclavage peut avoir commencé il y a peu ou depuis sa naissance. Une opportunité a fini par se présenter, et l'esclave a pris la fuite. Il peut porter la marque (au fer rouge) plus ou moins visible de son asservissement

Le réfugié: sa famille peut avoir fui pendant des générations, beaucoup d'entre eux se retrouvent en Erethor ou dans les Kurguns. Le réfugié a peu ou pas de possessions, et souffre souvent de privations multiples. La plupart sont habitués à vivre dans la peur des patrouilles orques, et à s'enfuir au moindre risque. Pour survivre certains deviennent de vrais leaders ou des chasseurs chevronnés.

L'agent de l'Ombre redempté: ancien légat, mercenaire ou agent de l'Ombre, les horreurs auxquelles il a assisté ou qu'il a perpétré ont fini par peser tellement sur sa conscience, qu'il a choisi de se rebeller. Il sait mieux que quiconque que la lutte est sans espoir, mais il n'a plus rien à perdre. Il dispose d'un autre côté d'une très bonne connaissance du fonctionnement des forces de l'Ombre, et peut avoir des autorisations de port d'armes et de déplacement, ou les moyens de les contrefaire



Le guerrier fée: Ultime rescapé de son unité ou village, il peut obéir à des ordres plus ou moins vagues de sa hiérarchie, ou mener le combat à sa manière. Obligé de se cacher en permanence ou presque, il est par contre généralement bien équipé

L'agent double / le contrebandier (gnome, ...): ce roublard feint de travailler pour l'Ombre, mais travaille en secret pour la résistance. Il peut faire partie d'un équipage, ou agir seul

L'héritier des chevaliers: tous les chevaliers d'Eredane n'ont pas péri lors de la Dernière Bataille. Certains ont décidé de faire survivre la flamme de l'espoir, et ont formés leurs héritiers pour reprendre l'étendard

Le chasseur de Nexus: souvent arcaniste il est à la recherche de nexus de pouvoirs, pouvant apporter une aide considérable à la lutte contre l'Ombre. Dans ses rêves les plus fous, il rêve aussi de découvrir la trace d'Aradar, le mythique nexus, réputé être la source d'un pouvoir incroyable

L'arcaniste archiviste: élevé dans les traditions anciennes son but est de préserver les savoirs antiques. Souvent de tradition hermétique, il est en quête des livres ayant survécus aux bûchers des armées orques (malheureusement beaucoup de ceux-ci ont atterris dans les quartiers des Légats). Obligé de dissimuler ses pouvoirs et son savoir, il essaye souvent d'enseigner son savoir interdit à ceux qu'il juge doués et dignes de confiance