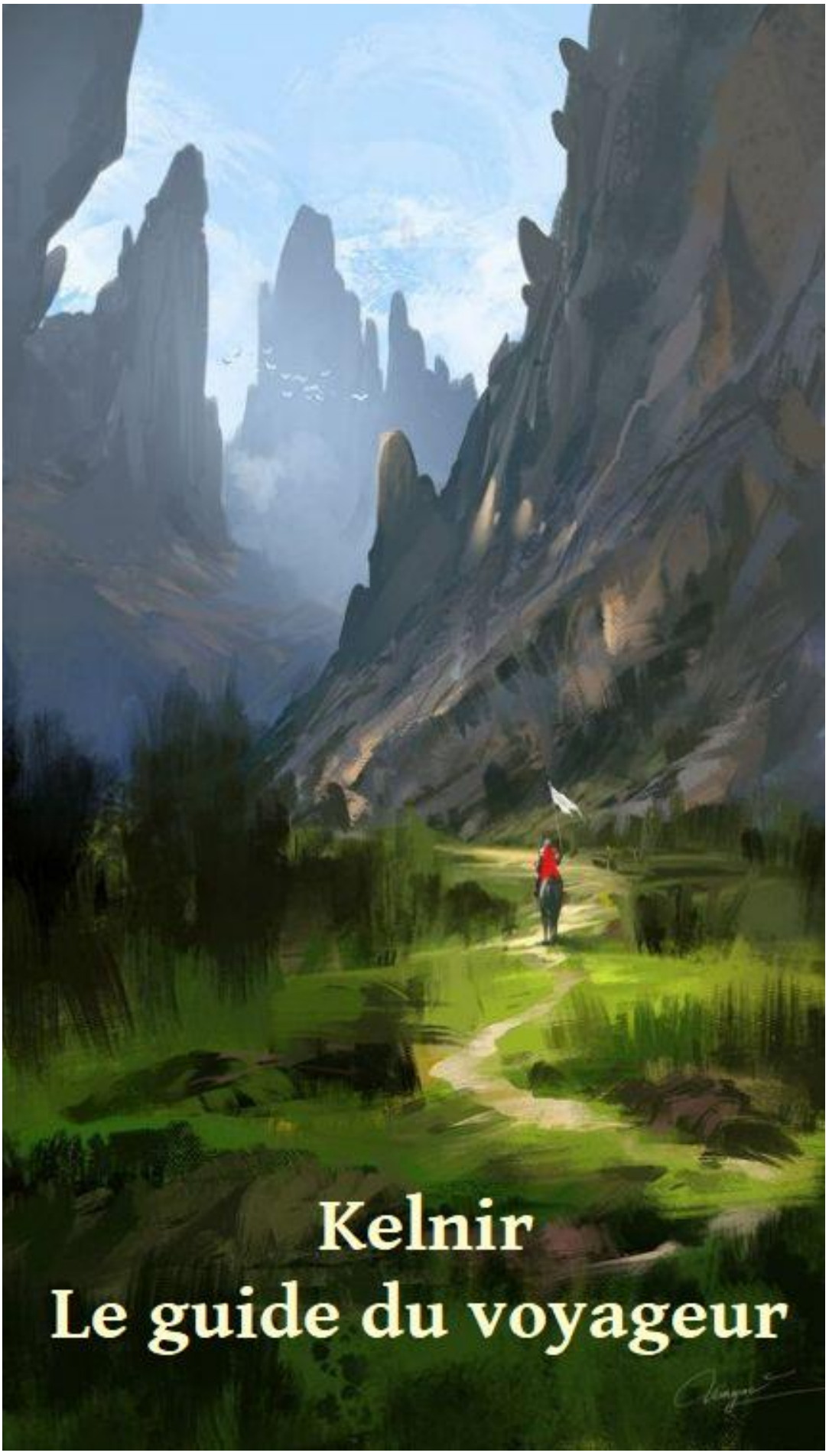
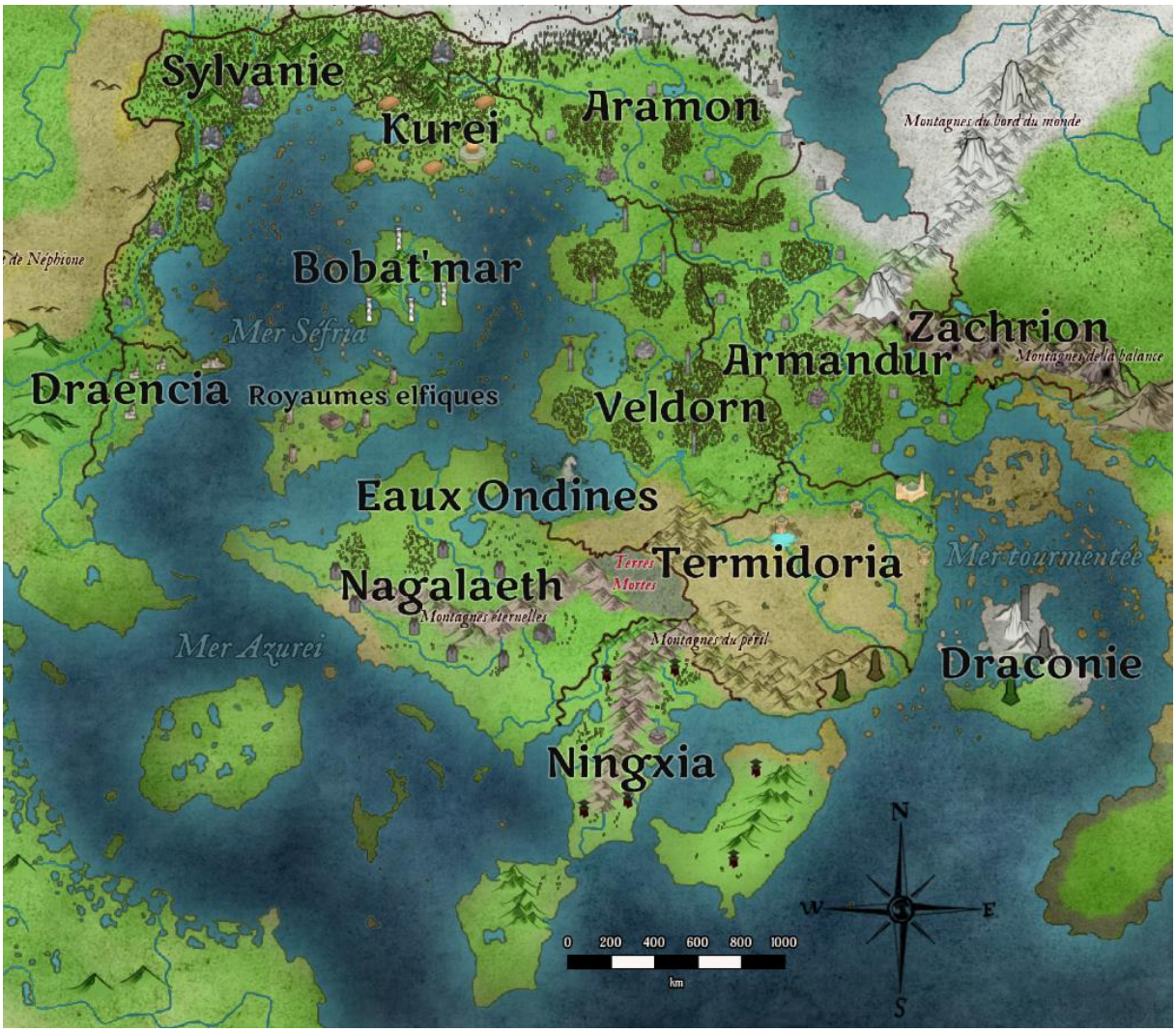

Kelnir
Le guide du voyageur

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Auteur Christophe TOMASINO / Pierre ILLE

• Carte du monde •


Sylvanie
Kurei
Aramon
Montagnes du bord du monde
de Néphione
Bobat'mar
Mer Séfria
Zachrion
Montagnes de la balance
Armandur
Draencia
Royaumes elfiques
Veldorn
Eaux Ondines
Terres Mortes
Termidoria
Mer tourmentée
Nagalaeth
Montagnes éternelles
Montagnes du péril
Mer Azurei
Draconie
Ningxia
N
W
E
S
0 200 400 600 800 1000
km

• Sommaire •

• Carte du monde • 2
• Sommaire • 4
• Le Nord – Terres Nordiques • 6
• Le Nord - Kurei • 10
• Le Nord-Ouest – La Sylvanie • 13
• Le Nord – Les Terres gelées • 17
• Le Nord – Valkarky • 21
• Le Nord – Aramon • 24
• L'extrême Nord-Est - Opysis • 28
• Le Centre - Armandur ou états fédérés d'Armandur • 31
• Le Centre - Veldorn • 35
• Le Centre – Bobat'mar • 39
• Le Centre – Les Eaux Ondines • 42
• Le Centre – Les royaumes elfiques • 45
• Le Centre - Zachrion • 50
• Le Centre-Ouest - Draencia • 54
• L'Est - L'Entre-Terre • 59
• L'Est – Désert Altéis, Nazurg stratus et Terre antique • 64
• L'Est – La terre reculée • 65
• Le Sud - Termidoria • 66
• Le Sud – Les Terres Mortes • 71
• Le Sud – Le Désert Solaris et Dara • 74
• Le Sud - Ningxia • 78
• Le Sud - Draconie • 83
• Le Sud – Nagalaeth • 88
• Le Sud – Leprosa • 96
• L'Ouest - Zargonie • 97
• L'Ouest - Désert Taros • 103
• L'Ouest – Antiope et Archéantiope • 113

• L’Ouest - Antiope Ile des éléments • 122
• L’Ouest - Terres impénétrables • 132
• La géopolitique • 134
• Les mystères • 136

Préambule

Ce guide est un complément au jeu de rôle médiéval fantastique Kelnir. Il décrit le monde dans lequel les joueurs peuvent évoluer, ses possibilités et ses limites. Il vous permettra de découvrir les différentes régions du monde, les climats et les reliefs qui les caractérisent. Il vous apportera les clés de lecture des différentes espèces qui vivent en Arktosia, la structure politique qui régit les interactions sociales ainsi que les relations que les peuples entretiennent les uns avec les autres.

Ce guide vous permettra également d’appréhender une fraction des mystères, des dangers mais également des merveilles dont recèle Kelnir.

Puisse ce guide éclairer vos décisions et orienter la direction de votre prochaine aventure !

• Le Nord – Terres Nordiques •

Les terres Nordiques se situent par-delà les montagnes du Bord du Monde et de la Balance. Il y règne un climat continental aux hivers rudes et glacials. La faune et les populations ont su s'adapter au fil des années à ces conditions de vie spartiates.

L'accès principal à ces terres se fait généralement depuis le Pays du Vent, espace traversé par des vents violents venant de l'extrême nord, nommés Harmattan, Balaguère ou encore Levante selon leur intensité. Ces derniers ne s'arrêtent jamais de souffler, ce qui en fait un point de passage difficile. La turbulence générée produit sur les reliefs escarpés et les pierres tranchantes des sons assimilables à des sifflements sourds que l'on appelle communément la Voix des Morts. Lorsqu'une tempête de neige se lève, l'effet n'en n'est que décuplé, et la mort ne se limite alors pas à des sifflements lointains… Le conseil des anciens prend alors tout son sens : ne jamais aller dans le sens des voix…

Au pays du vent, l'Harmattan se déchaine encore et toujours

Les humains nordiques, les maîtres de ces lieux, sont organisés en clans dont les principaux sont les Ragnar (mondialement connus pour avoir vu naitre Khrell), les Néel, les Ivar, les Byrnwolf et les Grim et dans une moindre mesure ceux de Klothar, Asulf, Rabec, Stig, Svein, Thorfrid, Ulf, Skeggi, Gunvor. Ces derniers vivent principalement de la chasse et de la pêche. Grands navigateurs et redoutables guerriers, ils partent régulièrement en mer pour piller d'autres terres lorsque la nécessité les y obligent, ont-ils coutume de dire.

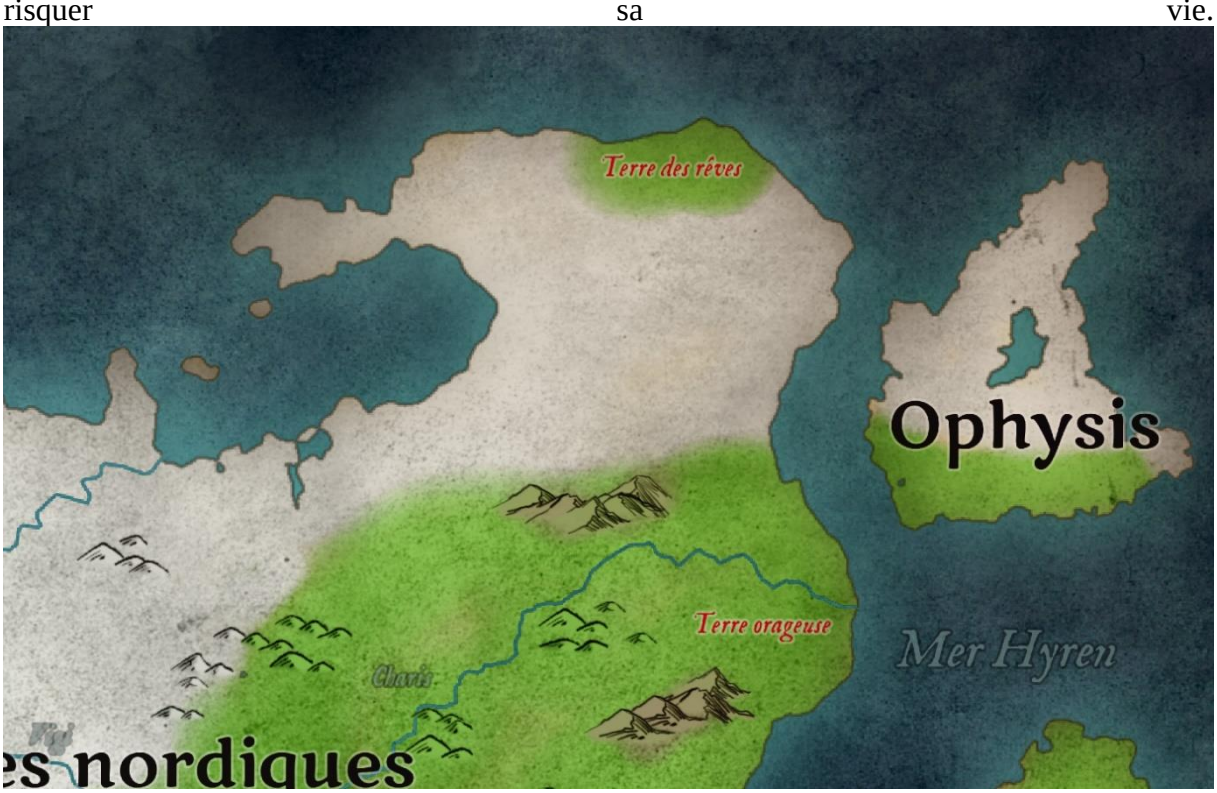
Village nordique à l'aube

Intérieur d'une taverne nordique après une soirée trop arrosée

Si leur civilisation peut paraître rustique de prime abord, la culture martiale y est au contraire prolifique et omniprésente. Mourir au combat est d'ailleurs un grand honneur, et selon la légende, la garantie d'une place auprès des dieux. Des écrits font état que certains guerriers élus sont capables de communiquer par l'esprit avec leur monture et, pour les plus illustres, avec l'ensemble du règne animal. On appelle ces guerriers les Jarjols.

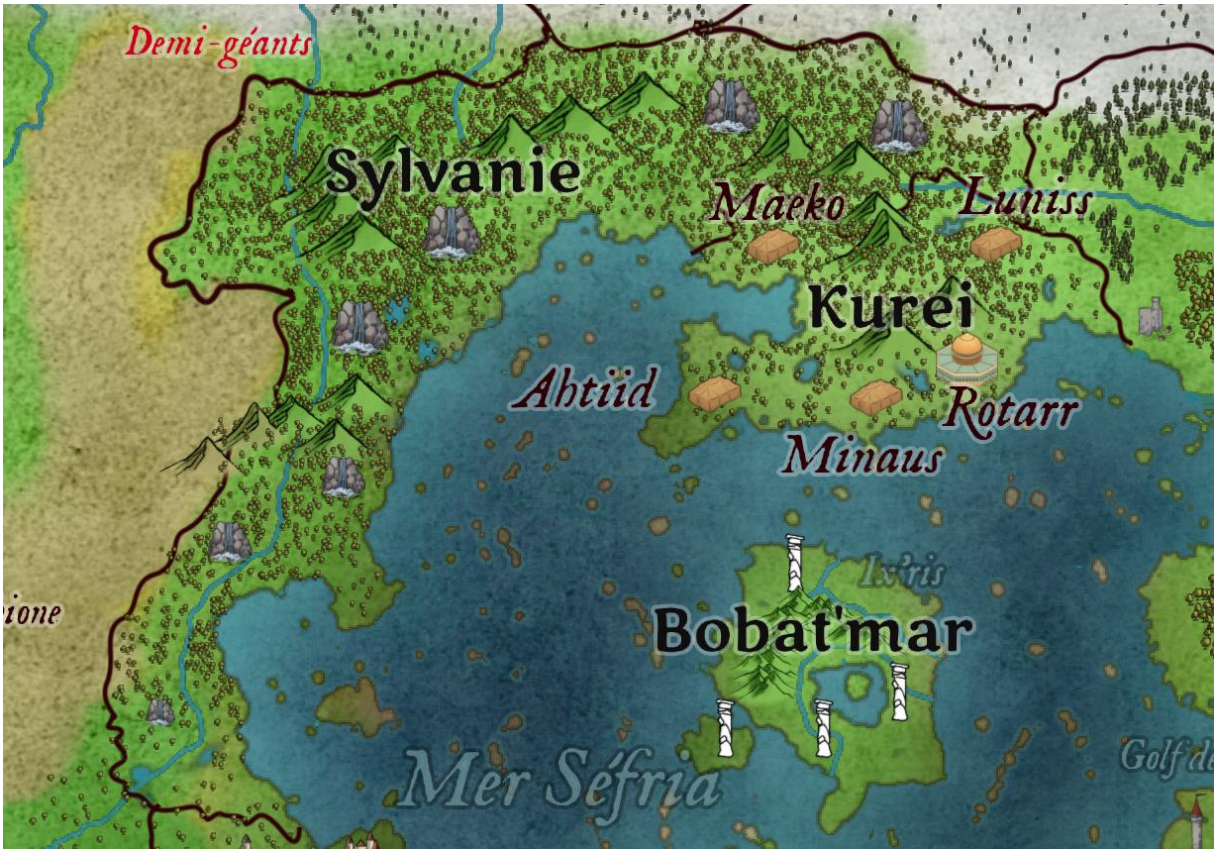
On raconte qu'il y a fort longtemps en lieu et place du Lac Vegredal se trouvait un château abritant un marteau capable de fendre les cieux. Malheureusement, des eaux glaciales et profondes ont depuis recouvert l'endroit et le marteau n'a jamais été retrouvé…

Au-delà du lac Vegredal se situe le Kotoï, pays de la Horde en langue Orque, terre sauvage et disputée entre humain et orques. Les vestiges des camps successivement repris par les uns puis par les autres jonchent le paysage. Méfiance aux pièges dissimulés qui n'auraient pas encore eu l'occasion de faire leur office ! Enfin, si l'on prolonge jusqu'à la pointe nord-est du pays, on arrive sur la Terre Orageuse, où se déchaînent les éléments et les monstres légendaires. Seuls les secrets et les mystères qui entourent cette pointe peuvent justifier d'y risquer sa vie.



Aperçu de la Terre Orageuse

• <u>Le Nord</u> - Kurei •



Kurei, fief des Félis aux parfums épicés et à la végétation exotique. Malgré sa localisation nordique, plusieurs climats coexistent sans que l'on ne sache vraiment pourquoi et surtout comment. A ceux qui veulent emprunter des raccourcis, on explique que le climat y est continental avec des étés doux et des hivers rudes. Kurei est composé de 5 villes majeures répondant aux doux noms de Lunis, Maeko, Ahtiid, Minauss et Rotarr ; la capitale.

Minauss, un jour de beau temps

Végétation typique des forêts du centre de Kurei

Ces terres sont dirigées depuis plus d'une centaine d'année par un Grand Maître, dénommé Niziador, apprécié et vénéré comme une figure divine. La première caractéristique qui vient à l'esprit pour dépeindre un Félis est leur curiosité. Explorateurs dans l'âme, ils n'ont eu de cesse de parcourir les mers et les continents à la recherche de l'inconnu. Cette dispersion et ces explorations expliquent leur caractère ubiquitaire dans le monde. Naturellement sympathiques, leur jovialité leur a permis de s'intégrer rapidement et durablement dans les pays d'Aramon, de Draencia, d'Armandur, de Veldorn, de Zachrion et de Termidoria. Rôdeurs et guerriers d'exception, on leur reproche malgré tout un tempérament lunatique, oisif et une indépendance d'esprit trop prononcée.

Ce passé d'explorateur, conjugué à la puissance naturelle des Félis, a conduit par le passé à de vastes conquêtes et pillages des côtes voisines. Si aujourd'hui le royaume est tourné vers l'ouverture et la pacification, il persiste néanmoins encore et toujours des groupuscules armés de pirates Félis, nommés Kiros, qui persistent dans les traditions ancestrales.

Un Kiros dans son repaire

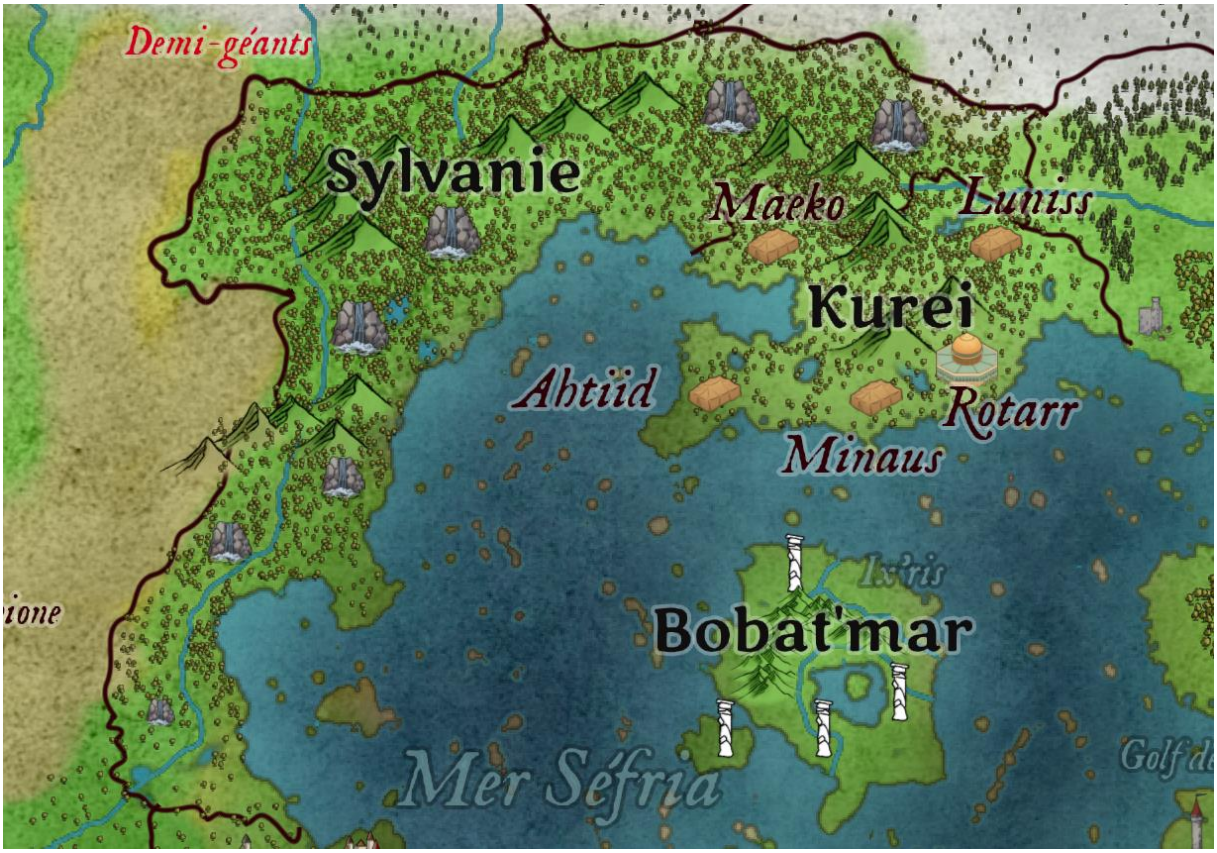
Les Félis se divisent en 3 grandes ethnies, héritage des explorations passées. La première représente les Félis du Nord aussi appelés Koji, raffinés et pieux, ils vivent dans Kurei et les principaux royaumes humains. La seconde celles des Felis du Sud ou Khajits, plus sauvages, vivant principalement en meutes dans les jungles de Zargonie et au style de vie nomade. Une partie d'entre eux sont également tristement réputés pour leurs actions de pillages et de cruauté. Enfin, il existe une troisième ethnie, très minoritaire, que compose celle des Félis des Bois ou Kouboï, vivant en Sylvanie servant les intérêts de mère nature.

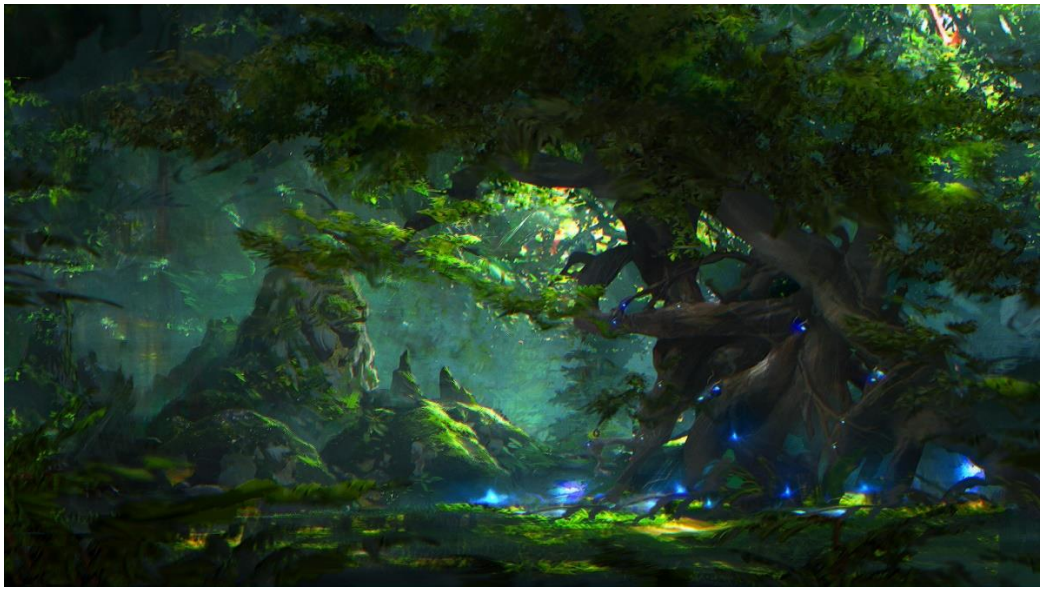
Respectivement de gauche à droite – Koji, Khajit et Kouboï

La principale menace qui plane sur Kurei vient du Nord matérialisée par les Lycaons, Félis au profil de loup, qui mènent des raids de plus en plus nombreux. Un certain Lycaon répondant au nom de Khelo en coordonnerait nombres d'entre eux…

Un lycaon arborant fièrement sa lame

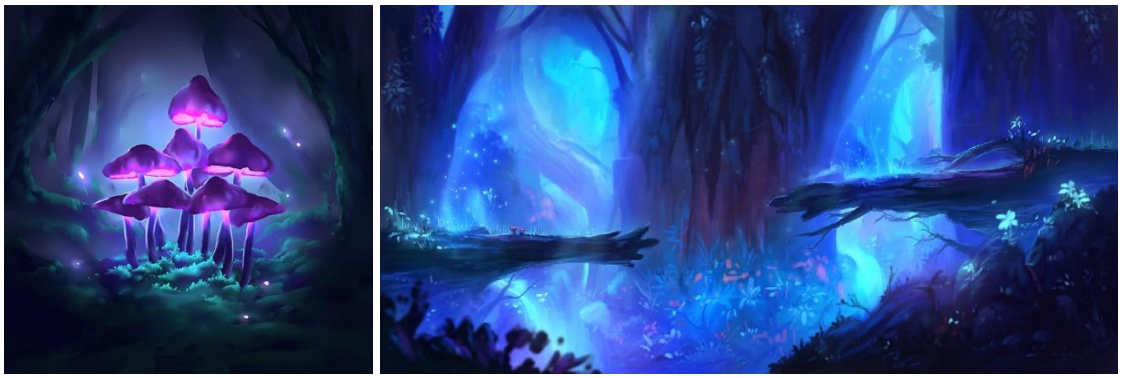
• <u>Le Nord-Ouest</u> – La Sylvanie •





La Sylvanie est une région primordiale au sens étymologique du terme, et constitue le berceau de la vie d'Arktosia. C'est un royaume forestier situé à l'est de Kurei et au Nord de Bobat'mar et dont l'accès sans autorisation est strictement interdit à toute personne étrangère. Tout contrevenant à cette règle est soit tué, soit capturé. Dans ces bois cohabitent plusieurs espèces toutes aussi anciennes et empreintes de magie : les Elfes sylvains, les centaures, les

fées, les dryades, les félis des bois et les Irsaïs, arbres sages centenaires. C'est sans aucun doute à la nuit tombée que la Sylvanie révèle son plus beau visage et que la protection de ce joyau naturel prend tout son sens.



La nuit révèle la féérie de la Sylvanie

Irsaï protégeant les bois sacrés d'aventuriers humains et archère dryade

Elfe sylvaine profitant d'un moment de quiétude en Sylvanie

Les elfes sylvains constituent l'origine de la race elfique, et vivent en symbiose avec la nature qu'ils savent utiliser pour survivre. Ils vivent au rythme des saisons, et dans des villes suspendues dans les arbres. Une reine sylvaine régit les lois internes et externe à la sylvanie et sa parole est vérité et absolue. Reclus, ce peuple ne sort que de façon exceptionnelle sur

autorisation de la reine, notamment par l'envoi d'émissaires pour négocier des traités politiques lorsque les situations géopolitiques l'exigent ou pour des expéditions à visée arcanique. Quitter la Sylvanie sans autorisation est un crime passible dans certains cas de mort et toute personne bannie ou ayant quitté les terres sans autorisation sera traitée de la même manière qu'un étranger.

Villages suspendus d'elfes sylvains et elfe sylvaine jouant de la flute traversière sur une branche

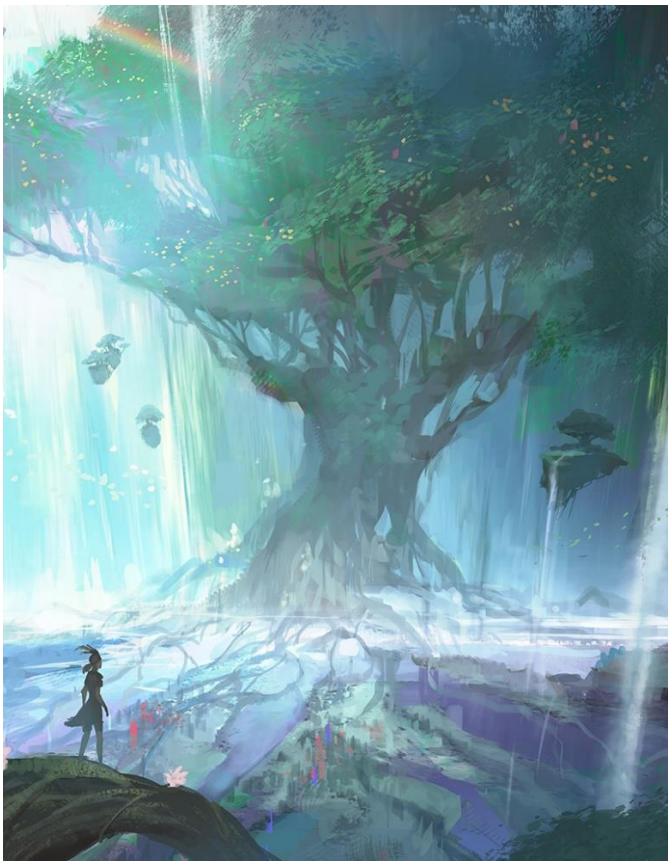
On raconte encore que les elfes sylvains auraient créés le désert de Nephione pour interposer un obstacle géologique entre la Sylvanie et les autres territoires. De plus, ils n'ont qu'une faible estime pour les humains qui braconnent et saccagent régulièrement les bois frontaliers à la recherche d'artéfacts, d'ingrédients d'alchimie ou de licornes, créatures légendaires exceptionnelles.

Désert de Nephione jouxtant la Sylvanie

Le centre ouest ou Iphae constitue le cœur de la Sylvanie et la densité d'arbres centenaires n'est en rien comparable avec n'importe quelle région d'Arktosia et abriteraient pour certains d'entre eux des reliques chaotiques écartées du monde. A écouter les récits des

anciens on jugerait presque que la forêt elle-même est doté d'une conscience collective qu'Yggdrasill, l'arbre millénaire qui trône au centre de la Sylvanie et aux dimensions dantesques, semble coordonner. La magie qui l'entoure est, raconte-t-on encore, tellement puissante que toute matière est prise de lévitation à son approche et les corps pensants entrent dans une quiétude indicible. Trois monolithes de Nar auraient même été scellés dans ses racines ce qui n'est pas sans attiser la convoitise. Chaque légende ne comporte-t-elle pas une part de vérité ?

Entrée de l'Iphae, cœur de la Sylvanie



Représentation artistique d'Yggdrasill vu par une elfe sylvaine

• Le Nord – Les Terres gelées •

Journal de Zelphar, 17 de Golgothorn – Expéditions dans les terres gelées

Il y a de ces légendes qui peuvent vous glacer le sang. Je vais vous en compter une. Durant mes voyages dans le grand Nord, par-delà les montagnes de la Bord du monde il existe une terre constamment couverte de glace que l'on appelle de circonstance les terres gelées. Il fut un temps où les bâtisseurs avaient construit des villes en ces lieux et la raison de mon expédition était d'en dénicher une pour y faire ressurgir des reliques.

Mes frères elfiques m'ont donné leur confiance pour mener une première expédition à bien. Après plusieurs mois, à me mêler à la population primitive qui y règne et à m'acclimater au lieu j'ai pu finalement prendre la route du grand Nord. J'ai pu convaincre un de ces hommes nommé couramment barbare à me suivre. Il était fort et bien bâti ce qui me serait utile pour la suite de l'expédition. Il avait consenti à me servir de guide car les dangers de l'expédition lui procureraient les honneurs de sa tribu, étrange mais utile pensais-je. Un nain a également joint sa force à notre compagnie. Il était extrêmement grossier et frustre mais il faut l'avouer certaines de ses drôleries obscènes m'amusaient et me faisait oublier ce paysage glacial et morne.

Afin de nous mouvoir dans cette zone polaire inhospitalière nous devions nous préparer et nous véhiculer comme il se devait. Nous avons alors opté pour des traineaux entrainés par des loups spécialement dressés par les autochtones. Ces bêtes, incroyablement obéissantes et endurantes, nous permîmes de progresser dans cet environnement au-delà de toutes mes espérances.

Après près de 3 mois d'expédition, nous arrivâmes enfin en ce lieu tant désiré, à savoir l'œil du dragon au centre d'un lac millénaire. Il était temps car les loups commençaient à montrer des signes de nervosité. Durant notre approche du lac, j'eus à plusieurs reprises la conviction d'être suivi, ce qui est loin d'être anecdotique dans ces régions, le gibier étant rare. Des jours durant cette impression ne me quitta pas sans pour autant que je puisse mettre une forme ou un nom sur cette impression, mis à part une fois où je crûs apercevoir une silhouette vaguement humaine. Mon esprit entra alors en contradiction avec mes sens, comment des humanoïdes pouvaient-ils survivre en ces lieux si hostiles ? Ma tête n'en pouvant plus, je finis par en faire part à mes compagnons de voyage, le barbare nomma l'apparition supposée un Radnaki.
A ma grande surprise, cet être dénué selon moi de tout savoir ou connaissance avait potentiellement quelque chose à m'apprendre. Selon ce dernier, ces créatures millénaires garderaient les possessions des anciens et auraient été créés de la main des bâtisseurs, ces êtres originels dont l'existence reste à prouver. Être de magie, ils sont considérés comme immortels. La difficulté de détection que je ressentais était due à leur nature de glace qui leur permettaient de se fondre intégralement dans cet environnement polaire. On raconte, poursuivit-il, que si un homme meurt de la main d'un Radnaki, il revient à la vie sous la forme d'un serviteur et se retrouve condamné à garder à son tour les trésors des anciens pour l'éternité. En tant qu'elfe mon éducation me permet de ne pas rester crédule devant les innombrables mythologies tribales

que compte les peuplades barbares mais cet enfer blanc et la gravité de sa voix me faisait perdre mes repères.

Malgré ces avertissements l'appel de la connaissance demeurait intact et nous décidâmes de poursuivre notre chemin. Et c'est ainsi que deux jours plus tard, alors que nous étions un sommet d'une colline, le lac de l'île du dragon en vue, mes yeux firent une découverte surprenante. En contrebas, se tenait devant nous, une étendue de blocs de glace dont les formes et l'agencement faisaient penser à une ville et en son centre, s'érigeait une sorte de palais. Aucun doute possible, cette glace n'était pas d'origine naturelle et une main, peu importe son origine en avait façonné les contours. Mes acolytes firent le même constat, m'ôtant l'espoir que la fatigue et la faim aurait pu provoquer sur mes sens un mirage.

C'est à ce moment que j'entendis un bruit dans mon dos et c'est avec horreur et que je découvris sa nature en me retournant. Derrière nous se tenait une silhouette humanoïde dont les seules parties organiques semblaient être un tronc, un bras gauche et une tête, le reste du corps avait laissé place à des membres de glace. Sans un mot la créature lança son javelot dans notre direction avec une célérité que même moi ne put anticiper et alla se ficher directement dans le cœur de notre guide du nord qui s'effondra instantanément sous le choc. Je compris par son absence de réaction et ses yeux vides que le coup avait été mortel.

Quel que soit cette horreur et aussi puissante soit elle, nous étions trop près du but pour fuir. Confiant dans mes 3 siècles d'apprentissage du maniement de l'épée, je dégainai Morsure, ma fidèle lame, et chargea la bête. Malgré mon adresse, elle para le coup. Sans me décontenancer je me servis de son déséquilibre pour mener la contre-attaque, elle vacilla. Elle riposta avec un coup perçant et inattendu que je réussi à esquiver juste à temps. L'absence d'expression et le silence inquiétant que produisait mon adversaire complexifiait fortement la lecture de son jeu d'arme. Après plusieurs minutes de passes intenses, je profitais d'une faille dans sa défense pour y enfoncer mon épée en plein cœur. La vengeance inconsciente de mon défunt guide pensais-je après coup. Mais cette satisfaction que procure le coup fatal ne fut que de courte durée car malgré que son cœur soit percé de part en part, il était encore debout et bien vivant.

Absorbé par mon combat, je n'avais pas remarqué que d'autres de ces monstres nous encerclaient. Mon compagnon de petite taille avait au cours de l'affrontement reçu une lance dont la pointe avait traversé son épais manteau de cuir pour finir sa course dans son ventre. Je compris alors qu'à ce moment-là, nous ne pourrions pas remporter le combat dans cette configuration. Au terme d'une course, rendue possible par l'adrénaline d'une mort certaine, je rejoignis mon ami de voyage. Ayant profité de ces quelques secondes de transition pour initier l'incantation salvatrice qui nous sortirait de cette mauvaise passe, je réussi in extremis à finir la récitation au moment exact où je touchai mon camarade. Soudain, l'environnement se déforma si vite que le temps que je le réalise, nous étions retombés durement sur la neige gelée au sol à

plusieurs kilomètres en amont du lieu de l'affrontement. Reprenant alors mes esprits, je béni les elfes de m'avoir enseigné la magie planaire, surement la meilleure du monde connu. Je m'étais téléporté suffisamment loin pour être hors de portée.

J'examinais mon ami barbu qui respirait encore malgré avoir perdu beaucoup de sang. Je veillais à son chevet mais malgré mes bons soins, il périt emporté par une infection et des séquelles de ses blessures décidément trop profondes. Je remarquai un détail étrange, à l'exact moment de sa mort, ses yeux prirent une teinte d'un bleu d'une pâleur singulière. Alors que j'étais en train de lui préparer une sépulture de fortune, son cadavre se releva subitement et se jeta sur moi. S'en suivi un duel, haut en couleur où je finis par le vaincre après avoir donné plus de coups mortels que ne pourrait en encaisser un démon. Terrifié par la perte de mes compagnons et de mes effroyables découvertes, je rebroussai chemin.

Il va falloir que j'informe le royaume de cela, le monde doit savoir.

• Le Nord – Valkarky •

Valkarly, son nom seul suffit à faire trembler de froid les plus robustes guerriers, c'est une terre située à l'extrême nord du monde d'Arktosia dans des régions au climat polaire. Il n'est pas rare dans certaines régions les plus au nord de cette contrée arctique que le souffle généré lors de la respiration se transforme quasi instantanément en glace. C'est également le cas pour les vivres qui se congèlent ou encore l'eau transportée, rendant l'exploration complexe et mortelle. Seuls certains alcools résistent à cette solidification forcée mais ne sont pas de nature à améliorer significativement la survie des explorateurs…

Représentation de la diversité des paysages gelés de Valkarly

Cette terre est habitée aux abords de la mer Scythis par les Lycaons et leurs sombres créations. Elle constitue un état non fédéré où chaque Norzda (ville) a ses propres règles et lois dictées par le commandant de la faction. Les lycaons sont une race ancienne à l'apparence

d’homme-loup. On raconte qu’ils sont nés de l’accouplement de Barganns avec des loups leur conférant une nature particulièrement mauvaise. S’ils sont en règle générale de moindre puissance physique que leurs cousins Félis, ils parviennent à leurs fins en manipulant une puissante magie du sang et de glace. Ils participent régulièrement à des raids nocturnes contre les territoires voisins en quête de nourriture. Ces raids représentent souvent l’unique occasion de remplir leur estomac et leur réserve de magie sanguine car étant exclusivement carnivore, la faible concentration de vie alentour ne peut suffire à assouvir tous leurs besoins. Les humanoïdes ainsi capturés sont placés dans des sortes d’élevages à la manière d’un bétail, leur permettant de disposer d’une capacité de stockage jusqu’aux prochains raids.

Représentation de lycaons en action

Lycaon gérant son « bétail » après un raid

Ces raids sont également menés pour un autre objectif, tout aussi vital pour leur survie, celui de la reproduction. En effet, les lycaons ont exterminé toutes les femelles, considérant sans aucune logique qu’elles les rendaient plus faibles. Pour éviter que leur race ne s’éteigne ils reposent leur reproduction uniquement sur des femelles porteuses prélevées dans leur bétail, et ce même avec des espèces différentes dont ils parviennent à contourner les lois naturelles au moyen d’une magie interdite. Ces femelles porteuses sont appelées des puraïs.

Puraïs dans l’attente

Des croisements peuvent apparaitre lorsque le sort initial n'a pas été lancé avec succès, et conduit, dans le cas où la fécondation résiste, à la naissance d'hommes à tête de loup, appelés Lyall. Généralement mis à mort à la naissance, une poignée d'entre eux sont malgré tout maintenus en vie et soumis à d'innombrables mises en situation de survie. Ceux qui parviennent atteindre l'âge adulte sont alors tellement puissant qu'ils prennent alors généralement le commandement d'une faction et sont épris de folies sans noms. On en recense 5 actuellement, peu de choses sont connus à leur sujet étant donné que croiser leur route équivaut à creuser sa propre tombe.

Un Lyall adulte

Ils n'ont aucune once d'estime pour les autres races, ne les évaluant que pour leur qualité nutritive et nourricière. Ils vénèrent Vildan, le dieu du sang, pilier de leur magie, et Golgoth, dieu de l'hiver et du froid. Grâce à leurs connaissances magiques sur la création de la vie, ils ont su générer et créer au fil des années un arsenal de créatures monstrueuses destinés à faciliter leurs noirs dessins, le Béhémot en est un illustre exemple.

Béhémot alpha généré par un seigneur Lycaon

• <u>Le Nord</u> – Aramon •

Terre chevaleresque, Le royaume d'Aramon est dirigé par les grands idéaux de la chevalerie. Ici, le roi est désigné à vie parmi la noblesse du pays pour ses faits d'armes. Ainsi, chacun des rois d'Aramon a participé aux conquêtes au travers des territoires non contrôlés de l'Ouest, de l'Est ou a pris part à de grandes batailles. Dans ce pays, est né l'ordre des Paladins. Ici plus qu'ailleurs, un citoyen peut, par son habileté, sa vertu et ses faits d'armes, espérer

devenir chevalier ou paladin. Le plus méritant d'entre eux peut même dessiner l'espoir de s'assoir sur le trône royal et devenir le prochain roi d'Aramon.

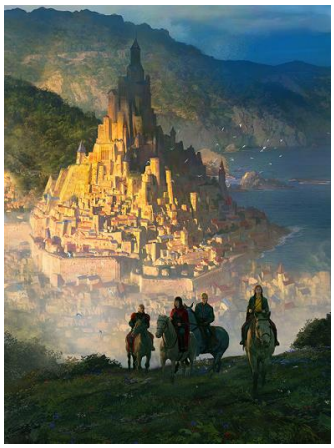
La naissance d'un Grand-Duc sur le champ de bataille

Ce pays fut créé par des explorateurs d'Armandur souhaitant conquérir de nouveaux espaces. Cette logique conquérante, exploratrice et de noblesse perdure encore de nos jours. Ce n'est donc pas un hasard si les factions des guildes de Combattants et de Protecteurs y sont légion. C'est un pays où la voix de l'épée résonne plus fort que celle de la flèche ou de la poudre ! On y retrouve également l'une des 3 factions d'explorateur d'Arktosia mais dont la localisation est bien évidemment gardée secrète. De grands tournois, des joutes et des festivals permettent de conserver un dynamisme et une activité intense entre les campagnes d'explorations menées à intervalles réguliers sur Antiope ou les croisades sur Termidoria avec qui les tensions sont vives pour une sombre histoire de reliques ignominieusement dérobées.

Chevalier menant une charge lors d'un tournoi et scène de combat lors d'une croisade à Termidoria

Le pays se divise en 6 provinces répondant au nom de Koeth, Thandelnor, Lokin, Arasoven, Rynein et Thesile. Chacune de ces provinces est dirigée par un Grand-Duc, et le 6ème

Grand-Duc dirigeant Thesile est également le roi répondant actuellement au nom de Thoär. Chaque Grand-Duc a sous ses ordres des seigneurs régnant sur de plus petits territoires ou chaque village est administrés par des Bourgmestres. Les cités d'Aramon sont reconnaissables à leur agencement interne où les habitations gravitent autour du palais du Grand-Duc ou du château du seigneur local. De part, les idéaux religieux qui peuvent mener au fanatisme, Aramon est régulièrement en proie à des querelles de Grands-ducs et de territoires qui servent à montrer à leurs voisins leurs puissances respectives.



Groupe de cavalier sur les coteaux de la cité de Rynein et Esmir, jeune Grand-Duc de Thandelnor

Anecdote du folklore local ; une épreuve épique, nommée « La Marche », qui oppose chaque année les meilleurs combattants toute classe confondue à Lokin. Elle se déroule au sein d'un labyrinthe truffé de pièges et d'ennemis mortels et on raconte que le prix décerné au vainqueur est sans commune mesure. En 98 ans d'histoire, seuls deux Marcheurs sont parvenus à son terme, et cela fait près de 28 ans que l'histoire attend le 3ème Marcheur. Cependant, l'édition de cette année, dont les résultats ne sont pas encore officiels, témoignent de deux êtres chaotiques répondant aux noms d'Akulag, un maître mentat astral, et Lin-Fë, une paladin noire de sang, auraient triomphés du labyrinthe en semant le meurtre et la destruction. L'elfe noire serait par ailleurs recherchée activement aussi bien par les Hommes pour avoir attenté à l'intégrité du Baron et par son peuple pour avoir abattu de sang-froid un asservi. Les mesures et règles qui encadrerons cette épreuve se durcirons sans aucun doute à l'avenir.

Un mage traversant seul l'entrée principale du labyrinthe

Un pont suspendu « sans danger » et un « homme bienveillant » prêt à accueillir les participants

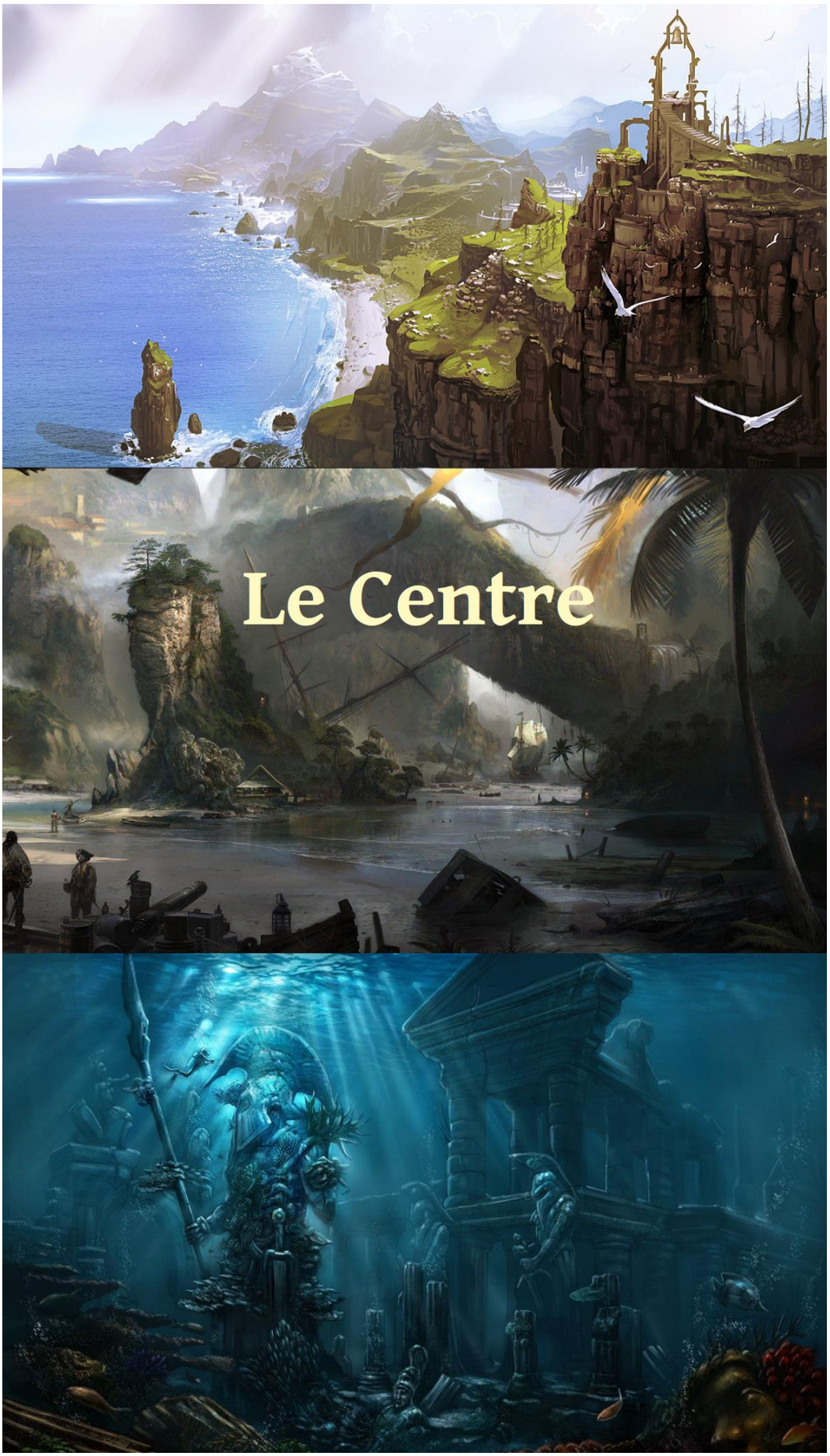
De par ses appétences pour la religion, ce pays regorge de nombreux ordres religieux et temples. Il existe de nombreux pèlerinages religieux et ce que l'on appelle le chemin des reliques. De nombreux personnages emblématiques, sont élevés au rang saint de Patron ou Protecteur d'une église et leur dépouille sont adorées. Les chemins de ce pays restent encore très insécurisés et il est courant de faire appel à une escorte pour les voyages.

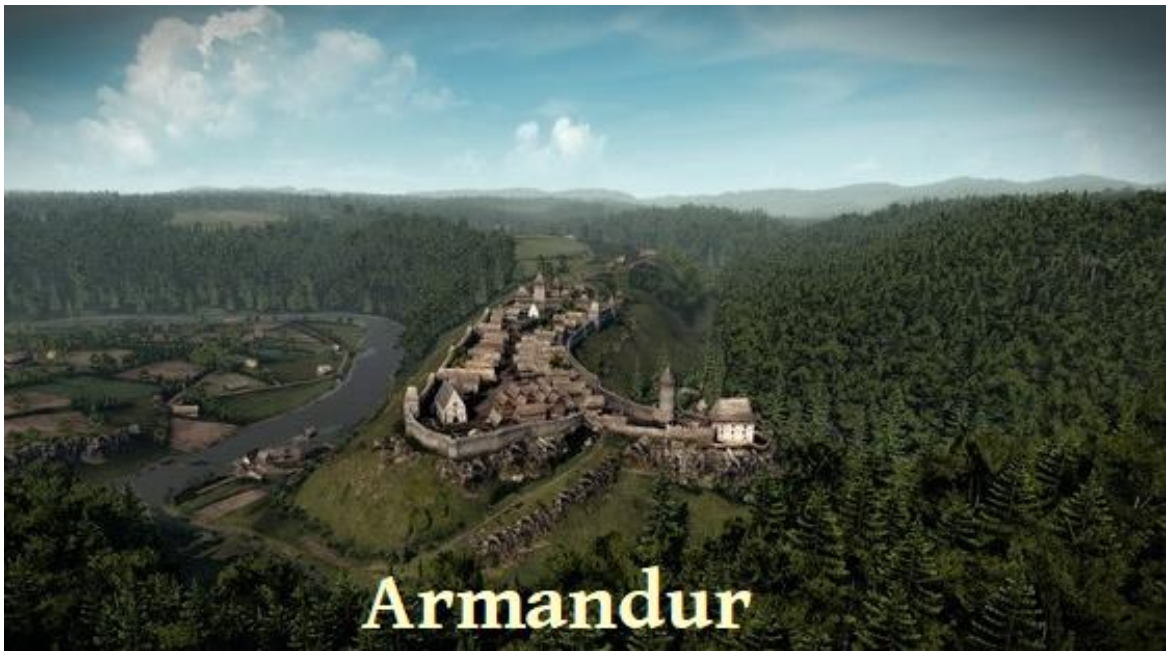
• <u>L'extrême Nord-Est</u> - Opysis •

Opysis est surnommée la grande inconnue du Nord que peu de récits mentionne. Les raisons qui expliquent ces inconnues sont notamment dues aux conditions météorologiques particulièrement violentes qui entournent cette île. Certains écrits mentionnent toutefois que si l'on parvient à passer ces tempêtes, un mur invisible bloque tout passage à quelques kilomètres de chaque bord de l'île. Seuls les contours approximatifs de l'île sont rapportés dans les cartes officielles et sont présentées dans ce guide. Pour ce qui est du contenu de l'île l'absence d'information est notamment dû à une nappe de brouillard bloquant la vue.

12 piliers ou rochers répartis autour de l'île pourraient être la clé pour y pénétrer mais les dragons ou créatures marines monstrueuses qui les gardent dissuadent les navigateurs et les explorateurs de les explorer à leur aise…

Exemples de créatures gardant les 12 piliers


Le Centre



• <u>Le Centre</u> - Armandur ou états fédérés d'Armandur •

C’est l’un des premiers pays fondés par les humains ou plus exactement des Etats Fédérés. Le climat y est rude l’hiver et tempéré l’été. De par sa proximité avec les montagnes de la Balance, beaucoup de nains, gnomes et hobbit y vivent. Le royaume est dirigé par un Roi issu d’une seule et même lignée. C’est un pays fortement influencé par l’esprit scientifique des nains et des gnomes et possède de fait de nombreuses guildes d’ingénieurs et des artisans hautement compétents à même de faire fonctionner les armes à poudre et les engins de guerre. Le pays est divisé en 11 régions appelées baronnies chacune dirigée par un Baron, la 11ème baronnie est la baronnie royale. Pour des raisons historiques les baronnies de Braerie, de Marthlie et de Mangornie sont administrées par Hobbits et la population gnome et hobbit y est majoritaire.

Exemple typique d’architecture d’Armandur dans un village/ville

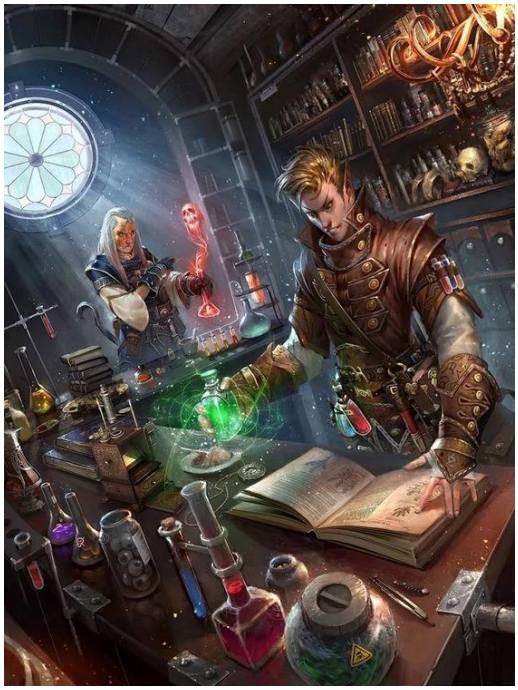
Chaque Baronnie, est co-administrée par son Baron et un conseil des sages constitués de hauts représentants locaux tel des hauts-mages, des chefs de guildes, des nobles et des représentants religieux. Ainsi chaque, Baronnie est scindée en de plus petits territoire appelés seigneuries, où chacune est dirigée par un Sir ou Seigneur. Le plus petit échelon est la petite ville ou village et est confié à un bourgmestre. Il y a cependant quelques exceptions, la Galadie est sous le règne d’une baronnie Naine et la Braerie, Mangornie et Marthlie sont administrés par des familles hobbits formant ce que l’on nomme le « pays des petits-gens », les terres fertiles ou les fiefs de la technologie. La Mangorie, Meredie et la Thiemie sont les baronnies des défenseurs du pays, les baronnies ayant le plus de force militaires et navales. La Langorie, l’Edorie, la Zilitrie et l’Asheie concentrent les pouvoirs religieux et magiques avec la plupart des écoles de magie du pays. A Asheie, on retrouve l’école des magistrats et Seigneurs étapes incontournables pour un légitime seigneur. Cette unification semblant d’un seul tenant cache en vérité une réalité moins idéalisée avec de nombreuses tensions pour savoir qui emportera la couronne et surtout il existe une divergence d’idée entre le Sud-Est, pro-unification avec les nains, pro-progrès scientifique et le Nord-Ouest, proche des idées d’Aramon, un peu plus sujet aux dérives religieux et autorisant dans certaines contrées l’esclavagisme de prisonniers de guerre.

Gauche à droite : Un seigneur de Loudéie au travail, Rassemblement d'un conseil à Edorie, Justice rendue à Meredie

Les guildes sont un élément central de Kelnir. Ce sont des organisations commerciales trans-étatiques dont la puissance peut être égale à celle d'un état et permettent à des personnes partageant des idéaux communs de se regrouper afin de partager connaissances, aides et richesses.

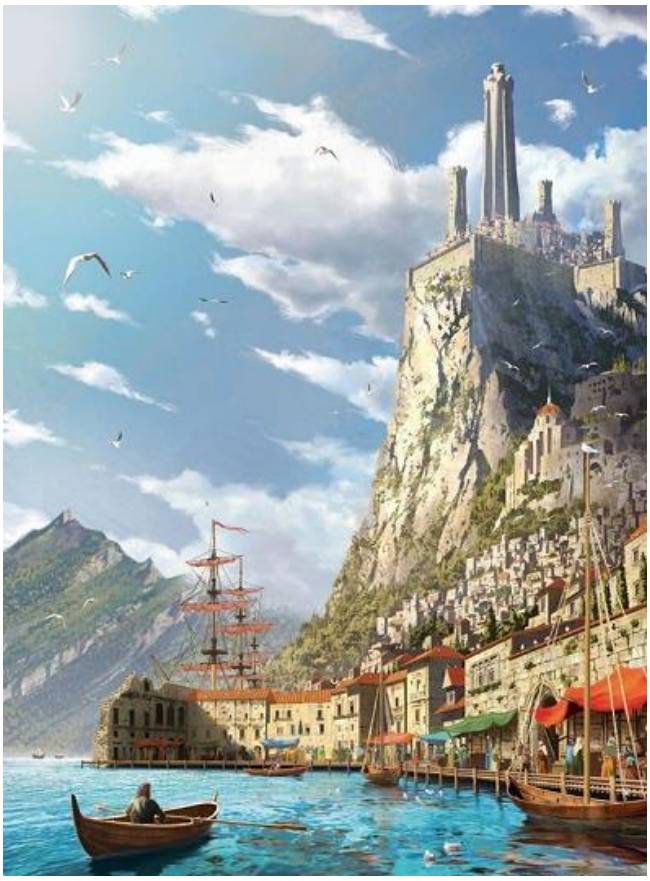
Rejoindre une guilde peut-être plus ou moins aisé en fonction des conditions d'entrée et du nombre de membre maximal accepté. En général, il convient tout d'abord de se rendre en physique dans un lieu abritant une maison officielle et reconnue comme tel par le leader de la guilde en question. Chaque guilde peut être décomposée en faction, sorte de courant de pensée, dont le chef de la faction la plus puissante est déclaré Leader. Certaines personnes évoluent dans plusieurs guildes à la fois mais chaque évolution est un processus lent dans lequel on peut gravir les échelons un à un en fonction des actions remarquables menées.

Guilde	Nom du leader	Symbole	Accessibilité
Agriculteur	Abondance	Epi de blé	Facile
Artisan	Orfèvre	Enclume	Facile
Combattant	Ares	Epée, hache et marteau croisés	Facile
Négociant	Obole	Pièce	Facile
Artiste	Coryphée	Note de musique	Moyenne
Alchimiste	Panacéen	Fiole	Moyenne
Ingénieur	Rouage	Roue dentée	Moyenne
Mage	Archimage	Bâton de mage	Moyenne
Epouvanteur	Grande chaîne	Chaine	Moyenne
Assassin	Ombre	Dague	Moyenne
Voleur	Main noire	Clé	Moyenne
Erudit	Patriarche	Manuscrit	Moyenne
Protecteur	Refuge	Bouclier	Moyenne
Explorateur	Ingraal	Etoile	Difficile



Deux membres de la guilde des alchimistes testant de nouvelles potions et un assassin réussissant son test d'entrée

• <u>Le Centre</u> - Veldorn •

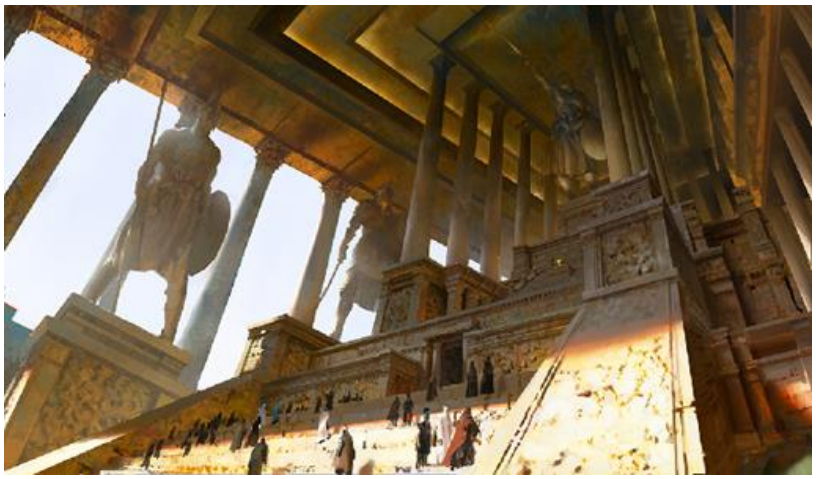


Ah Veldorn ! Comment ne pas tomber amoureux d'un pays qui regorge de richesse, de diversité et de senteurs toutes plus exotiques les unes que les autres ou l'odeur de la sardine grillée vient côtoyer les épices de safran et de réglisse. Ancienne terre de xenops et au cœur résolument commerçant Veldorn ne saurait être aussi vivant que lorsque les navires mouillent au port et que les rayons du soleil embrassent les myriades d'étales de fruits, de légumes et d'objets en tout genre ! Si on peut résumer Veldorn à une devise elle serait la suivante : tant que ça se transporte, ça se vend !

Port de Thoord, un matin

Son placement stratégique, véritable carrefour des civilisations, rend le territoire parfaitement adapté aux échanges commerciaux. Veldorn est dirigé par un groupe de 10

administrateurs, nommés les doyens tous les 10 ans par les représentants des guildes de commerce et des familles nobles les plus influentes du pays. Parmi ces Doyens celui qui a reçu le plus de voix parmi les 10 prend le titre de Grand-Doyen. Chaque Doyen dirige une ville majeure en association à conseil dont le nombre de membre varie selon les puissances économiques associées à la ville (religieuse, guilde, matières premières etc.). L'administration des petites villes et villages sont laissées à la discrétion des guildes locales, et il n'est pas rare qu'une même guilde ait plusieurs villages mitoyens à gérer.



Nobles se rendant dans le palais du grand Doyen à Horne

C'est un territoire libre où il n'existe pas officiellement de répressions contre une religion ou une espèce particulière, ce qui en fait une terre d'accueil pour de nombreuses sectes chaotiques et personnes cherchant asile. Aussi, peu importe les crimes commis (mis à part celui de mettre en défaut l'économie locale), si le prix y est mis on peut se racheter une conscience et une identité vierge. Gare à la faillite !

Prescripteur faisant les comptes après une séance de justice bien rendue

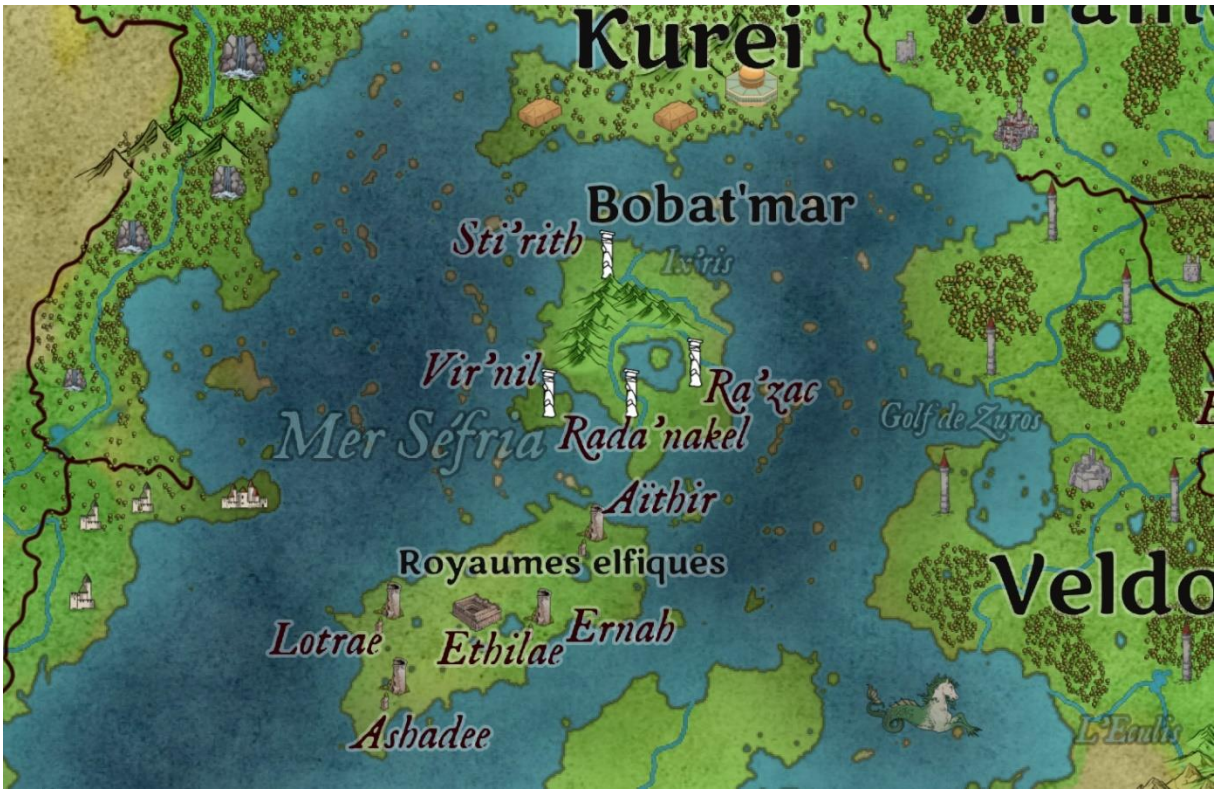
Les armées veldriennes sont constituées d'un ensemble hétéroclite de soldats toutes espèces confondues mais sont unis par un uniforme argent et rouge caractéristique. Chaque

volontaire souhaitant rejoindre la légion doit faire au préalable ses preuves au travers de rudes entrainements et des tests spécifiques dans l'un des 3 grands centres militaires de Veldorn pendant près de 6 mois. Des moyens titanesques sont déployés pour parfaire leur formation et les mages sont fortement sollicités pour construire ou reconstruire des édifices. L'entrainement du siège en est l'exemple le plus connu et marque la phase finale de la formation. Seul 1 soldat sur 10 vient à bout de ces tests et intègre finalement l'armée régulière. Devenir soldat de la légion est alors la certitude de percevoir un salaire très confortable, de disposer de conditions de vie aisés et jouir d'une réputation certaine. Cette sélection et les avantages qui en découlent n'ont fait qu'accroitre la renommée de la légion au fil des ans et en fait l'une des armées les plus craintes et les plus efficientes au monde.

Entrainement au siège en grandeur réelle dans l'un des centres d'entrainements spéciaux de la légion

Soldats de la légion exerçants leur devoir sur le champ de bataille.

• <u>Le Centre</u> – Bobat'mar •



Bobat'mar, pays des Xenops, en voilà une île qui prête à la rêverie par son passé glorieux et son climat clément. Le caractère sacré des lieux vient naturellement de l'apparition du dieu Kelnir qui mis un terme à la guerre contre les Barganns. C'est pour ces raisons que Bobat'mar reste encore aujourd'hui un lieu de pèlerinage pour de nombreux habitants d'Arktosia. Cependant, afin de conserver la quiétude des lieux un système de régulation et de douane a été instauré de manière à filtrer et à contrôler les flux de population entrants et sortant. Gare aux resquilleurs, les patrouilles xenop qui sont à l'œuvre sont intraitables. D'ailleurs un escadron spécial, l'Inawk, s'occupe de la sécurité de l'île et dont les membres sont triés sur le volet. La fin d'une mission sur le territoire est annoncée par une corne de brume sourde et grave rappelant ainsi à chacun l'intransigeance et le contrôle permanant exercé par ces derniers.

Garde frontalier xenop en hiver et un membre de l'Inawk

Les xenops vivent dans de grandes cités de pierres blanches, érigées en hauteur à la manière de l'architecture elfique. L'une des particularités architecturales réside dans un nombre extrêmement réduit d'escaliers laissant place à des balcons permettant de voler d'un étage à l'autre. C'est une race ancienne et fédératrice qui a permis de mettre sur pied un conseil des royaumes alliés accueillant sur Ra'zac les émissaires d'Armandur, d'Aramon, de Zachrion, de Kurei, de Termidora, de Draencia, des Royaumes Elfiques et plus rarement des Ondins.

Architecture Xenop typique

Une curiosité se situe sur l'île Vir'nil que l'on peine encore de nos jours à expliquer. Un arbre fait de pierre du nom de Protémia est suspendu dans les airs et trône sur une colline d'où émane une puissante magie. 33 portes apparaissent sur son tronc et seules 3 d'entre elles ont été ouvertes depuis que cet arbre existe mais dont le contenu a été gardé secret. Certains y voit ici encore une œuvre des bâtisseurs…

Protémia, l'arbre de pierre, baigné dans un soleil printanier

L'archipel des plumes entoure l'île de Bobat'mar, elle est constituée d'une multitude d'îles dont la plupart abritent des états indépendants qui ne font pas partis des terres Xenopes.

Il existe parmi ses îles, la petite terre de Zuuia abritant une secte de tueurs vouant un culte à la déesse du même nom. Ils sont craints car directement protégés par la déesse et détenteurs d'un poison capable de tuer en quelques minutes après inoculation.

• <u>Le Centre</u> – Les Eaux Ondines •

Le royaume ondin est un royaume sous-marin qui s'étend majoritairement dans la baie juxtant Nagalaeth, le désert Solaris et Veldorn. Quelques cités ou avant-postes ondins existent néanmoins au-delà de ces eaux. Les niveaux de profondeur des villes ondines varient mais sont généralement compris entre 20 et 100m de profondeur. On rapporte cependant que des citadelles existent bien au-delà de ces profondeurs et sont parfois uniquement accessibles avec des appareils submersibles construits par les meilleurs ingénieurs d'Arktosia.

Vue de Nabha et d'Anasha, respectivement à 20 et 60m de profondeur

Les ondins se démarquent du reste des habitants du monde connu par leur capacité à se mouvoir et à respirer librement aussi bien dans l'eau que dans l'air. Reconnaissables à leur peau bleutée, ils peuvent toutefois arborer une large palette de couleur de peau, allant du turquoise pâle au bleu foncé en passant par le vert des mers. Leur chevelure peut être épaisse et raide, tentaculaire ou soyeuse. Quant à leurs yeux, ils peuvent être d'un bleu limpide, d'un rouge ardent ou noirs charbon. D'autres traits physiques ont pu être observés sur certains d'entre eux : des branchies, des bras supplémentaires ou même des mains palmées. Toutes ces différences, de prime abord sans conséquences, induisent cependant une certaine hiérarchisation sociale, qui varie d'un groupe à l'autre ; certains se considèrent comme plus évolués que d'autres, alors que les autres revendiquent leurs attributs comme étant ceux des ondins originels et sont par conséquents convaincus d'être les dignes héritiers de la plus pure lignée.

Illustration de la diversité de l'espèce ondine

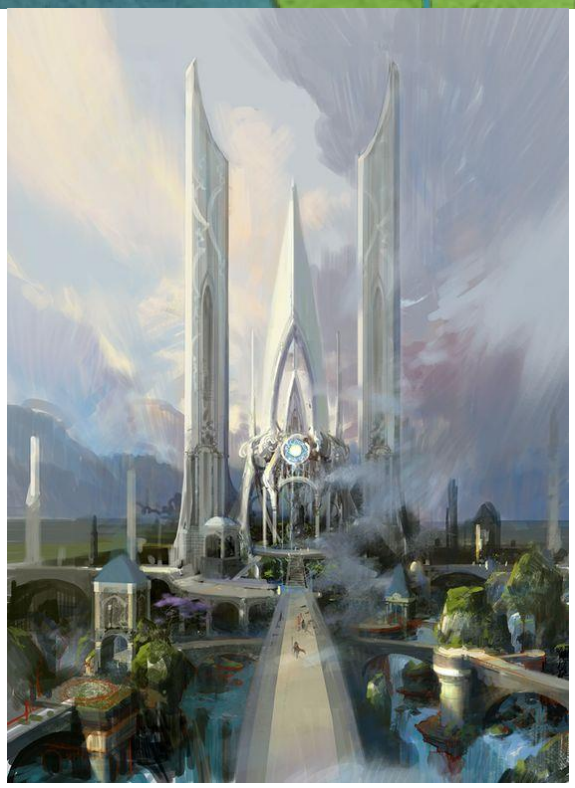
Repliés et communautaristes, les ondins entretiennent des relations très limitées avec les autres races. L'accessibilité de leurs villes est restreinte aussi bien pour des questions physiques que sociales tel que développé précédemment. Certaines cités, à l'image d'Arrie, disposent pourtant de bulles de protection résistantes à la pression et qui procurent une atmosphère respirable pour le commun des mortels. Si leurs villes ne permettent que peu les relations extérieures, certains ondins plus commerçants ont su profiter des côtes pour y implanter des villages de transit, servant de points de relai entre les villes ondines et le continent. Ces marchands, bien que minoritaires, sont extrêmement actifs et participent à façonner une image illusoire de l'espèce Ondine : affable, commerçante et particulièrement ouverte sur le monde extérieur.

Vue d'Arrie et de sa bulle protectrice et d'une ville côtière de transit tenue par des Ondins commerçants

Les principaux intérêts des Ondins reposent sur le maintien culturel de leur civilisation, sur l'exploration des fonds marins associée à la recherche d'artefacts antiques et sur le bien-être de leur peuple. Si on pouvait leur attribuer une accointance particulière, ce serait avec les elfes sylvains, discrets et protecteurs de leur habitat naturel. En revanche, ils ont une aversion complète pour les elfes noirs, lesquels les pourchassent et les capturent, leurs corps servant d'ingrédients de choix pour de sombres rituels. Les Ondins aux yeux limpides sont les plus prisés et font l'objet d'un vaste trafic elfique. S'ils ne sont pas fondamentalement religieux, ils entretiennent une forte connexion spirituelle avec leurs ancêtres surnaturels et avec l'eau elle-même. Chaque grande ville ondine est dirigée par un représentant élu à vie par son peuple. On dénombre 7 cités principales : Atalantes, Mu, Thavia, Oleanis, Nivaë, Neplis et Una. On raconte que l'hémoglobine des ondins est particulière permettant d'augmenter la résistance et même sauver des soldats ayant perdus trop de sangs ce qui en fait une denrée de choix sur le marché souterrain…

Exemple de cités ondines tombées dans l'oubli suite à des raids d'elfes noirs

• <u>Le Centre</u> – Les royaumes elfiques •



Les royaumes elfiques sont situés au Sud de Bobat'Mar et au Nord de Nagalaeth. Ils sont composés de plusieurs îles et de quelques avant-postes sur la façade maritime Est de la

Zargonie. Habité et gouverné par les elfes anciens, ces terres sont empreintes de magie et contrastent avec les terres de Nagalaeth par une ambiance lumineuse et pure. Leurs cités se caractérisent par des structures effilées en pierre blanche extraite sur le continent. Le climat y est tempéré toute l'année avec de très faibles précipitations mis à part sur la partie continentale où l'air est plus frais et la pluie plus fréquente.

Vue d'un palais elfique sur l'île dErnah à l'aube

Coupole du temple de Kelnir à Ethilae

Les elfes anciens ont un sens inné du beau et de la magie. Ils se croient, de par leur histoire, leurs traits gracieux et leur affinités magiques, comme des êtres avancés et supérieurs à la plupart des autres espèces. Ils ont alors tendance à aborder les non-elfes comme des enfants à l'intelligence inférieure. Ce sentiment, presque paternaliste, les rends condescendant et hautain. Ils ont néanmoins de l'estime pour les xénops pour l'ancienneté de leur civilisation et leur passé glorieux.

Portrait d'elfes anciens mettant en valeur leurs traits fins et leur beauté naturelle

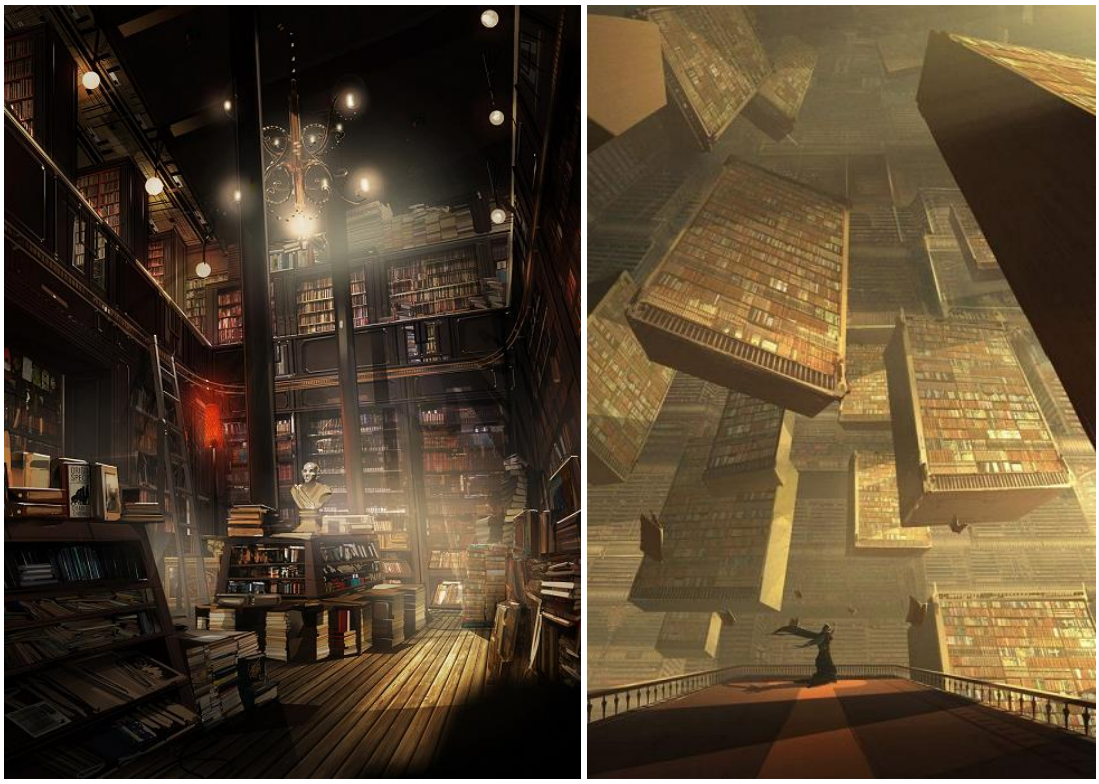
Ils compensent leur faible constitution par leur agilité, leur sagesse et leur intelligence. Leur vulnérabilité aux maladies, aux poisons et à l'alcool qu'ils supportent très mal, est source de raillerie usuelle des nains et des humains. Ils sont pour la plupart végétariens, tirant leur source de protéines des insectes environnants. Dans les coutumes elfiques, il est possible de consommer la chair d'un animal à condition de l'avoir chassé seul et l'élevage y est proscrit. Cependant, la majorité des elfes anciens voient dans la chasse un rituel barbare et indigne de leur statut ce qui explique leur régime alimentaire spécifique. Leur civilisation subie une décroissance depuis plusieurs siècles du faits d'une natalité en baisse de ce fait les unions aboutissant et les naissances sont allègrement célébrées.

La menace de Nagalaeth est omniprésente et représente la principale source de préoccupation militaire. Cette attention constante est réalisée au détriment des relations diplomatiques avec les autres espèces. Des dispositifs de défense sont installés aux abords des côtes, appuyés par des navires spécialisés dans la détection. Les elfes anciens disposent d'une armée régulière constituée principalement de mages-soldats et d'archers qui sont assignés à la défense du royaume. Des barrières magiques sont installées et maintenues actives en permanence tout autour des îles. Les régions les plus exposées des royaumes elfiques, ont engagé des soldats de Veldorn pour les appuyer. Il existe également une autre menace d'autre géologique avec une faille sismique et le réveil d'un volcan qui menace la vie sur l'île entière…

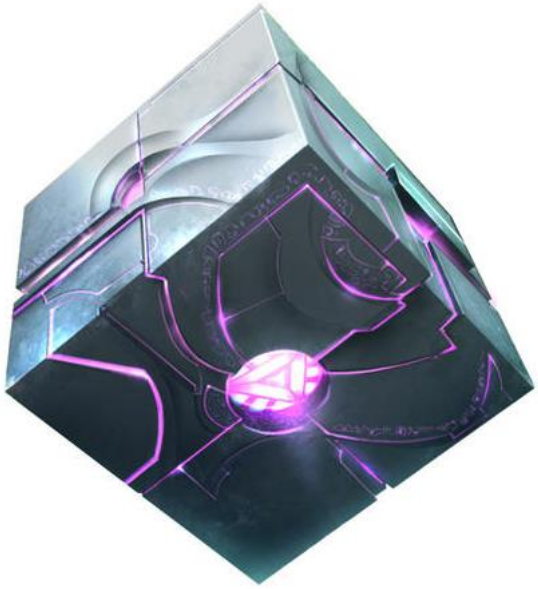
Elfes anciens défendant leur terre tout en faisant voler quelques têtes

Dispositif d'amplification magique de défense sur une côte elfique et un archer de la garde royale

Les royaumes elfiques comptent en leur sein 3 des 7 plus grandes bibliothèques d'Arktosia. Une vie humaine ne saurait effleurer l'ensemble du savoir et des connaissances qui s'y trouvent. Ce qui en fait un lieu de passage incontournable pour toute personne érudite qui souhaite parfaire son apprentissage. Cependant leur accès n'est admis qu'à ceux qui peuvent s'en montrer digne. Empreint de connaissance à l'image des elfes noirs, ils orientent leurs recherches principalement sur les magie célestes et planaires qui est considérée comme la forme de magie la plus aboutie. On raconte que les palais elfiques renferment des artefacts, à l'image du cube de Nekhara et des sorts d'une puissance telle que les dieux eux-mêmes y auraient manifesté un intérêt.



Plus petite salle de la bibliothèque d'Aïthir et bibliothèque d'Ashadaee réservée aux mages spatiaux



Cube de Nekhara à l'intérêt divin

• <u>Le Centre</u> - Zachrion •

Situé à l'Est d'Armandur et à l'Ouest des Terres nordiques, Zachrion s'inscrit dans une chaîne montagneuse millénaire, large et puissante. Ce n'est pas sans raison que les nains ont naturellement trouvé dans ces roches l'endroit idéal pour y développer leur civilisation. Peuple d'humanoïdes, les nains sont des êtres de petite taille ou de taille raisonnable comme ils aiment à préciser, maitrisant l'art de la forge, l'extraction de minerais et le travail du métal. Ces aptitudes ancrées sont l'une des raisons principales pour laquelle les nains sont réputés comme étant les meilleurs forgerons du monde connu. Ils vivent dans de gigantesques cités taillées dans la roche et reliées entre-elles par un réseau de galeries à la manière d'une fourmilière. Leur société vit en collaboration depuis plusieurs siècles avec les gnomes avec qui ils ont partagé leur imagination et de leurs compétences d'ingénieur. Une frange de cette population vit en Armandur afin de diffuser l'art et l'artisanat nain.

Cité naine taillée dans la montagne et intérieur d'une salle naine faiblement éclairée

Architecture intérieure naine

Forgeron nain créant une lame au marteau

N’accordant que peu facilement leur confiance, ceux qui s’en révèle digne sont alors considérés comme des frères d’arme et un membre à part entière de leur famille. Cependant, si par malheur la confiance accordée est rompue, la colère et la rancune qui en découle se révèle terrible. Leur nature colérique et querelleuse a valu plusieurs cycles de desunification du royaume nain de Zachrion mais que la menace permanente des orques, très présents dans la région, avait toujours permis de contenir.

Lancier nain contenant une vague de peaux vertes enragés

Cet équilibre fragile a volé en éclat lors d’un événement majeur connu sous le nom de « la Faille ». Cet incident tragique dont les déclencheurs demeurent encore obscurs, a provoqué un schisme et a scindé le peuple nain en deux courants. Le premier dit « Khânor », pensait que les marées des peaux vertes qui s’abattaient sur le royaume ne pourraient être contenues et repoussées qu’au travers d’une alliance avec les royaumes humains. Quant au second dit « Axis », estimait qu’au-delà de la perte d’indépendance et de fierté qu’induirait une alliance, l’association avec les hommes, réputés selon eux pour leurs intérêts cupides et pervers, conduirait inévitablement à la décadence et la déchéance de la race naine. En effet, certains Barons d’Armandur avaient proposé par le passé un soutien militaire moyennant des rétributions astronomiques. Il s’ensuivit une guerre de clan et une partie des nains émigra vers les montagnes du bord du montagne quand les autres allèrent vers les montagnes éternelles.

Portrait des deux chefs des courants de pensée Khânor et Axis opposés lors de la Faille

De cette dissension interne des clans victorieux se démarquèrent : Thrâll, Uhomor et Thormahr côté **Khânor** et Zâdbael, Olform et Thôrdrin côté **Axis**. Néanmoins les forces du courant Khânor l'emportèrent d'une certaine manière par l'exode qui s'en suivit des clans d'Axis. Exode forcé selon les uns, départ volontaire pour conserver le cœur de la civilisation naine selon les autres.

On pourrait également citer d'autres clans du courant perdurent encore de nos jours :

- Khânor : Zaddûr, Vagmir, Grânz, Farkbar ou encore Kharrin
- Axis : Rinli, Athor, Furbran, Grunifar ou encore Rargond

Ce que l'histoire sait moins c'est qu'un second objet de discorde d'ordre technologique et magique secoua cette entente fragile. En effet, une partie des clans bannis avait par des mécaniques occultes réussi à mettre au point de nouvelles technologies désapprouvées comme le miroir de Droglaxan et la pierre de Nâr. Le développement de ces technologies donna naissance à un 3ème courant : le « Nâhl ».

Prêtre nain du Nâhl

Le miroir de Droglaxan a permis à une poignée de nain du Nâhl d'entrer au contact avec le seigneur démon Jez'Gan qui moyennant quelques sacrifices et vœux bien choisis leur a confié le secret des runes noires. Ce même démon amusé par l'intérêt et les dessins de ses nouveaux fidèles a révélé l'emplacement de la pierre de Nâr, roche à la robe d'un noir absolu qui absorbe toute lumière environnante. Plus sombre qu'une nuit sans lune, sa noirceur est semblable à une déchirure de la réalité d'où semble s'échapper le néant. On raconte que cette pierre est capable de déchirer les âmes, de transformer la mort et provoquerait d'abominables mutations à celui qui la touche tout en aspirant la magie du néant. Cela fait plusieurs centaines années que ces objets ont disparu et qu'aucune information n'a pu avec véracité permis de retrouver leur trace.

Représentation artistique du miroir de Droglaxan et de la pierre de Nâr dans un manuscrit de Zachrion

• <u>Le Centre-Ouest</u> - Draencia •

Draencia la jeune, l'indomptable, l'exotique ; les adjectifs se succèdent sans jamais la définir complétement. C'est le plus jeune état d'Arktosia, fondé en 2855 par Drich, alors seigneur d'Armandur, au terme d'exploration dantesque. Trigus fut la 1ère citée à voir le jour mais dont les défenses volèrent en éclat lors d'une invasion insectoïde. La capitale actuelle Acoleroth a été construite sur ses ruines et sur la ruche qui avait commencé s'étendre. La culture locale s'inspire des valeurs araméennes et s'emploie à éradiquer toutes créatures hostiles ou mauvaises et les dieux savent s'il elles sont nombreuses en ces lieux ! La principale menace concerne les tribus d'hommes-lézards ou de sauriens qui, attirés par l'odeur de chair fraîche, rôdent aux abords. Pire encore est le destin d'un aventurier qui empli de rêve de richesse et de découverte croise la route d'un troglodyte qui prend alors un malin plaisir à détacher un à un ses membres, se délectant du bruit produit et du sang qui en jaillit.

Saurien armée d'une lance, prêt pour une chasse à l'homme et jeune troglodyte n'ayant pas perdu sa journée

Plutôt qu'un royaume, on devrait parler d'états fédérés, chacun étant constitué de villes fortifiées destinées à résister aux aléas permanents, climatiques ou organiques, qui menacent leurs existences. Ces villes sont néanmoins reliées entre-elles par quelques routes commerciales, limités certes mais bien entretenues et gardées afin de sécuriser les échanges et l'intégrité de la population. Cependant, gare à celui qui s'écarte du chemin tracé pour s'aventurer dans la jungle, il est très probable qu'il ne ressorte pas en un seul morceau, et ça c'est dans le cas où il a la chance de ressortir…

De gauche à droite : Vue de la flamboyante Askomac, la cité de Radaran aux influences Termidorienne dans une jungle rouge et un exemple de mauvaise rencontre hors des chemins balisés

Enceinte intérieure d'une citée de Draencia

Les cités-Etats d'Acoleroth, d'Askomac, d'Astens et de Radaran sont dirigés par un Grand-Protecteur, les villes de plus petites tailles sont gouvernées par des Protecteurs. Une spécificité administrative de Draencia ; celle d'un impôt par foyer sur l'exploration avec pour obligation de devoir reverser au Grand-Protecteur de sa cité un objet de valeur des contrées alentours ou des mains droites d'homme-lézard, signes d'avoir participé de près ou de loin à la défense ou l'enrichissement du protectorat. La raison principale, mis à part celle financière, et elle celle de maintenir ses habitants alertes pour casser l'habitude du confort des murs. Mais comme toute règle comporte des failles, il est d'usage pour les plus fortunés d'engager des mercenaires pour remplir cette périlleuse tâche. Plus la valeur du paiement est forte, plus les droits accordés au citoyen sont élevés.

Paiements possibles de l'impôt sur l'exploration ; un artefact (élevé) ou deux bras droits d'hommes-lézards (faible)

Mais si Draecia est si renommée c'est avant tout par sa position géographique, à l'intersection des jungles non-domestiquées, et des terres inexplorées qui en fait le lieu rêvé pour tout explorateur. On y retrouve d'ailleurs le 2ème plus grand centre de la guilde des explorateurs et dernier emplacement connu de cette guilde légendaire. Le 3ème et également quartier général n'est pas répertorié mais l'on raconte qu'il ne prendrait pas place dans un lieu où la civilisation aurait pu y établir refuge…

Un environnement étrange découvert par deux explorateurs aux abords des terres inexplorées avant de périr

Journal de bord du Paladin Jorrmund, capitaine de la 7ème compagnie du royaume de Draencia.

29ème Adielor

Nous avions pris position dans la ville fortifiée d'Etiélor, nom donné en hommage à un général elfique tombé pour garantir la sécurité de cette place. Notre ordre de mission, nous avait amené loin de notre ville de rattachement habituelle, Askomac.

La ville était menacée par une de ces saloperies de colonies. Il y en a pleins dans le coin et la saison est propre à leur croissance. Contrairement à certaines bêtes sauvages, elles sont relativement organisées et résistantes. Nos éminents savants les appellent insectoïdes mais nos hommes les nomment vulgairement fourmis.

Factuellement, ce ne sont que des insectes géants, composés d'une tête prolongée par de puissantes mandibules, d'un tronc et d'un abdomen. Elles font environ 1,5 mètres de haut en moyenne et leur force réside dans leur organisation. Même les orques pourraient en prendre des notes, tout d'abord une de leurs reines creuse dans le sol glaiseux des galeries et finit par se multiplier. Une fois la population suffisante atteinte, leur construction s'étend sur les hauteurs rappelant nos forts. En plus d'avoir une intelligence collective, elles se nourrissent de chair humaine.

Ces bestioles sont particulièrement robustes et leur couleur indique généralement leur attribut. Brun pour les communes, rouge pour les cracheuses de feu, vert pour les venimeuses, doré pour leur championne, bleu pour les cuirassées, jaune pour les mineuses et blanc pour les enfants. Quelque fois, on peut en apercevoir certaines avec des ailes, je crois que ces dernières sont les plus redoutables.

Au-delà de la sécurité de la cité on nous avait assignée une seconde mission, celle d'aller justement exterminer une de ses colonies au regard de la menace grandissante qui planait sur la ville voisine. Ces saloperies se reproduisant plus rapidement que des lapins, les raids s'intensifiaient ces dernières semaines et nous avions déjà perdus trop d'hommes, de femmes de bétail. Askomac, pourtant connue pour être florissante, commence déjà à souffrir de ces attaques incessantes. Nous nous devons d'y mettre un terme !

37ème Adielor

La compagnie est prête pour l'assaut. Je regrette de n'avoir pas assez d'officiers dans nos rangs, Draencia étant un jeune royaume les paladins se font rares et nos dirigeants ont souvent recours à beaucoup de mercenaires que l'argent arrive à fédérer.

Après à peine deux heures de crapahutage dans la jungle, nous avons leur colonie en visuel et elles commencent déjà à s'agiter signe qu'elles savent déjà que nous sommes là. L'ennui avec ses bestioles c'est qu'elles arrivent à nous flairer longtemps à l'avance. Il n'y a donc pas lieu de trainer pour lancer l'assaut. L'affrontement sera sans merci, que Muhar soit de notre côté !

• <u>L'Est</u> - L'Entre-Terre •

L’Entre-Terre est une région sauvage comprise entre les Terres Nordiques au Nord et jouxte Armandur et Zachrion respectivement à l’ouest et au nord-ouest. Zone de passage et de territoires indomptés, l’endroit reste marqué par les stigmates d’un passé sanglant.

A l’extrême ouest tout d’abord se trouve le « Kotoï », terre de chasse nommée ainsi par les clans orques qui les dominent. Ce territoire héberge également de nombreuses tribus goblines, gnolls ainsi que d’innombrables bêtes sauvages, dont la démographie ne cesse de croître de par la douceur du climat et l’absence de chasseurs humains. On retrouve de nombreuses ruines issues d’anciens royaumes humains tombés lors des guerres orques et qui continuent d’abriter les trésors qu’elles renfermaient.

Village orque typique du Kotoï

L’Est de ces terres abrite une chaîne de montagne dont la forme rappelle un croissant de lune et résonne comme la mainmise des êtres nocturnes vampiriques qui dominaient et dominent encore en partie les lieux. Cette chaine débute par deux lieux inviolés et enveloppés de puissants mystères, les monts troués constitués de multiples cavernes sans âge et aux profondeurs abyssales et la vallée lunaire où coexistent des êtres vivants gigantesques, qui ne peuvent quitter les lieux ou être approchés ; conséquence d’un intrigant voile enveloppant la vallée.

Vision d’une créature de la vallée lunaire de l’autre côté du voile

Mais si cette chaîne de montagne est si tristement célèbre c'est sans aucun doute pour ses Monts ensanglantés. Par le passé se dressait en ces lieux l'ancien royaume vampirique, royaume malfaisant tombé par les assauts combinés et répétés des hommes et des nains lors des guerres vampiriques ayant conduit à la quasi extinction de cette race maudite. Certains préfèrent même parler de maladie ou de peste vampirique que de race. Les légendes racontent qu'un certain Athanasius aurait réussi à trouver la cachette de Vildan et lui aurait mordu la cuisse devenant le premier vampire.

Coucher de soleil sur les Monts ensanglantés

Cependant, des récits inquiétants nous parviennent de ces contrées et sonnent, à écouter les dires, aux prémices de la résurgence de cet empire déchu. Idioties et pure fantaisie contre lesquels s'insurgent le roi d'Armandur et le Grand-Doyen de Veldorn qui voient dans ces menaces de sombres agissement uniquement destinés à troubler l'ordre public et les lignes commerciales durement établies. Ils relèguent ces discours conspirationnistes à de pures spéculations sans fondement véhiculés par la secte du croissant blanc qui se développe dans la région et dont les membres sont reconnaissables à d'étranges tatouages faciaux. Néanmoins, par mesure de précaution, quelques personnes ont été missionnées afin d'enquêter sur le sujet, sans avoir pu confirmer ou infirmer ces menaces.

Un membre de la secte du croissant blanc agissant dans les Monts ensanglantés

Le « cœur » de ce croissant montagneux se nomme Nocturnia par son absence continue de lumière, et ce même lorsque le ciel est dégagé comme si un étrange maléfice était à l'œuvre. Cette obscurité permanente en fait le repère idéal pour les créatures de la nuit. Par-delà le cœur noir s'étire ce que les nains appellent la « vallée des fils » lieu de vie pour des milliers d'araignées ayant profité de la présence des reliquats d'une cité millénaire pour y tendre leurs fils. Cela va sans dire que la cartographie et les récits qui entourent cette région ne sont pas légions.

Nocturnia à midi et représentation artistique d'un manuscrit d'Armandur sur la vallée des fils

En quittant les montagnes on rejoint au sud les Terres Libres mais qui n'ont de libre que le nom. Il s'agit d'un état non reconnu en tant que tel et situé entre les fleuves Osir et la mer tourmentée et qui sert de repère à tous les malfrats et sectaires recherchés par les pays adjacents. Il n'y a aucune loi là-bas si ce n'est celle du plus fort et actuellement la loi s'appelle Drin Lynch !

Habitants des « terres libres » démontrant leur sens de l'hospitalité à des voyageurs de passage

Plus au Sud-Est, on s’aventure sur le territoire des cannibales qui, comme le nom l’indique, dévorent leurs semblables avec passion et créativité. Rares sont les aventuriers qui ont pu échapper à la traque de ces habiles chasseurs.

Seigneur cannibale nordique

• <u>L'Est</u> – Désert Altéis, Nazurg stratus et Terre antique •

Dans le désert Altéis on retrouve un ennemi aussi dangereux qu'indestructible, le brouillard Nazurg Stratus. Un nuage flottant en surface de plusieurs centaines de kilomètres carré voguant aléatoirement au gré des vents et de sa volonté propre. On raconte qu'il est issu d'une puissante magie qui altère toute forme de vie qui s'y trouve plongée en accomplissant une puissante action mutagène. Il fait parti intégrante des rituels sectaires en lien avec le culte de Glerrag.

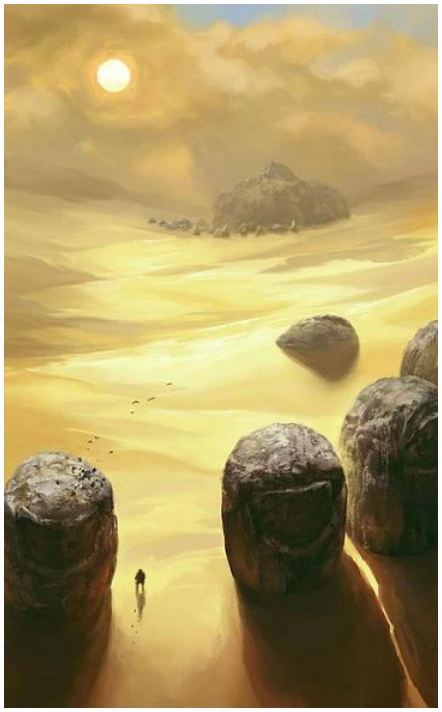
Plus au Sud-Ouest, à la sortie du désert, on pourra trouver le rideau. Sorte de voile opaque en lien avec un monde bien différent du nôtre par lequel s'échappent ses résidents, des créatures difformes et ne partageant aucune correspondance physiologique avec les êtres d'Arktosia.

Si l'on suit la terre antique jusqu'à l'Est, on entrera dans la sylve de la Dragupine, une jungle luxuriante faite de créatures végétales toute liées en une seule entité, la « Dragupine ». La Dragupine y chasse et se délecte de tous les intrus et se sert de leurs os pour s'accroitre encore et encore…

• <u>L'Est</u> – La terre reculée •

Peu d'informations fiables sont revenues de la terre reculée…

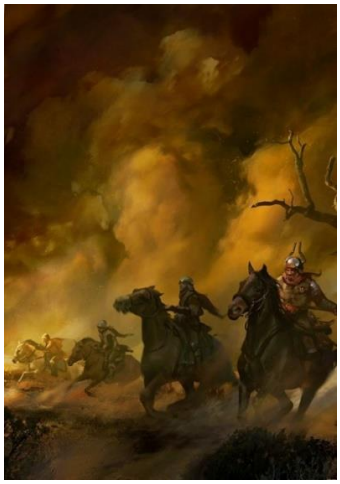
• <u>Le Sud</u> - Termidoria •



Ancien royaume établi du nouveau monde, Termidoria a été rebâti sur les cendres d'un royaume disparu par les peuplades de nomades il y a près de 2000 ans. Il pourrait se découper en deux ; le Nord au climat agréable et doux et le Sud un désert de sable ponctué de vents violents. Dans la partie Nord et aux abords du fleuve Golzar, la terre ocre se mêle au sable fin produisant à chaque instant une atmosphère chaude et réconfortante. Ces eaux généreuses viennent irriguer les sols fertiles de Samalgoth et Nisal leur permettant de jouir d'un cadre exceptionnel et d'une position idéale sur la mer. Au Sud le fleuve Nijar permet d'assurer des

conditions de vie acceptables aux cités de Ziline pour ne citer que la majoritaire. Seuls les termidoriens les plus aguerris au comportement du Khamsin, vent de sable imprévisible et violent, savent anticiper sa venue et sa direction, là où il dessèche impassiblement les aventuriers les moins préparés. Entre ces deux milieux on y retrouve une savane sauvage à la faune et à la flore endémique.

Une ville du Nord traversée par le fleuve Golzar et la savane avant le désert du Sud



Cité du Sud de Termidoria et des aventuriers pris au piège par le Khamsin dans le désert Dara

Les ressources naturelles y abondent et explique en partie la grande richesse du royaume. On y trouve des pierres précieuses issues des montagnes du Péril, des minerais d'ébonite ou de diamant dans les grottes du désert Dara, des épices parfumées et toutes sortes de mets raffinés ce qui fait de ce pays une opportunité pour explorateurs et chercheurs de richesse en tout genre. Mais c'est par une autre spécialité que Termidoria se démarque et suscite autant de convoitise ; celle des bois rares. Dans la région mortelle du Désert Dara peut se trouver des oasis épargnées par les vents et le sable brûlant où des arbres comme le Teck, l'Iroko ou encore le Ziricote peuvent s'y développer et arriver à maturité.

De haut en bas : Marché aux épices de Ziline et une Oasis du désert de Dara abritant des Iroko

Le royaume est dirigé par un souverain répondant au titre de Roi des Rois et dont Shahin Xerxes est l'illustre monarque actuel. Ce dernier dispose d'Emirs, qui peuvent être aussi bien des femmes que des hommes, pour l'aider à gouverner les principales villes du pays : Lamaldor, Ziline, Nisal, Odubhai. Shahin règne sur ce pays depuis près de 350 ans et son âge irréel pour un humain renforce auprès de son peuple le caractère divin qui l'entoure. Sa poigne n'a d'égal que son intelligence et a su au fil des années faire de Termidoria un royaume prospère et respecté. Le titre de Roi des Rois est attribué à celle ou à celui qui dispose de la couronne, de la lame et du bracelet d'Axès, trois reliques antiques et genèse du conflit avec Aramon, qui donnent à son porteur une puissance incommensurable.

Peinture de Shahin Xerxes, le roi des rois armé de la lame d'Axès

Chaleureux et commerçants au Nord, reclus et sectaires au Sud, les habitants de Termidoria ne vous laissent que rarement un sentiment d'indifférence. Le port de Samalgoth regorge des richesses du pays et participe, à l'image des autres villes du Nord à diffuser dans le monde les biens, l'art et la culture termidorienne. Elles sont également le point de passage idéal et privilégié pour les aventuriers qui souhaitent se rendre sur les terres sauvages de l'Est ou les criminels en tout genre en direction de l'île et l'archipel du crâne.

Les villes désertiques du Sud, sont quant à elle connues pour administrer des prisons de haute sécurité situées dans le désert. Les compétences de torture et la faible législation qui l'entoure dans la partie Sud en fait le lieu idéal pour ce genre d'établissement. Elles accueillent les prisonniers des états ou des royaumes environnants au travers d'une convention transfrontalière. Cette dernière est en vigueur avec quelques pays d'Arktosia mis à part avec Aramon pour des questions politiques et Nagalaeth pour des raisons évidentes, ces derniers cherchant principalement à faire évader les prisonniers plutôt qu'à les retenir.

Entrée d'une prison haute sécurité dans le Sud de Dara

On raconte que la nuit, propice à l'évasion, des fletchis rôdent aux alentours. Ces entités immatérielles surgissent d'un autre plan sous la forme d'un tissu d'air épais, et attirés par cette concentration de haine, de colère et de désespoir, viennent se rassasier à la nuit tombée auprès des prisonniers et des promeneurs imprudents. Semblable à des spectres qui viendraient hanter des lieux, les fletchis ne peuvent être blessés par les armes conventionnelles et disparaissent au lever du jour.

Représentation d'un fletchi aux abords d'une prison à la tombée de la nuit

Tout au Sud se trouvent les montagnes du péril et dont le nom n'est pas usurpé. L'endroit y est rempli de harpies, de trolls voire même de dragons si l'on lève bien le regard. Autant dire que ses roches couleur cendre caractéristiques ne vous laisseront aucun répit tant que vous ne parviendrez pas au sommet du plus haut mont car comme dit l'adage « A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire ! ». Aussi la renommée, et peut-être plus, attend celui qui triomphera de cette épreuve. Une grande lame rouge marque le départ de ce défi si jamais vous souhaitez le tenter…

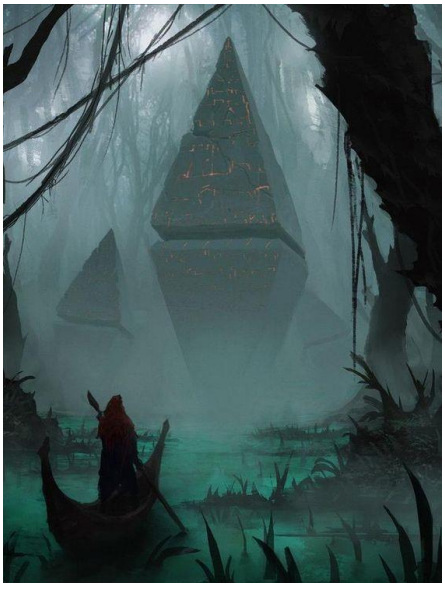
Un chevalier au départ de l'épreuve des montagnes et un exemple de rencontre possible

• <u>Le Sud</u> – Les Terres Mortes •

Cette région du monde comprise à l'intersection des royaumes de Termidoria, de Nagalaeth et du désert Solaris de Veldorn est une terre délaissée où toute vie a cessé de s'épanouir. Tout en ces lieux est sujet à une puissante magie nécromantique qui fait revenir d'entre les morts toute personne qui a le malheur de mourir en ces lieux, ce qui survient généralement rapidement après avoir franchi la frontière. Ces terres bien que mortelles sont toutefois très prisées des explorateurs car elles regorgent de reliques inestimables et aux propriétés méconnues.

L’ambiance acceuillante des terres mortes sous son plus beau visage

Les écrits de Termidoria mentionnent ce lieu réputé maudit comme le résultat d’une expérience magique à grande échelle qui aurait échoué en se basant sur les traces arcaniques rémanentes. Le style architectural des ruines est inédit et n’est rattaché à aucune civilisation à ce jour qu’elle soit elfique, humaine ou même xenop. Les doubles pyramides non-loin de Radaran aux inscriptions quasi-runiques n’en sont qu’un exemple parmi d’autres.



Un explorateur sur une barque devant les doubles pyramides runiques non-loin de Radaran

A écouter les récits romanesques des explorateurs revenus de ces terres on comprend que des Titans ont et foulent encore de nos jours ces terres. D’autres carnets de voyages, plus discrets, mentionnent encore des ossements si imposants ou si étranges que le rapprochement avec une créature connue ne peut être établi.

Un explorateur prêt à tenter d'affronter en solitaire un titan mort-vivant et Ossements de créatures géantes

Tous les 50 ans environ et pour une raison que l'on ignore encore aujourd'hui, ces paysages macabres prennent soudainement « vie », l'ambiance virant au rouge pourpre comme de la corruption et des hordes de morts-vivants de toute taille et de toute puissance s'anime et déferlent sur les terres voisines. Ces invasions pourpres comme on les appellent provoquent inévitablement de très lourdes de pertes et font l'objet d'une coopération inter-étatiques, indispensable pour juguler les assauts. Cela fait désormais 73 ans que la dernière attaque n'a pas eu lieu, accalmie ou calme avant la tempête ?

Les terres mortes virant au rouge et les morts se mettant en marche lors de « l'invasion pourpre »

• <u>Le Sud</u> – Le Désert Solaris et Dara •

Si les terres du Sud de Termidoria sont réputées pour être suffocantes, le désert de Dara y est réputé pour être irrespirable. Ancien empire déchu de Nekhara, la terre y est hostile et chaque bouffée d'air n'est que souffrance. Aux étendues de sable qui s'évanouissent se succèdent les reliefs escarpés d'une chaîne de montagne aux pierres saillantes et les aventuriers qui s'arrêtent à l'ombre des rochers peuvent facilement apercevoir les charognards qui les observent patiemment et avec envie.

Groupe d'aventuriers se dirgant vers un coin d'ombre et précédés de charognards avides

En explorant les lieux il n'est pas rare de trouver une quantité notable de statue, de ruine ou encore ou encore de sculpture, vestiges de la civilisation disparue mais ce qui intrigue d'avantage et fait l'objet de bien des convoitises sont bien les nécropoles tentaculaires aux motifs funestes qui émergent du sable comme enlisée après des milliers d'année. Trois d'entre-elles ont réussi à être pénétrées suite à un acharnement sans faille de la part des groupes expéditionnaires, dévoilant un fragment du mystère qui les entourne ; elles seraient chacune le sanctuaire d'une génération de rois et dont le niveau technologique et de connaissance serait l'égal voire supérieur à celle des elfes anciens. Le cube de Nekhara en est la plus belle preuve.

Exemple d'une statue à tête de crocodile et d'une ruine enlisée dans le sable

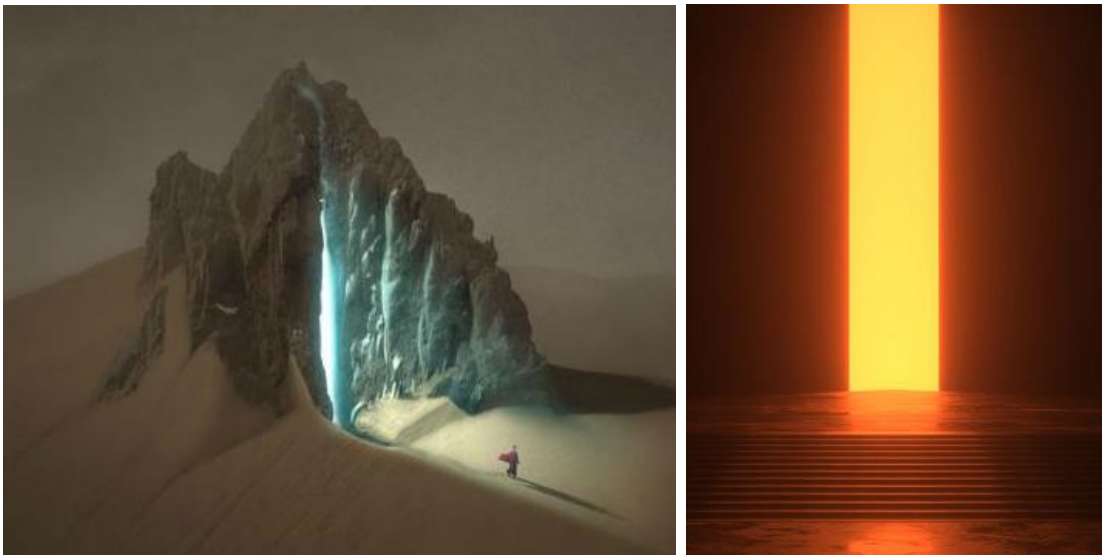
Un explorateur devant l'entrée d'une nécropole de Nekhara

La raison qui entoure la disparition de cette civilisation reste obscure, certains prêchent l'hypothèse d'un environnement qui aurait brutalement changé pour le climat désertique que nous connaissons aujourd'hui, d'autres invoquent l'impact d'une Invasion Pourpre des terres mortes d'une puissance et d'une ampleur jamais égalée. Ces mêmes théories supputent que le peuple de Nekhara ne serait pas étranger à l'état mortifère des terres mortes…

Les secrets entourant ces tombeaux ne furent pas gardés sous silence bien longtemps, si bien que de nos jours les pillards nomades ou des aventuriers avides de reconnaissance et de gloire tentent leur chance à leur tour. Des tribus d'orques gris arpentent également les frontières du Nord terres mortes s'installant de temps à autre dans les montagnes et recherchant le combat auprès des braves s'aventurant dans la région.

Camp d'orques gris installé dans les montagnes du Nord

Une légende locale que l'on raconte au coin du feu lorsque la fraîcheur de la nuit se fait sentir, évoque que les entrailles de la chaîne de montagne renfermeraient un portail permettant d'accéder au plan de l'Or ou qu'une fontaine de jouvence trônerai au sommet du plus au pic. Folkore local ou vérité déguisée cela permet en tout cas de maintenir la soif de découverte intacte et de s'évader au moins le temps du récit.



Représentations imagées de ce que pourrait être le mystérieux -portail du plan de l'Or

• <u>Le Sud</u> - Ningxia •

Carte du royaume de Ningxia et Porte de Qindao

Terre d'honneur, terre fière et terre martiale. A Ningxia ces mots résonnent avec un écho tout particulier. L'empire a conservé les stigmates des périodes d'occupation des elfes noirs lors de la guerre sombre et des grandes invasions, et en particulier du traumatisme de la mise à mort publique de leur empereur, véritable leader spirituel. Depuis ces périodes sanglantes a été instauré la militarisation du pays, qui se traduit par l'établissement d'un service militaire obligatoire, l'armement de chaque habitant, homme ou femme à partir de 16 ans pour être mobilisable en cas de force majeur. La magie, qui rappelle la période sombre de l'occupation, y est fortement contrôlée et désapprouvée. Les guildes de magie ainsi que l'ensemble des cultes sont étroitement surveillées voire prohibés selon les spécialités pratiquées.

Camp militaire aux abords d'Hanhzhou - Remise d'une lance à bec de corbeau à un jeune homme

L'empire de Ningxia est dirigé par un empereur qui peut s'appuyer d'un conseil de 10 grands sages pour toutes les questions d'ordre sociétales, diplomatiques et commerciales. Il peut également compter sur le soutien de 3 généraux d'armée qui se répartissent le commandement des forces de Ningxia et commandent eux-mêmes à 3 généraux de corps d'armées. Plusieurs grades intermédiaires permettent de réguler et de hiérarchiser les troupes. Chaque général d'armée dirige entre 50 et 100 000 hommes entrainés au combat en plus de l'ensemble des civils qui disposent tous d'une formation et d'un équipement militaire rudimentaire. Cette organisation et les moyens financiers colossaux investis chaque année en font le pays avec l'armée conventionnelle et la marine la plus redoutable au monde. Seul leur manque la magie mais l'avènement récent du nouvel empereur Meido X. Shiliu pourrait bien changer la donne…

A l'Ouest de l'empire on peut apercevoir la terre des opprimés ultime cicatrice de l'affront de l'occupation par les elfes noirs. En effet, cette terre n'a jamais pu être libérée du joug des adorateurs de dieux sombres et des citoyens Ningxiens en subissent encore affres.

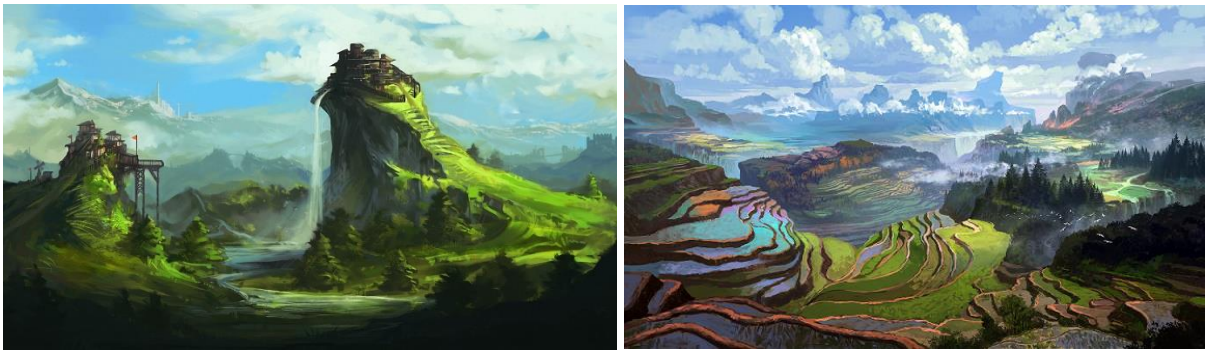
Général de division menant une manœuvre aux alentours de Xi'An

Une partie de la flotte de Ningxia en opération dans le golfe de Bao

Parmi les légendes de Ningxia il en existe une qui intrigue par-delà ses frontières, celle du samouraï rouge. Une lame vengeresse dont l'origine remonte à près de 100 ans. On raconte que lorsque la justice ne peut être rendue ou que l'empire est gravement menacé cet être surgit pour solder le problème avant de repartir aussi furtivement qu'il est apparu.

Représentation iconique du samourai rouge tiré d'un parchemin

D'un point de vue climatique les terres y sont fertiles et gelées dans les montagnes. Ces contrastes permettent d'entrainer leurs troupes dans les différents mieux possibles et se tenir prêt à toutes éventualités. L'unification du pays permet une redistribution équitable des richesses et veille à contraindre l'expansion d'une région sur une autre qui pourrait, à terme, mener à des volontés indépendantistes.



Vue d'ensemble de la diversité des paysages de Ningxia du Nord au Sud

Journal de Mashakito Dasuke

Encore une nouvelle journée à m'entraîner, à transpirer toute l'eau de mon corps, à répéter encore et encore les mêmes mouvements, les mêmes enchaînements. Mes muscles sont meurtris mais je poursuis, inlassablement… Mon nom est Mashakito Dasuke, jeune duelliste, et cela fait désormais plus de 3 ans que je me suis engagé dans l'armée impériale. J'ai entendu dire que l'empereur venait de changer mais au fond peu m'importe, c'est pour ma terre que je me bats, pour l'honneur de ma famille et pour redorer son image bafouée par mon scélérat de frère, Kyusu Dasuke, qui a pactisé avec ces ordures d'elfes noirs en embrassant la magie noire.

Demain nous avons pour mission de partir en reconnaissance à l'Ouest de Qindao. Des pratiquants des arcanes sombres semblent avoir été aperçus dans les environs. La journée sera longue et harassante, aussi il convient de se reposer. Je passe donc la soirée avec ma cohorte, partageant du riz agrémenté de porc mariné et sauté aux légumes, enfin un peu de douceur et de réconfort !

Ça y est l'aube se lève, nous levons le camp. Notre Daimō, commandant en charge de la mission, a remis à chaque lieutenant une amulette pyramidale dont la fonction m'est inconnue, la bonne fortune peut être ? Après deux heures de marche notre équipe se sépare du groupe principal pour aller inspecter un monticule rocheux, le soleil cuisant rend la mission de plus en plus désagréable, mais personne n'ose montrer ou émettre la moindre réticence donc je serre les dents et je poursuis en silence. Tout à coup, Bata notre chef lève son bras, signe qu'un danger est proche, à peine 2 secondes après une créature aux oreilles pointues surgit de derrière un rocher et dirige son bâton vers nous. Une boule de feu en sort mais s'évanouit avant de nous atteindre. Je ne sais pas qui des deux camps est le plus surpris mais pas le temps de s'attarder à ces détails, notre Bata décide de profiter de l'effet de surprise pour lancer l'assaut.

D'un geste sec et précis il découpe en deux coups cet être infâme. Alors qu'il s'apprêtait à laver le sang noir de sa lame un second, caché en embuscade se jette sur lui une dague d'un vert luisant à la main comme le font tous ces chiens d'elfes. Mon corps réagit alors instinctivement et les gestes répétés encore et encore à l'entraînement s'exécutent sans que je puisse y penser. Le temps que je réalise, je me suis interposé pour le défendre et ma lame est fichée droit dans sa gorge, il émet alors quelques gargouillements avant de rendre l'âme.

La tension redescend mais je sens un picotement sur le flanc droit, machinalement je porte ma main et du sang mêlé à un liquide verdâtre en ressort. Mon souffle se fait court, saccadé, ma température chute et mes jambes vacillent. Face contre terre j'entends mes camarades qui s'agitent autour de moi, ma vision se trouble au moins pensais-je dans un dernier souffle que mon honneur a pu être lavé qui sait si je me réveillerai un jour…

• Le Sud - Draconie •

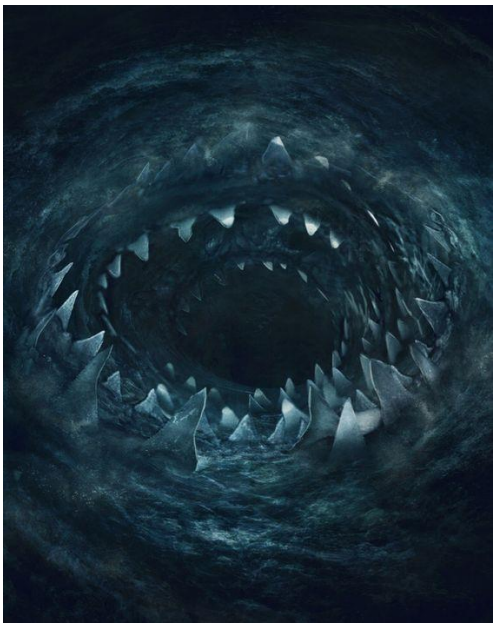
La Draconie, royaume millénaire et antique des Draconiens, représente une terre difficile d'accès pour tout non-draconien aussi bien par son enclave géographique, ses mers alentours violentes que ses montagnes et collines aux reliefs acérées. La dualité de deux climats, polaire et volcanique ne sont également pas de nature à favoriser le tourisme.

Exemple de la dualité des climats qui coexistent en Draconie

Le royaume est découpé en trois avec à l'ouest deux îles, une au centre abritant Feykro, et composée de plusieurs atolls et d'une seconde île, plus massive, berceau de la civilisation draconienne. On raconte qu'à l'origine les deux îles ne formaient qu'un seul et même bloc mais qu'une déchirure non-naturelle a provoqué cette scission. Des vestiges peuvent parfois être aperçus dans le bras de mer intermédiaire lorsque le temps opte pour la clémence.

Vue nuageuse de Krozul

La draconie enlace la mer tourmentée, qui abrite en son sein une large fracture et un puits sans fond d'où des gerbes de fumées noirâtres remontent épisodiquement les eaux jusqu'à la surface brûlant tout sur leur passage, méfiance donc si vous vous aventurez dans ces profondeurs. Pourtant la promesse d'un portail et d'une cité engloutie au fond de cette abysse pousse chaque année des explorateurs à braver le danger, sans succès jusqu'à alors. Les fumées ne seraient à priori pas le seul danger qui garde ces lieux…



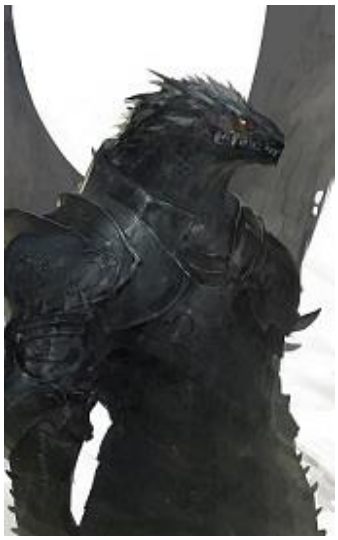
Fumées visibles depuis la mer tourmentée et vision du sud de la mer tourmentée

Fiers, durs et peu avenants, les draconiens sont une race ancienne, n'ayant que peu été impactés par la guerre contre les Barganns. Vivants majoritairement en autarcie on ne les retrouve que très rarement sur les autres continents. Cet isolement explique les difficultés de communication qu'entretiennent les draconiens avec le reste des peuples de Kelnir. Ils cachent cependant une puissance physique impressionnante, aussi ils excellent dans les arts de la guerre ou en tant que paladin si bien que leur présence est aussi bien crainte que respectée.

Portrait d'un paladin draconien

Par le passé l'empire draconien s'étendait jusqu'aux terres de Termidoria à Veldorn mais l'absence de volonté expansionniste et une population décroissante, résultat d'une démographie difficile avec des œufs pouvant mettre plusieurs siècles à éclore, a conduit les draconiens au fil des âges à perdre du terrain au profit des conquêtes humaines et naines. Même si ce grief n'est pas officiel, des rancœurs perdurent toutefois dans les esprits des plus traditionnalistes. Race mystérieuse et introvertie, ils ne partageant que peu d'intérêt pour les relations diplomatiques avec les pays voisins et préfèrent mener une politique interne. Chose assez surprenante, la plupart des guerres et expéditions menées par les draconiens ne semblent pas suivre une logique conquérante ou politique mais un but propre, certains initiés des hauts cercles connaissent ses buts et l'histoire véritable de ce peuple. Là une ville moyenne compte entre 25-50.000 âmes les cités Draconiennes ne comptent que 6-8.000 habitants.

Une ethnie minoritaire de draconien noir comme le charbon, surnommés les Tekoi, vivent près d'Ignis et de Iskros sont connus pour être une faction chaotique particulièrement sanglante et expansionniste ayant des influences à contre-courant des leurs semblables.



Portrait d'un Tekoi

L'aura mystérieuse qui entoure les draconiens vient en grande partie de leurs origines et si la majorité des écrits et connaissances s'accorde sur la filiation avec les dragons, certains manuscrits plus rares font parfois mention d'un lien avec les bâtisseurs, une race antique

originelle. Une trace de cette origine ancestrale pourrait résider aux abords de Feykro avec une porte scellée, nommée Ozayth, depuis des millénaires et jamais ouverte.

Porte inviolée d'Ozayth

Au Nord de la Draconie, on retrouve l'île du crâne et son archipel, zone maritime de non droit où transite criminels, renégats et contrebandes en direction de Termidoria, Armandur ou même des terres libres de Drin Lynch.

• Le Sud – Nagalaeth •

Nagalaeth fut autrefois un territoire verdoyant et accueillant, il apparait aujourd'hui comme une terre corrompue et emplie de noirceur. Situé à l'extrême Sud-Ouest du monde connu, il abrite la sombre race des elfes noirs. Ces derniers sont issus de la même lignée que les elfes anciens avec qui ils partagent de nombreuses similitudes mais un schisme profond les a

irrémédiablement divisés en 600. Si la soif de connaissance est l'un de leur plus grand trait, c'est malheureusement vers l'occulte et l'interdit qu'ils déploient toute leur énergie.

Portraits de deux elfes noirs dans une bibliothèque d'Achrean

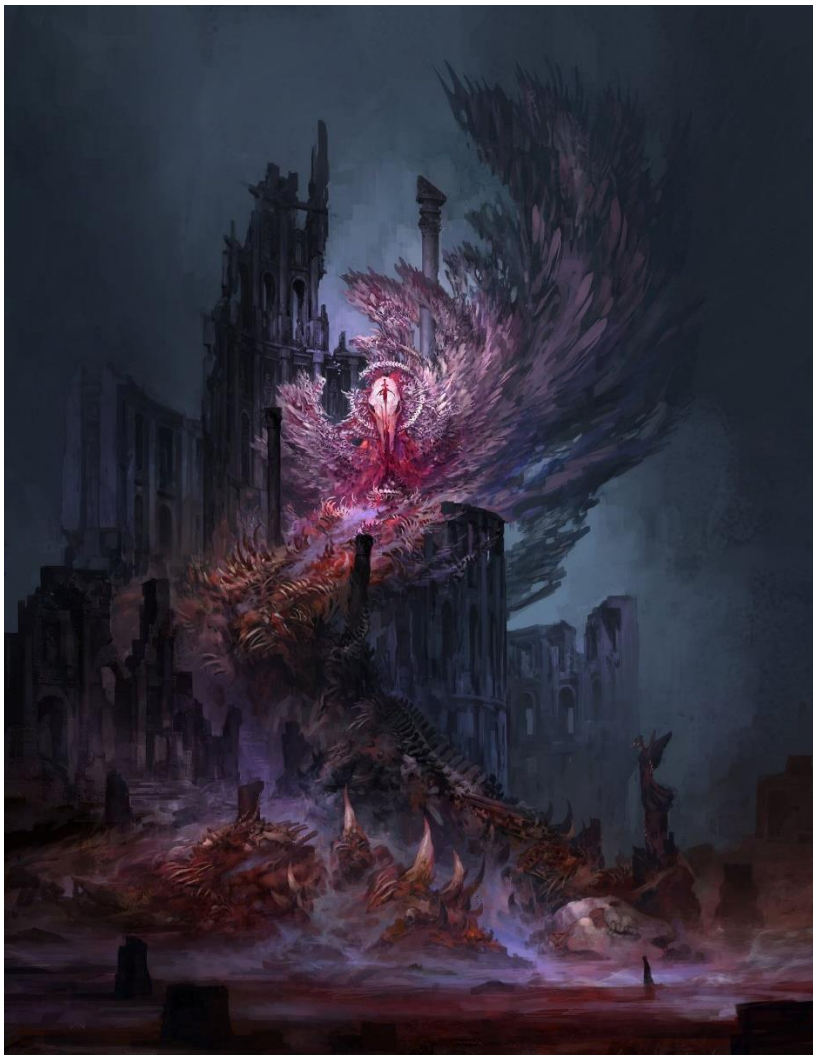
Leur société voue un intérêt particulier à la nécromancie, à l'hématomancie et à la démonologie. Il n'est pas rare que les elfes noirs lancent des raids pour kidnapper d'autres êtres vivants et les utiliser comme sacrifices ou sujets d'expériences. Là où les elfes anciens considèrent les autres espèces comme des enfants au savoir limité, les elfes noirs y voient une main d'œuvre gratuite et malléable à merci. L'esclavage y est donc monnaie courante et représentent près de 30 % de la population totale. Ils excellent dans la science de l'invocation d'êtres obscurs et dans la constitution de poisons létaux ou aux effets surprenants.

Gobelins servant leur maître, esclave humaine portant une coupe de vin et nécromante en pleine expérimentation

Esclave humaine portant une coupe de vin à un couple d'elfe noir

Un détail architectural qui marque les esprits de ceux qui « visitent » Nagalaeth réside dans la présence de grandes pyramides noires. Ces édifices antiques permettent une canalisation optimale des forces démoniaques, nécessaires pour réaliser les expériences occultes les plus effroyables. Il arrive que certaines expériences virent au désastre ce qui condamne alors la zone créant des villes ou régions corrompues par le chaos.

Pyramides noires destinées à canaliser l'énergie magique démoniaque



Zone corrompue aux abords d'Odena suite à une expérience démoniaque désastreuse

Bien qu'organisée et structurée la société des elfes noirs ne pourrait exister sans une entité régnante dont la puissance puisse maintenir l'ordre dans le chaos. C'est ainsi que depuis plus de 250 ans le territoire de Nagalaeth est dirigé par un roi sorcier du nom de Furloth. S'il l'on sait qu'il est secondé par Brazathar un seigneur démon stabilisé dans le plan de Kelnir, le doute est en revanche quant à son rang. En effet, afin d'entretenir le doute et la crainte seul le chiffre 6 se devine au travers de son armure. Les spéculations sur la valeur du second chiffre, dizaine ou unité, ne font que renforcer la méfiance et la crainte qui l'entoure, à moins qu'il n'y ait tout simplement pas d'autre chiffre, ce qui serait une nouvelle plus effrayante encore…

Le roi Furloth sur son trône

Une partie de la population naine rénégate a été accueillie sur le territoire et y sont relativement bien acceptés grâce aux savoirs partagés. La technologie des Asservis a pu voir le jour grâce à cette collaboration. Les Asservis, constituent une des armes les plus abouties des elfes noirs. Chaque être suffisamment puissant ou habile pour les émouvoir ou les menacer est systématique traqué et capturé pour participer à ce rituel. L'asservissement consiste à dessiner les runes noires sous la peau de la victime et de torturer de multiples fois à mort la victime pour la briser et la retourner contre ses allégeances originelles. Ainsi des guerriers, stratèges ou encore mages exceptionnels ont rejoint l'armée elfique noire.

Portrait d'un nain renégat érudit et d'un humain en cours d'asservissement

L’armée de Nagalaeth est l’une des plus puissante au monde avec celle Ningxia et de Veldorn cependant le bannissement de toute forme de pitié et les macabres orientations de ses mages en fait incontestablement celle la plus sanguinaire. Fait amusant s’il en est, les frontières nord sont gardées par des singes mutés magiquement qui s’amusent volontiers avec les corps des pauvres éclaireurs qui tentent leur chance un peu trop près des bordures. Leurs chefs de guerre sont des princes sorciers dont le corps couvert de runes noires leur permet une seconde vie en cas de trépas. Des villes sont même dédiées à la recherche militaire et les expérimentations menées rend toute vie impossible à proximité. Sur le champ maritime, les elfes noirs sont notamment connus pour la conception de leurs navires d’une très grande technicité à la vélocité terrifiante, certains affirmeraient même en avoir vu planer… C’est au travers d’un armada qui ne cesse de s’améliorer et de grandir que les raids peuvent être menés par-delà les mers et menacer des royaumes encore épargnés jusqu’alors.

On peut trouver au Nord des montagnes la cité captive d’Elnaramir, ultime cité des elfes anciens sur le continent tombé aux mains des adorateurs de dieux sombres, il y a de cela quelques dizaines d’années.

Exemple de ville près de Galindrae dédiée à la recherche militaire rendant toute vie alentour impossible

Frégates elfiques fendant les eaux lors d’un raid et une armée ayant mis pied à terre

Grand singe asservi gardant la frontière nord

Les asservis

L'homme de Ningxia fût soudainement sorti du chariot. Ses paupières durent se fermer sous l'effet du contraste intense entre l'ombre du chariot et le soleil à son zénith. Il tituba et fût retenu in extremis par son geôlier.

- Ben alors, général, on a oublié comment marcher ?

Lui lança-t-il tout en l'empoignant par l'épaule. Il est vrai que le voyage avait été long et que désormais ses entraves lui paraissaient plus pesantes qu'à l'accoutumé mais sa fierté naturelle ne porta aucune attention à cette remarque acerbe.

La dernière partie de son voyage fût réalisée à pied, sous une escorte lourdement armée de seize elfes noirs. Le chariot s'était arrêté en contrebas d'une pyramide aussi noire que de l'encre, symbole architectural de Nagalaeth bien connu. Au terme de l'ascension le général fût conduit dans une petite salle avec en son centre un autel de granit et dont les murs peint d'un jaune presque doré étaient emplis de motifs ésotériques.

Un elfe pénétra à son tour. Il arborait une fine tunique rouge sang brodée de fils d'or et surmonté de bijoux, signes ostentatoires de richesse et d'un rang certain. Il toisa son nouvel hôte pendant plusieurs minutes avant de prononcer d'une voix grave et douce :

- Je suis content de te voir parmi nous, Oda Nobunaga !

L'oriental le regarda fixement sans dire un mot.

- Tu ne veux pas me saluer ? C'est peut-être parce que tu ne sais pas encore mon nom.

A ce moment un sourire sadique éclaira son visage.

- Je me nomme Fëanturi aussi connu sous le pseudonyme de maître des esprits.

A ce moment-là, les pupilles du général se dilatèrent et son pouls s'accéléra.

- Je t'imaginais plus grand.

Rétorqua l'humain en guise de provocation.

- Pour ce que j'ai besoin de te faire ma taille n'est d'aucune utilité, tu verras…

Un nouveau sourire laissa découvrir une rangée de dents en pointes.

- Je ne suis pas dupe l'albinos, vous allez me torturer pour me soutirer des informations sur l'armée Ningxienne.
- Nous n'aurons même pas besoin de te torturer pour obtenir la moindre information et crois-moi tu préfèreras la mort à ce qui t'attend.

Il se retourna, et parla à une personne située dans l'ombre au fond de la pièce

- Zassonia !

Un nain à la peau mate couvert de tatouages tribal émergea de l'ombre.

- Je te présente, Zassonia, fruit de la collaboration entre les elfes noirs et les nains renégats, l'alliance de la magie noire et des runes. Grâce à la synthèse de nos savoirs, nous allons faire de toi un de nos plus puissants généraux, car même si nous sommes ennemis il est difficile de ne pas reconnaitre ton talent. Des hommes comme toi, il y en a un sur un million et toute cette opération menée en amont n'était destinée qu'à ta capture.

Le Nianxien était livide.

- Mon ami, Zassonia va apposer des runes noires sur l'ensemble de ton corps que nous allons imprégner de notre magie noire, nous allons te tuer et te re-tuer jusqu'à briser ton esprit et faire de toi un asservi. Dans cet état, tu ne craindras plus le poids des années et tu pourras absorber plus de blessures que dans tes rêves les plus fous.

C'est ainsi que démarra le long processus. Le général hurla pendant des jours et se faisant torturer sans répit. Le temps passa et le concept même de journée avait cessé d'avoir du sens. Son esprit devenait de plus en plus confus et finit même par éprouver de la sympathie pour Fëanturi, pire du respect.

A ce moment, il fût détaché et comprit le rôle qui était le sien. Les elfes noirs et leurs dieux avaient finalement raison. Il avait été aveugle toutes ces années. Tant de luttes pour rien. Durant la métamorphose son aspect physique avait été également beaucoup altéré. Il avait pris les couleurs d'un cadavre et ses yeux étaient devenus noirs.

- Maintenant que tu sais pourquoi nous œuvrons, Oda, je vais t'introduire à Hurlevent.

A son appel un homme de grande taille s'engouffra dans la pièce. L'homme avait le teint cadavérique, une peau momifiée et les yeux noirs.

- Hurlevent est le meilleur assassin de Nagaleth grâce à son pouvoir et son âge canonique de mille ans il peut se téléporter dans presque tous les endroits du monde connu pour assassiner nos détracteurs ou récupérer les reliques les plus précieuses, il te formera à ton nouvel état et puis tu dirigeras une partie de nos armées pour ton art de la stratégie. Ainsi tu accompliras ta part à service de tes nouveaux dieux.

Hurlevent sortit de la petite pièce suivi par Oda.

• <u>Le Sud</u> – Leprosa •

Seuls les plus valeureux pourront fouler les terres de Leprosa dont le nom vient d'une ancienne citée déchue il y a plusieurs siècles à cause d'une maladie contagieuse et qui est devenue le lieu de bannissement des personnes ayant contractés la leprose, une maladie cutanée qui se transmet par contact et qui recouvre progressivement sa victime d'une couche de pierre, la transformant en quelques semaines en statue.

• L'Ouest - Zargonie •

Si les habitants de Draencia sont habitués à cet environnement tropical et aux dangers qui s'y trouve, la Zargonie est sans contexte plus sauvage, plus étendue et plus dangereuse que sa voisine du Nord. C'est une région terre que l'homme n'a pas su encore dompter ou du moins apprivoisé. Le seul semblant de civilisation pourrait se trouver en présence des Kajits, race sauvage Félis mais dont le comportement, et la structure sociale ne diffèrent finalement que peu des autres créatures de Zargonie.

Un kajit, espèce felis vivant en Zargonie, dont la différence avec une bête sauvage est ténue

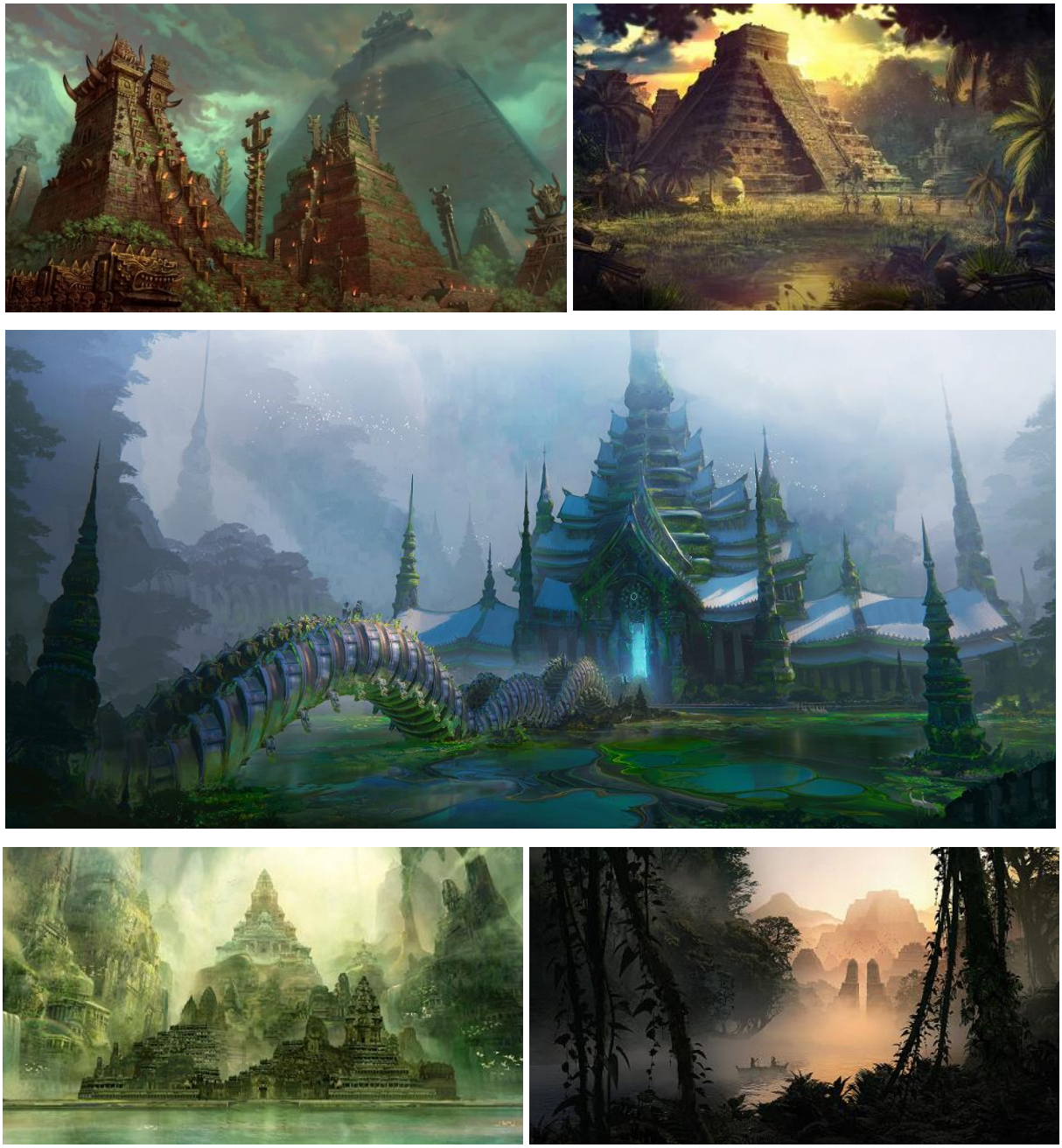
S'il convient de se méfier de chaque plante, de chaque insecte voire de chaque point d'eau, c'est sans contexte les tribus d'hommes lézard et de sauriens qu'il faut redouter. Ces derniers dominent les lieux et à en croire certains récits seraient au-delà de leur puissance physique dotés d'une intelligence bien supérieure aux créatures habituellement rencontrées à Draencia et semblent disposer d'une lointaine parenté avec les draconnians bien que dépourvu d'ailes.

Groupe de Saurien au départ d'une cité zargonienne

Exemples d'hommes-lézards à l'intelligence supérieure, bien plus redoutables que ceux rencontrés à Draencia

Tout en vous méfiant du danger, pensez à ouvrir l'œil ! Car dressée au détour d'une cascade ou enfouie sous une végétation luxuriante, vous pourriez tomber nez à nez avec citadelle antique qui recèlent sans l'ombre d'un doute de trésor inexplorés. Certaines d'entre elles qu'elles seraient même issues de l'époque des bâtisseurs. Ces temples fabriqués en pierre de Jaumont ou plus simplement Joun selon les tribus kajits, une pierre locale jaune que l'on trouve en quantité dans de vastes carrières à ciel ouvert. Habitations princières, tombeaux de

roi ou temples divins, les théories pour définir ces constructions sont nombreuses. Le type architectural semble cependant varier selon les régions de Zargonie signe d'influences diverses. Si les premières salles sont généralement décorées et accueillantes, plus vous vous enfoncez à l'intérieur plus les pièges mortels installés semblent écarter l'hypothèse du lieu de vie idéal.



Diversité des temples et citadelles de Zargonie

Une chaîne volcanique s'est éveillée depuis peu en plein cœur de la Zargonie et perturbe l'ordre établi. Ces volcans éteints depuis des centaines d'année sont brutalement entrés en activité lors d'une lune rouge il y a 18 ans maintenant. La puissance des éruptions de lave et les panaches de fumée noire qui s'en dégage sont d'intensité variable permettant entre ces épisodes de colère de pouvoir gravir les flans et s'approcher, si on le souhaite, de son centre.

Un volcan en Zargonie après une éruption

L'Ouest - Le Nouveau Monde

• L'<u>Ouest</u> - Désert Taros •

Le désert Taros regroupe les terres situées au Sud-Ouest du Nouveau Monde. C'est un désert de sable rouge surmonté de canyons perçants et de rivières de lave. Plus on s'y enfonce plus les rivières se transforment en torrent ou en lac. De nombreuses légendes courent à propos de cette région et dont la plus connue est que la terre porte encore les stigmates profonds d'un champ de bataille aux dimensions divines. D'autres racontent que les démons pourraient marcher librement sur cette terre sans être entravés par les restrictions de Kelnir. Les deux mythes n'étant pas contradictoires, les deux sont certainement vrais mais la réalité englobe certainement d'autres composantes plus sombres. Si la lumière n'a pu être faite sur l'ensemble des mystères qui entourent cette région, c'est que les écrits sont peu nombreux car pénétrer dans le désert Taros est de nature à réduire drastiquement l'espérance de vie.

Stigmates de la guerre divine et Mage ardent en pleine exploration du désert Taros

Malgré les conditions de vie extrêmement hostiles qui régissent Taros quelques espèces ont su pourtant s'adapter et prospérer. S'il l'on retrouve des créatures volcaniques « communes » comme les gogloths, les salanistres ou les reptaures, des créatures plus rares comme des vers magmatiques géants, des dragons de lave ou encore des créatures endémiques non-répertoriées et à la dangerosité légendaire. Prenez donc vos précautions et faites un stock de potions avant de vous y aventurer !

Ver magmatique à la frontière entre Taros et la Zargonie et homme dans l'antre d'une créature

Dragon de lave dans son antre et une créature endémique de Taros

Pour ceux qui souhaiteraient contourner le désert de Taros par la mer sachez que des vents ardents balayent les zones d'ouest en est et que des tempêtes de feu se déclenchent brusquement réduisant en cendre les bateaux les moins renforcés. Gare également aux créatures sous-marines qui hantent ces eaux rougeoyantes…

Marin pris dans une tempête de feu, une baleine magmatique et une espèce marine endémique de Taros

A l'extrême Nord-Ouest, on retrouve l'île inviolée d'Ephysis. Ce territoire, gardé par des tempêtes incessantes sur plusieurs kilomètres à la ronde, rend son approche encore plus complexe que l'exploration de Taros. Si cette île reste encore aujourd'hui opaque aux connaissances d'Arktosia c'est qu'elle est entourée d'une barrière magique, à ce jour infranchissable, et masquée par une épaisse brume de vapeur résultat de la vaporisation de l'eau environnante. On suppose que la chaleur qui y règne est proche de l'enfer mais comme personne n'a foulé son sol la prudence reste de mise. D'anciens écrits mentionnent que l'endroit pourrait être le point de convergence de l'énergie tellurique négative, sans que personne n'en comprenne vraiment la signification. Cette barrière, selon les mêmes sources, serait censée protéger le monde de ce qu'elle renferme, malheur à celui qui la brise.

Brouillard épais caractéristique bloquant la vue à l'île l'Ephysis depuis Taros

Représentation artistique de l'énergie tellurique négative tirée de la bibliothèque interdite d'Odhubai à Termidoria

La face d'Ephysis constitue la bande de terre qui fait face quasi entièrement à l'île éponyme. Cette enclave, empreinte de vibration magique, diffère de l'ambiance magmatique habituelle par un sol ocre allant du jaune pâle au rouge sombre, par la très faible densité de créature et par l'implantation d'anciennes constructions antiques, assimilables à des villes, des places-fortes et des citadelles. Ces vestiges ne semblent assimilables à aucune espèce du monde connu, et nombres d'érudits plaident pour dater cette civilisation à une date bien antérieure à la plus ancienne de notre ère, celle des draconnians déjà pourtant millénaire. Certains racontent que les esprits défunts hantent toujours ces lieux ce qui explique la faible densité de monstre.

Ruines antiques (désertes ?) de la corne d'Ephysis

Au centre de cette région se trouve la vallée de cristal, un emplacement dévasté empli par des fragments de cristal aux reflets violacés qui gravitent pour la plupart autour d'une étrange boule de feu toujours active. Au terme de la corne trône une étrange porte au cœur éclaté et parsemée de 9 symboles creusés, aurait-elle un lien avec la barrière qui entoure Ephysis ?

Centre de la corne d'Ephysis : Vallée de cristal et cristaux gravitant autour d'une étrange boule de feu à son centre

Porte des 9 à la pointe de la corne d'Ephysis

Au Nord-Ouest de Taros, on trouve sa partie « fracturée », un paysage dévasté se dévoile, dont le sol apparait cisaillé par de larges fractures que les termidoriens appellent boukaya, littéralement « la bouche du mal » et desquelles s'échappe un souffle sec et glacé ; le Crikaya, « la voix du démon ». L'île fracturée, reliée à Taros par des piliers en pierre rouge, contient la plus large et la plus profonde d'entre-elles. Ces crevasses dont la profondeur varie de 30 à 50 mètres permettent d'accéder à des cavernes très prisées des aventuriers quand celle de l'île, d'une centaine de mètre de profondeur, est la porte d'entrée d'un monde souterrain faisant de Taros un désert bien plus étendu qu'il n'y parait. Avant de pouvoir y accéder il faudra vous défaire pourtant d'une sorte d'élémentaires de feu à l'allure féminine qui sembleraient presque garder les lieux.

De gauche à droite : Une Boukaya en approchant de l'île fracturée et une élémentaire ardente à ses abords

Ce « sous-monde » une fois atteint dévoile un large réseau de grottes et de galeries aux dimensions colossales. On raconte que ce monde souterrain appelé la Terre Abyssale abrite non-seulement les espèces adaptées à la vie souterraine (champignons luminescents, insectes ou créatures nocturnes) mais également des campements de fortune d'aventuriers téméraires non-loin de l'entrée des failles.

Terre Abyssale : Sort de lumière éclairant une grotte et aventuriers téméraires ayant investi une ramification

Si les campements ne s'éloignent que rarement du bord des failles c'est que les entrailles de ce sous-monde serait le repère des rejetons des anciens dieux ; les Dénerii. Assimilables pour ceux qu'ils les ont aperçus à des êtres difformes, généralement à la tête de bouc et emplis d'une noirceur et d'une rancœur sans nom.

Peinture d'un dénerus dans une nécropole de Nagalaeth

De vielles légendes naines relatent que de ce continent caché du monde s'étendrait une myriade de galeries reliant tous les pays du monde connu. Le diamètre, démentiel en partant de Taros s'amenuisant au fur et à mesure de son avancée pour ne déboucher à sa sortie sur un trou ou une porte pas plus grande qu'un mètre. Les initiés, principalement d'origine nanique, nomment ces portes Agartha, et conservent leur emplacement théorique dans le plus grand secret. Si la noirceur des passages ne fait aucun doute, certains s'abandonnent à imaginer des passages plus colorés ou variables selon les régions qu'elles rejoignent, il n'y a qu'un moyen de savoir ; y aller !

Lithographies de l'exploration des terres Abyssales par un mage ondin, où la lumière revêt un caractère libérateur !

En remontant à la surface et en poursuivant vers l'extrême Sud-Est de Taros on arrive dans une région mystique communément appelé la vallée voilée où la lave mélangée à des cristaux rosés vaporise l'eau de l'océan et génère d'épais nuages de vapeur qui serpentent entre des piliers à la hauteur vertigineuse. Au-delà de l'explication rationnelle, ces lieux sont considérés comme le reflet de la cicatrice profonde qui habite ces lieux et plongent ou replongent ceux qui s'y aventurent dans l'illusion d'une vie passée, future qui leur est propre ou complétement étrangère ! Sans surprise le voile qui enveloppe la région est à l'origine d'autant de mythes que de trésors réels ou illusoires.

Vallée voilée où l'épaisse vapeur d'eau serpentent entre des piliers vertigineux

Extraits d'aventures rêvées ou vécues par des aventuriers s'étant aventurés dans la vallée voilée

La vallée voilée se prolonge jusqu'à la crique de l'océan Phaër et jusqu'à ce que l'on atteigne, la terre irradiée de magie résultat des multiples fractures planaires. Ainsi il n'est pas rare d'y voir ponctuellement un océan de verdure, des lacs de cristal ou, plus préoccupant, des démons évoluant dans une stabilité parfaite au zénith de leur puissance signe de l'inopérabilité de la restriction de Kelnir. Heureusement le champ de déplacement de ces démons reste limité spatialement aux périmètres des déchirures spatiales.

Chien démoniaque passé à travers une faille

Ces déchirures planaires se meuvent à la manière du vent ou des vagues mais à la l'inertie plus restreinte. En effet, elles migrent doucement de quelques mètres par semaine changeant de direction selon un schéma que même les plus grands mages ne parviennent à théoriser. C'est ainsi que les espaces balayés par ces failles voient leur structure, leur nature et leur climat évoluer sans cesse, d'une plaine verdoyante aux couleurs éclatante et animée d'un climat doux et prospère on retrouve un an après un espace mortifère broyé par la glace.

Restructuration en cours d'un désert en une montagne cristalline et une plaine verdoyante aux couleurs étranges

Zone autrefois verdoyante dévastée après le passage d'une vague de mort

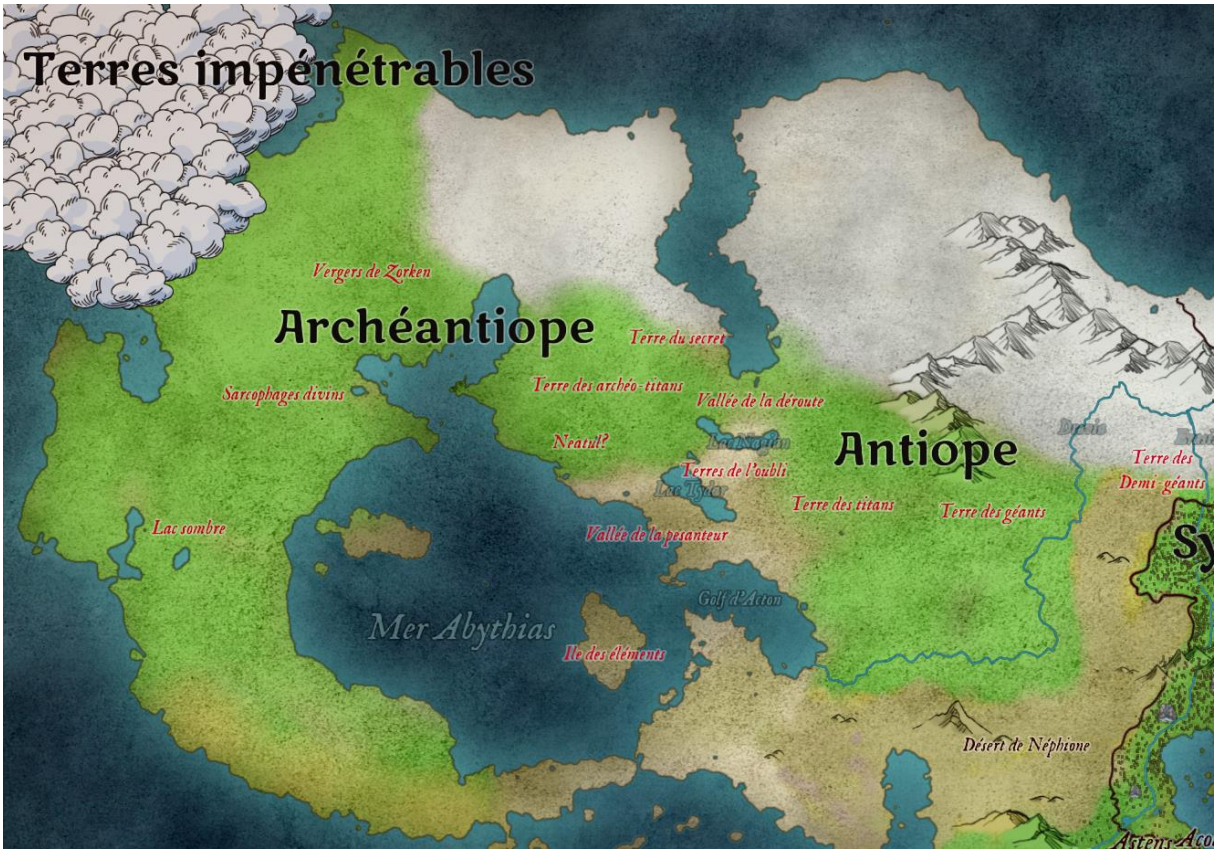
Au Sud-Ouest du désert non loin d'Ephysis se trouve une montagne très abrupte et effilée nommée la corne de Baal dont les « cornes » caractéristiques semblent constamment reliées au ciel par les éclairs qui déchirent le ciel.

Montagnes de Baal

Dernière légende connue de Taros ; celle de Gwen, roi gardien du feu qui erre dans les terres de Taros depuis près de mille ans en trainant une son épée enflammée derrière lui. Dans une attitude emplie de lassitude et dénuée de pitié il découpe tous ceux qui croise sa route avant d'embraser les lames des vaincus faisant office d'avertissement à ceux qui veulent l'éviter et de points de repère à ceux qui voudraient le défier.

Gwen : Portrait du gardien du feu et vue de dos

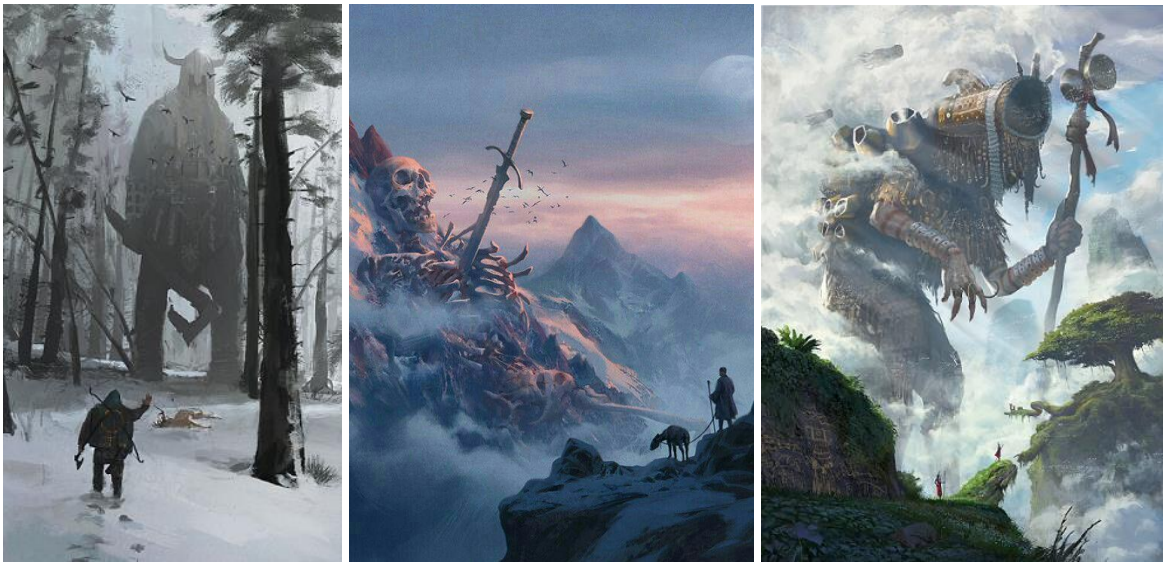
• L’Ouest – Antiope et Archéantiope •



Antiope constitue la porte Nord-Ouest du Nouveau Monde et ses étendues de verdure ne demandent qu'à être explorées. Ses forêts et ses plaines verdoyantes aux dimensions titanesques recèlent bien des mystères et des secrets dont seuls quelques bribes sont rapportées ici, et sont toutes les résultats arrachés au prix lourd des expéditions d'Aramon ou des excursions elfiques.

Exemple de biome d'Antiope et vue d'un explorateur proche d'une ruine

Si les informations au sujet d'Antiope sont si peu nombreuses et si vagues c'est avant tout à cause des êtres géants qui peuplent les lieux, ce qui complexifie naturellement le succès d'une expédition. Le surnom de « Terre des Géants » se comprend alors facilement en observant les cercles territoriaux qui, au fur et à mesure que l'on se rapproche de son centre, voit la taille de ces être grandir et prendre des formes différentes. Des demi-géants en périphéries, en passant par les Titans des zones reculées on croise les mythiques archéo-titans en atteignant le cœur. Des Titans mécaniques à l'origine inconnu auraient même été aperçus.



Chasseur face à un demi-géant, Berger contemplant les restes d'un géant et des éclaireurs face à un titan mécanique

Mage définissant une stratégie face à un titan et Cavaliers prêts à braver un archéo-titan sorti de sa tanière

L'un des premiers mythes connus d'Antiope, bien connu des érudits, révèle que la mythique bibliothèque cachée de Zebira hébergerait dans ses longues et interminables allées et couloirs l'intégralité du savoir antique. Un bien inestimable pour tout historien et chercheur de trésors.

Représentations imaginées de la bibliothèque de Zebira

En écoutant les récits des aventuriers passionnés on peut apprendre que le lac Limbo constitue le seul portail permanent et franchissable entre le monde des morts et celui des vivants. Il serait caché au fond d'une caverne et il est dit que celui qui pourra y plonger n'en trouvera pas le fond mais en ressortira de « l'autre côté ». Un autre récit évoque la vallée de la déroute dont l'aspect très commun, perdraient quasiment à coup sûr toute personne qui s'y aventureraient tant les repères géographiques sont neutres voire mouvants par moment. Des générations d'aventuriers se sont fait piéger en ces lieux sans jamais avoir pu en sortir.

Le lac limbo au fond d'une caverne, pénétrez-y à vos risques à périls !

De la même veine que la vallée de la déroute, les terres de l'oubli font partis de ces lieux qu'il convient d'éviter si le choix se présente. Et pour cause ; les êtres vivants qui foulent ces terres perdraient petit à petit la mémoire, jusqu'à oublier ce qu'ils font et qui ils sont. On appelle ce processus « la délectation de la terre » qui à son terme laisse un être vide de tout souvenir mourant de faim et de soif ne sachant plus comment s'alimenter. On raconte que les sculptures géantes de tête rencontrées tout au long de cette vallée se mettraient soudainement à sourire lorsque la vie s'échappe du corps.

Aventuriers à l'arrêt en train de se faire « délecter » et passant à côté d'une tête typique de la vallée de la déroute

A l'ouest du lac Tydar existe un espace que l'on nomme la vallée de la pesanteur et dont les lieux sont empreints d'une ancienne magie. Tout ce qui compose cette vallée ou qui y entre y pèse cinq fois plus que son poids habituel, et un homme faiblement constitué se retrouve alors soudainement comprimé voire écrasé par sa propre masse. Cette sur-gravité localisée impacte également fortement le paysage aplanissant tout jusqu'aux montagnes. La présence d'un cube au centre de cette vallée n'est peut-être pas étrangère à ce phénomène mais personne n'a pu le vérifier car à mesure que l'on s'y approche la gravité ne cesse d'augmenter jusqu'à un facteur

50, un objet d'1kg en pèserait alors 50 et un homme de 70 kg ; 3500 ! On ne compte d'ailleurs plus le nombre de volatil trop curieux écrasés aux abords…

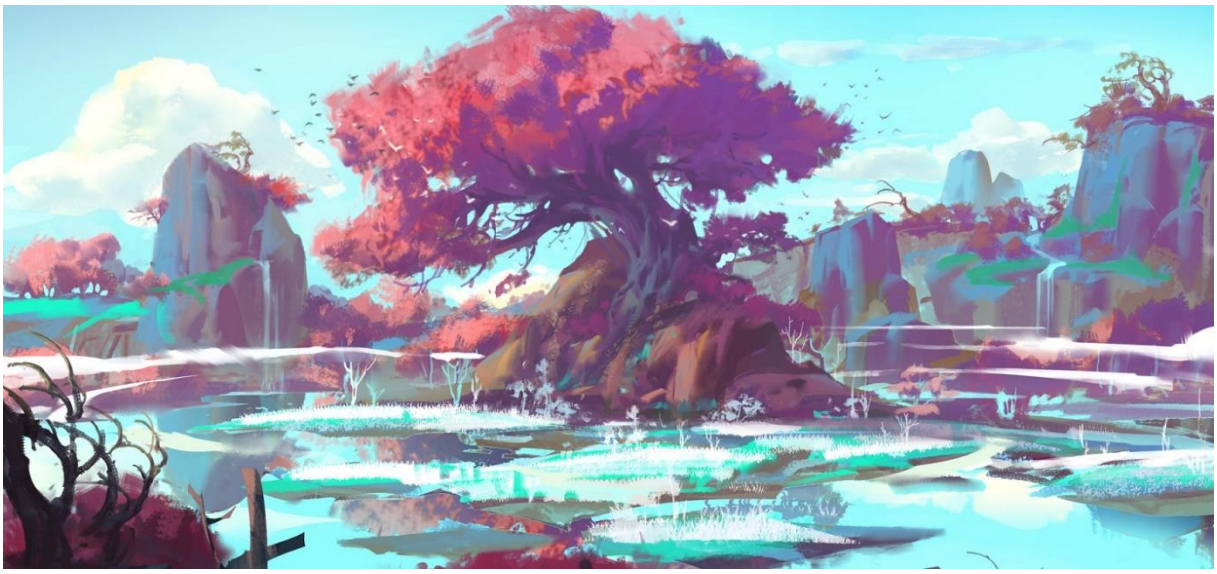
Mystérieux cube dans la vallée de la pesanteur

En restant dans le thème de la gravité et par-delà ce cube on est confronté à un phénome tout aussi étrange voire d'avantage en s'approchant du lac Mâat. Cette étendue d'eau aux propriétés propres semble influer sur la gravité ou la densité, aussi les objets qui coulent habituellement se mettent soudainement à flotter et ceux qui flottent coulent, seule « l'eau » du lac n'est pas impactée. Ces deux phénomènes pourraient bien être liés mais certains affirment avoir ressenti quelque chose au fond de ces eaux noires.

Rochers flottant au-dessus du lac Mâat

En s'enfonçant d'avantage dans Antiope on finit par arriver sur la terre du secret qui fait partie d'un des lieux les plus troublants de ce monde où le décor semble se dérober au regard, mouvant sans cesse et variant en fonction des individus. Même en fermant les yeux ou en étant convaincu du caractère illusoire très vraisemblable des lieux on ne peut s'y soustraire et avancer à l'aveugle impacte d'autant plus les autres sens par des voix étranges, des odeurs tantôt de réglisse sucrée tantôt de soufre acide ou l'on jure que des bras fins et gracieux nous enveloppe. Si la folie guète celui qui s'y aventure, c'est avant tout pour la remise en question profonde du

réel qui bouscule même les esprits habituellement immunisés à tous ces maléfices. Personne n'a réussi à l'heure actuelle à percer les secrets qui entoure ces lieux ou si quelqu'un a déjà réussi la nouvelle n'a jamais été rendue publique.



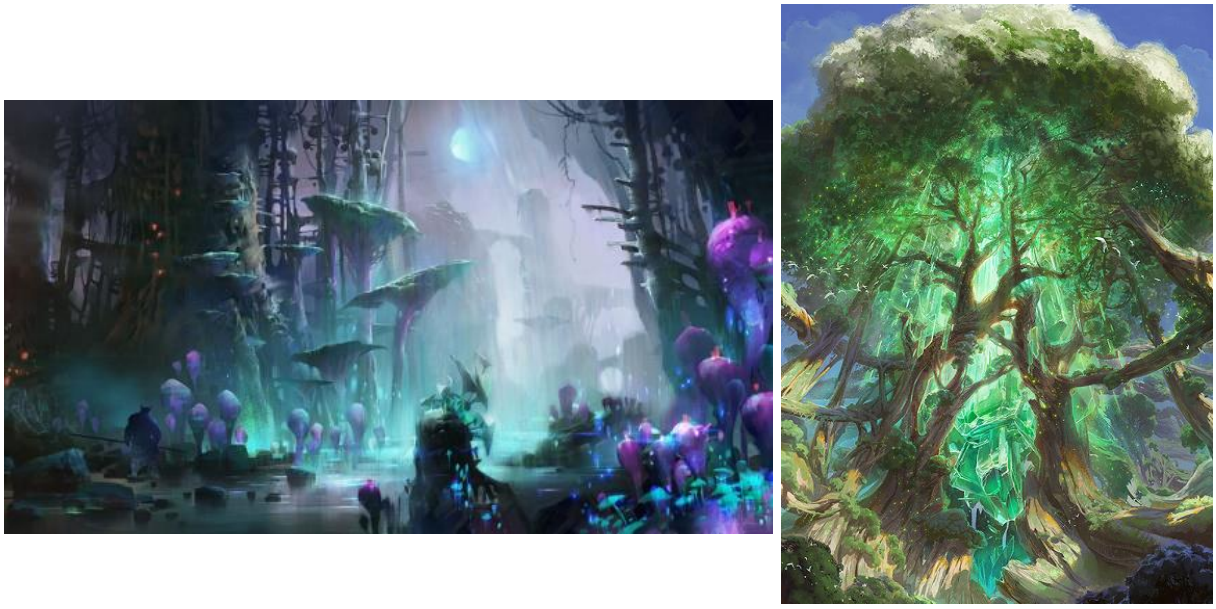
Vision perturbée d'un paysage 5 minutes après avoir franchi la frontière de la terre du secret

Moine tentant de résister aux influences extérieures de la terre du secret en concentrant son énergie

En consultant les archives historiques de la bibliothèque d'Aïthir, on peut apprendre l'existence d'une cité antique aux reflets azurés et pourpre ; la cité merveilleuse d'Ozdepir ! Si une localisation a été griffonnée, l'encre tend à disparaître au fil des années. On devine encore cependant les lettres suivantes : l*c so*br*. Des aventuriers ayant identifié le lieu théorique à force de déduction et de recherche, n'y ont malheureusement trouvé qu'une étendue d'eau emplie dans les ténèbres. La cité aurait-elle été engloutie ? A moins que les ombres qui planent sur ce lieu ne soit révélateur d'une autre vérité…

Illustration de la présumée cité azurée d'Ozdepir contre l'endroit indiqué par les textes

Pour ceux qui auront réussi à braver les clans de titans, réussi à franchir avec succès les différentes vallées et réussi à vaincre les terres énigmatiques ils pourront enfin espérer atteindre l'Archéantiope et peut-être le verger de Zorken, aussi surnommé le verger interdit. Ces arbres fruitiers, regroupés au sommet d'une grande colline, sont surveillés en permanence par des gardiens aussi intraitables que redoutables. Une légende mentionne que l'arbre central a été nourri avec de l'essence divine et que tous ceux qui goute sa sève ou ses fruits sont imprégnés de cette même essence. Attention toutefois car la colline en question est située au centre de la région de Neatul et si le verger est surélevé, le chemin pour y parvenir traverse une zone où l'air vicié asphyxie ceux qui s'y trouve en quelques minutes.



Région mortelle de Neatul avant d'atteindre l'arbre d'essence divine

Enfin, après toutes ces épreuves les explorateurs les plus aguerris, les mieux renseignés et les plus chanceux pourront espérer trouver l'un des sarcophages de dieux captifs. C'est au cours des guerres divines qui se sont déroulées il y a plusieurs millénaires que le plan de Kelnir fut choisi pour y sceller les dieux vaincus, à l'image d'Archos et Clepra, dans des sarcophages soigneusement scellés et cachés. Afin de renforcer la défense qui entoure ces êtres divins bannis, chaque sarcophage s'est vu assigné une créature à la puissance titanesque proche de celle d'un dieu. On appelle ces créatures les Adjins et peuvent prendre des formes bien

différentes suivant le dieu qu'elles gardent. Aucun sarcophage n'a pour le moment été ouvert et qui sait ce qui surviendrait si l'un d'eux retrouvait la liberté.

Entrée possible de la nécropole divine et la seule représentation connue à ce jour d'un sarcophage divin

Deux Adjin gardant l'entrée des sarcophages divins

• Extrait du traité théologique de l'Archimage Galather à la bibiliothèque d'Ashadaee, en 2860 •

Mes éminents collègues, Chers amis,

Si nous savons que nous évoluons sur le plan de Kelnir et qu'il existe une multitude d'autres plans, il en existe ou du moins il doit exister un plan divin que mes recherches et mes travaux ont conduit à identifier et que j'ai nommé Enerus ; le siège des dieux.

Sans renter dans les détails qui m'ont conduit à vous révéler ce que je sais, je dois cependant confesser que je n'ai pas eu le privilège de fouler son sol et c'est pour cette raison que je préfère prendre les précautions d'usage pour éviter des affirmations trop péremptoires. Ceci étant précisé, je poursuis mon exposé.

Ce plan est si imposant qu'Arktosia ne serait en comparaison qu'une île perdue dans la mer Azurei où chaque continent, voire de façon plus parcellaire chaque région, semble flotter dans un océan de néant. Ces îles célestes sont découpées en différentes régions d'influence où chaque dieu y exerce son emprise et dont les frontières dépendent de leur puissance intrinsèque. Si l'on fait le parallèle avec le nombre de fidèles présents sur notre plan ceux d'Arlan, de Vildan ou bien évidement de Kelnir y ont une part plus importante qu'Eormina, Karnos ou Ricnor. Cependant, cela serait sans compter sur ce que l'on appelle l'essence divine qui varie aussi bien en termes de quantité que de pureté selon les divinités.

Comme vous le savez tous, du moins je l'espère amicalement, les dieux ne peuvent interférer avec notre monde que d'une manière indirecte au risque de bouleverser l'équilibre des énergies élémentaires. Cette interaction par biais interposée peut prendre des formes diverses comme un message, un objet providentiel ou pour les plus méritants sous forme d'avantages temporaires ou permanents.

Cependant, une aide directe même si elle serait de nature à changer radicalement notre équilibre n'est pas proscrite. Cela s'est d'ailleurs déjà manifesté par l'arrivée de Kelnir que nous connaissons tous et qui est de nature à nous sensibiliser sur l'impact possible d'une telle implication. En prenant une forme matérielle dans notre plan, un dieu injecte une partie de son essence dans une enveloppe charnelle. En faisant cela, il devient en quelque sorte mortel et peut interagir sans restriction avec ce monde qui est le nôtre. Si sa puissance reste certes démesurée elle ne peut être comparée à celle qu'il dispose à Enerus. Cette incarnation peut pourtant être lourde de conséquence car en partageant notre mortalité, ils perdent également une partie de leur omniscience et doivent déléguer le contrôle de leur zone d'influence s'exposant alors en Enerus aux influences adverses.

De plus, s'ils sont battus sur Arktosia c'est prendre le risque d'être entravé dans un sarcophage comme nombre d'entre eux l'ont été à Antiope. Mourir sur notre plan entraine alors la disparition de leur corps d'emprunt emportant dans son évanouissement une part notable d'essence injectée lors de l'incarnation. Ce déficit d'essence affaibli alors durablement le dieu à leur retour en Enerus. Ce sont pour toutes ces raisons qu'ils préfèrent avoir recours à des intermédiaires ou alors d'envoyer une petite partie de leur essence sous la forme d'une faucheuse ou d'un ange lunaire.

Je vous remercie pour votre attention et je tenterai comme à mon habitude de veiller à épancher votre curiosité que je sais toujours grandissante.

• L’Ouest - Antiope Ile des éléments •

Journal de bord du Capitaine Baldwin

22 d'Adielor – Thoord

Un riche dirigeant du nom de Foulques à la tête d'une des plus puissantes guildes de négociant de Thoord m'a invité pour un entretien dans ses appartements personnels à la fin d'une courte journée d'hiver. Surpris dans un premier temps, la perspective d'améliorer durablement l'état désastreux de mes finances m'avait fait accepter la requête. Cette dernière se devait être sensible si Foulques lui-même daigne me recevoir directement. A peine arrivais-je dans sa villa luxueuse que deux femmes à la peau cuivrée se pressèrent pour m'accueillir. Elles me conduisirent au maître des lieux, un hobbit au teint mat et au visage creusé par les années et les âpres négociations. Je suis toujours étonné de rencontrer des êtres de petite taille à des postes de pouvoir mais il faut dire que son charisme dégageait une telle autorité qu'à l'étonnement succéda la fascination.

Foulques

Après un accueil chaleureux et une tasse de café corsée, il déplia alors sur un large bureau en ébène une carte en soie fine, résultat d'une négociation fructueuse. Il souhaitait me proposer de participer à l'exploration d'une illustre île connue de tous les navigateurs ; l'île des éléments. La carte indiquait la présence de gisements de mithril et cette perspective de richesse conjuguée aux informations qu'il pourrait vendre sur cette dernière était de nature à motiver une expédition. Il avait prévu d'engager des soldats, des scientifiques, des géographes et des mages, seul un capitaine coordonnant les troupes lui faisait défaut ; moi en l'occurrence. Après quelques heures de tractation permettant de fixer les détails techniques, la rémunération et les clauses contractuelles nous ouvrirons une liqueur de Graneas pour sceller l'accord. L'expédition pouvait enfin débuter !

29 d'Adielor – Mer Séfria

Après avoir chargé les dernières caisses de matériel, passé en revue l'équipage et vérifié une ultime fois le tracé nous levions les voiles ! Voguer sur l'Océan Séfria à l'approche de l'été constitue la garantie de trouver des eaux calmes et des vents cléments. Aussi en quelques jours nous arrivions sur les côtes de Bobat'mar afin de faire escale à Ra'Zac. Je sais que je ne devrais pas dire ça mais je n'ai jamais pu encadrer ces volailles sur pattes, impossible de percer leur regard et de savoir ce qu'ils pensent vraiment. Malgré tout il faut leur reconnaitre une vue perçante et des prédispositions naturelles qui nous seraient bien utile pour assurer la traversée, notamment au poste de vigie. Je pris donc sur moi pour ne rien laisser transparaitre et engagea Kakaw, un Xenop à la tête de chouette, le meilleur parti pour la navigation nocturne pensais-je. Bon sang il n'y en a vraiment pas un pareil !

Kakaw

. **62 d'Alienor – Mer Azurei**

Cela fait désormais 5 jours que nous avons quitté les eaux de Séfria et franchi le Cap de Thésile. L'océan pourtant si calme nous a surpris à de nombreuses reprises, du moins ce qui s'y trouve dedans ! Heureusement Kakaw s'est révélé extrêmement utile et a su nous éviter quelques confrontations mortelles, ce satané piaf m'apparaitrait presque sympathique. Si nous avions essuyé quelques tempêtes de faible ampleur à Séfria, l'envergure des vagues et la rudesse des vents de Mer Scythis sont d'une toute autre envergure. Ce fut donc contre les éléments qu'il a fallu se battre pour enfin apercevoir les côtes tant espérées de Koeth, dernier bastion d'Aramon avec les rives d'Antiope. Nous devrions accoster demain en début d'après-midi, mon équipage à bien besoin de souffler ! Hanri, un jeune chevalier originaire de ces terres, ne tient d'ailleurs plus en place et ne cesse de nous raconter des histoires sur le folklore local, comme ces épéistes qui ont fait vœu de silence à la douleur, une épée plantée dans un rocher ou un labyrinthe mortel. Enfin, cela à au moins le mérite de nous divertir.

Capitaine pirate affrontée sur les eaux de Séfria

65 d'Alienor – Côtes de Zargonie

Après 3 jours de décompression, de buverie et de ravitaillement, nous reprîmes la mer pour entamer la dernière mais également la plus redoutable portion du voyage, du moins en ce qui concerne la partie maritime. Ces eaux aussi indomptables qu'un jeune étalon entouré de juments en chaleur nous étions ballotés de bâbord à tribord sans ménagement. Trois matelots sont même passés par-dessus bord, paix à leurs âmes… Sans Beluar et sa magie ondine c'était tout le navire qui finissait au fond, il faudra que je me rappelle de compter cela dans son solde. A cela se rajoutait un vent de face qui ralentissait considérablement notre progression. Seule consolation, l'absence miraculeuse de créatures n'ayant pas corsé d'avantage la traversée. Enfin, après plus d'une dizaine de jours de navigation éprouvante aussi bien physiquement que moralement nous apercevions enfin l'île des éléments !

Beluar, véritable héros de cette ultime portion

84 d'Alienor – île des éléments

L'île, n'était encore qu'une tâche sombre parsemée d'éclairs dévoilant par intermittence une myriade de pics rocheux qui semblaient n'attendre qu'une chose ; nous embrocher vivant ! Plus nous approchions de l'île plus les vents se faisaient erratiques inversant leur direction sans explication. Beluar appuyé de Valunas, un élémentariste de renom, nous sauva une nouvelle fois la mise en renforçant la coque du navire. Cette initiative se révéla payante peu de temps après quand nous heurtions un rocher par le bord et le fond. A moins d'un mile nautique de la terre ferme l'orage sembla redoubler d'intensité, les gouttes de pluie laissant la place aux éclairs s'écrasant contre les barrières magiques dressés par un autre contingent de mage. Lorsque nous

fûmes suffisamment proche le corps expéditionnaire défini préalablement embarqua sur des canots renforcés. Le reste de l'équipage emmené par mon second Ivor, nous attendraient au large des côtes, le temps pour nous de mener notre mission à bien. Nos mentats s'occuperaient d'assurer la liaison à distance.

Le navire au début de la tempête

Des éclairs d'une couleur étrangement violacée tombèrent sur plusieurs de nos embarcations calcinant sur place deux des sept embarcations et des pauvres malheureux qui étaient à bord. Malgré les pertes considérables subies alors même que nous n'avions même pas atteint la rive j'ai maintenu le cap et réussîmes à accoster sur une plage de sable noir où le ciel bleu azuré contrastait avec l'orage noir tumultueux qui continuait de fendre les cieux comme si cet orage entourait toute l'île mais c'est lorsque l'attention se relâche, lorsque l'on pense être sorti d'affaire que tout bascule…

85 d'Alienor – île des éléments : Jungle

Devant nous s'élevait une jungle luxuriante d'où des sons mi-naturel, mi-horrifique s'échappaient. A peine avions nous repris nos esprits que nous sentions le sable noir trembler, sans prendre la peine de comprendre l'origine de ces perturbations nous nous jetâmes dans un semblant de chemin. Cette végétation aussi dense que celle des contrées de Zargonie restait opaque et chaque pas que nous faisions ressemblait à un saut dans l'inconnu. Le ciel qui avait pris une belle couleur vira brusquement au noir et les nuages gonflaient à vue d'œil avant d'éclater sans surprise dans une pluie torrentielle. Kakaw dont la vue perçante nous avait déjà sauvé la mise avait repéré une caverne non-loin de là. « Suivez-moi » m'écriais-je ! Trempé mais au sec nous avons pu allumer un feu de camp pour faire sécher nos affaires et aidé de mes proches lieutenants nous établissions la suite des opérations à partir de la carte de Foulques tandis que le reste de l'équipe finissait de se détendre. Nous options dans un premier temps pour une zone dégagée qui nous permettrait d'avancer plus rapidement vers la mine de mithril supposée.

Jungle sous la pluie depuis notre cave de fortune

Dès que l'orage cessa nous pûmes reprendre notre route mais après moins d'une heure la pluie recommença à tomber et avec elle son lot d'éclairs, égratignant une nouvelle fois notre moral et grillant sur place un de nos camarades qui joua pour nous le rôle de paratonnerre. Après deux jours de marche intense, d'orages successifs et une embuscade de filipodes, sortes d'insectes géants, nous quittions enfin cette satané jungle. Devant nous s'étendais une large

plaine désertique et je compris bien vite que l'ambiance humide et orageuse de la jungle était préférable à ce qui nous attendais.

Ambiances humides de la jungle que nous n'aurions pas imaginé pouvoir regretter si vite

87 d'Alienor – île des éléments : Plaine désertique

L'herbe jaunie s'étalait devant nous et seuls quelques arbres morts témoignaient du soleil cuisant qui régnait en ces lieux, au-dessus de nos tête la démarcation nuageuse était nette. Après 5 minutes à marcher dans cette plaine et nous avons dû nous résoudre à enlever nos armures métalliques pour ne pas finir rôti, le cuir brûlant avait aussi dû être rangé temporairement. Les rivières que nous croisions étaient en ébullition projetant par moment des bulles de vapeur nous dissuadant de pouvoir étancher notre soif et à la plaine succéda un désert de sable. Par Aekin, mon empire pour un orage !

88 d'Alienor – île des éléments : Désert

La journée n'était pas à moitié terminée que nous sentions le sable se mouvoir, quelque chose devait se trouver en dessous, et quelque chose d'énorme ! Et comme si la chaleur n'était pas suffisante, un ver des sables gigantesque surgit brutalement tuant sur le coup 3 de nos hommes. La bête aux dents acérés et à la gueule tentaculaire n'avait de cesse de plonger et replonger dans le sable avec un seul et unique objectif nous dévorer jusqu'au dernier. Nous en vînmes à bout grâce à nos sorciers pour qui la distance et l'armure de la bête étaient secondaire et quel ne fut pas notre soulagement quand le monstre cessa finalement de s'agiter. Au cours du combat, 5 autres de mes compagnons avaient été dévorés vivants quand 2 autres furent déchiquetés sur place purement et simplement. Contre mauvaise fortune bon cœur dit-on, nous dépecions « l'animal » afin de pouvoir se ravitailler, pressant sa peau gonflée pour y récupérer un liquide certes immonde mais désaltérant. Demain nous quitterons cet enfer de sable mais si les journées ressemblent à des fournaises, les nuits y sont glacées comme un hiver sans feu. Je pense que c'est ce rythme changeant en permanence peu importe où nous allons qui est le plus dur à tenir. Les hommes ne se plaignent plus, est-ce vraiment une bonne nouvelle ?

Le ver des sables et sa gueule ouverte prête à dévorer nos hommes

9 d'Agrunor – île des éléments : Constructions étranges

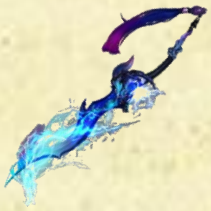
Nous étions presque arrivés au terme du désert que des reflets rouges lointain laissaient supposer quand des constructions en pierre émergées du sol ont attiré notre attention. Châteaux, temples ou simples habitations nous ne pouvions le dire tant le style architectural ocre et courbé nous était inconnu. Malgré l'appréhension, la joie de voir une construction intelligente après tout ce temps nous submergea !

Constructions courbes et ocres rencontrées dans le désert

Sur une arche courbe un étrange symbole était gravé et composé d'une sorte de croix et de cercles concentriques, la marque de cette civilisation peut-être ? Décider à se changer les idées, nous décidions d'explorer l'endroit et après une fouille de deux heures nous réussîmes enfin à trouver une entrée en activant en pressant une dalle, un peu au hasard je dois l'avouer, dévoilant des pièces immenses tout en hauteur et aux reflets cuivrés. Les lieux étaient occupés par de grands êtres à l'aspect reptilien et à la peau sablonneuse, probablement hostiles à en juger par leurs cris stridents, à moins que cela n'ait été une forme de langage pensais-je après coup. Par mesure de précaution dirons-nous, nous découpions une à un ces créatures sans pouvoir se réfréner ; ce que l'ivresse d'un combat facile procure souvent.

Un de ces êtres reptiliens des tours étranges

Une fois maître des lieux l'exploration pouvait débuter, et la tâche s'est avéré longue, très longue car la taille de cet édifice, déjà imposant de dehors se poursuivait dans sa grande majorité sous-terre. Bien qu'un nombre important de pièces et de niveaux nous soient restés interdits, nous n'avons pas à rougir de nos découvertes ! Et l'analyse du complexe, passé au crible de nos brillants scientifiques, est formelle ; cette structure ne peut être l'œuvre des créatures inférieures rencontrées à l'entrée tant l'architecture, les artefacts découverts et l'énergie qui imprègne ces lieux sont importants. Elgran, notre illusionniste attitré avait même déniché une fine dague dont la lame, qui disparaissait et réapparaissait sans cesse, pouvait trancher du granit brut sans effort. Cependant, malgré une semaine de travail acharnée nous n'avons pu obtenir d'indice sur l'origine de ces énigmatiques bâtisseurs.



Dague étrange trouvée dans l'édifice antique

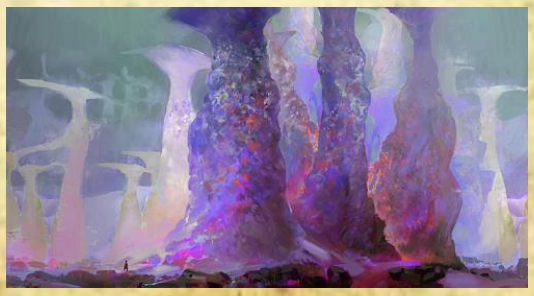
13 d'Agrunor – île des éléments : Herbes brumeuses

Les connexions mentales avec le navire resté au large ayant été rompues depuis la sortie de la jungle entretenait la crainte d'être laissé pour mort par le reste de l'équipage. Cette peur, conjuguée à un stock de ration de plus en plus maigre, nous obligea à reprendre la route vers le centre de l'île ; objectif premier de notre venue. Le sable laissa peu à peu place à une plaine d'herbes hautes et qui sans la brume permanente qui l'enveloppait ne devait pas être si désagréable à vivre. Il n'était pas rare de voir se dessiner dans l'ombre des créatures communes certes mais que les dimensions ne permettaient pas d'ignorer ! Tantôt dociles, tantôt agressives, la présence de ces bêtes contribuait à maintenir le groupe dans un état de stress permanent. Seul Al Begtar, un disciple un peu timbré, semblait vouloir aller à leur contact. Qu'espérait-il, les convaincre ?!

Un bouc géant faisant face à Al Begtar, un de nos hommes

14 d'Agrunor – île des éléments : Savane de cristal

Moins d'une journée de marche après être rentré dans cette ambiance dépressive que le ciel se fit plus lumineux, l'herbe prenant une teinte orangée semblable à une savane. Mais ce qui marquait ou plus plutôt se démarquait d'une savane ordinaire était la présence d'arbres de diamant d'un rose enivrant semblables à des centaines de cerisiers en fleur ! Même si ce n'était pas encore la veine de mithril rêvée cette découverte couvrait à première vue plus de 3 voire 5 fois le coût initial de l'expédition ! Cependant, à mesure que nous approchions de ces arbres une sorte de sifflement métallique bourdonnait dans nos têtes et lorsque je fus à moins d'un mètre je découvris horrifié que le reflet de mon visage sur la surface cristalline était celui d'un autre. Mes camarades durent faire le même constat de par les cris de terreur que certains poussèrent. Beluar tenta nous bricoler une explication à base d'illusion et d'hallucination mais cela ne suffit pas à nous rassurer, lui-même peu convaincu de son analyse. Dhrozam, un nain fit fi de toutes nos recommandations et mina une partie du flan d'un de ces arbres afin de ne pas repartir les mains vides et fourra les blocs de diamant dans son large sac.



Dhrozam devant l'un de ces arbres de cristal rose

18 d'Agrunor – île des éléments : Plaine de la lévitation

Après avoir soigneusement marqué l'endroit sur la carte nous avons repris la route non sans crainte que le nain, de par ses actions, n'ait réveillé quelques maléfices endormis. Coïncidence ou conséquence ; les nuits sans rêves se succèdent sans que nous puissions trouver le repos, nous réveillant à l'aube aussi épuisé que la veille. C'est donc dans un état d'épuisement avancé que nous avons traversé une plaine où les roches paraissaient suspendues en l'air, s'entrechoquant parfois. Cela nous aurait sidéré en temps normal mais la fatigue avait à présent une telle emprise que le concept même de normalité devenait vague. Je ne suis d'ailleurs plus sûr des dates que je renseigne, les coups de couteaux sur le bâton me servant de calendrier ayant rendu l'âme…

C'est alors que nous marchions hagard le regard vide pointé vers ces roches suspendues qu'une voie familière nous arracha de notre torpeur. Un ours énorme se tenait devant nous en hurlant nos noms avec le même timbre presque chantant de Jonat notre barde dévoré par un ver des sables quelques jours auparavant. Glacé par l'effroi la bête décapita d'un coup de patte encore deux de nos compagnons et semblait décider à s'arrêter en si bon chemin ! « Tuez-moi cette merde ! » vociférais-je pour que chacun se ressaisisse. Mes mots, bien que crus, sonnèrent justes et nous réussîmes à venir à bout de la créature sans plus de perte. En faisant le point sur la situation, le constat était édifiant ; sur les 25 à avoir quitté le navire nous n'étions plus que 13 !

Ours sauvage à la voie de Jonat, camarade tombé au combat

19 d'Agrunor – île des éléments : Illusions ?

Toujours sous le choc de l'attaque nous n'avions d'autre choix que de poursuivre sur notre lancée, tout autour de nous la végétation se modifiait pour prendre des formes de plus en plus surprenantes, certains arbres d'espèces différentes avaient fusionnés et arboraient des couleurs qui semblaient n'avoir jamais existés. Le soleil semble rester dans les cieux sans jamais aller se coucher, est-ce parce que la journée n'est pas terminée ou que la nuit ne peut s'imposer face à ce soleil éblouissant ? Je marque le 19 d'Agrunor pour marquer une progression dans notre expédition tout en sachant que la date est parfaitement erronée. Autre fait étrange, moi et mes compagnons semblons ne plus souffrir de la faim, et manger relève plus de la routine que d'une réelle nécessité. Parmi les autres phénomènes étranges on pourrait citer une rivière couleur vermeille, une pluie qui remonte jusqu'au ciel ou des hallucinations sonores. Je pense, tant que je peux encore penser, que nos esprits sont bels et bien corrompus et que nous sommes piégés dans une illusion sans fin. A moins tout simplement que nous soyons tous déjà mort ? Pourtant la montagne du centre de l'île parait désormais si proche, si accessible…

Arbre chromatique difforme rencontré

23 d'Agrunor – île des éléments : Le retour d'Anton

Mes sens semblent revenir peu à peu à mesure que la montagne centrale se rapproche. Nous avons perdu un camarade en route mais malgré nos recherches aucun signe de vie. C'est alors qu'Anton, un nordique que nous avions laissé pour mort lors de l'attaque de l'ours dément quelques jours auparavant, nous a rejoint bel et bien vivant mais avec un regard plus inexpressif qu'à l'accoutumé. Maintenant que j'y pense pourquoi n'avons-nous pas posé plus de question ? Comment diable avait-il survécu ? Avait-il reçu une aide extérieure ? A la place rien de tout cela, je l'accueillais presque machinalement comme si sa venue allait de soi. « Un de perdu, un de retrouvé : le compte est bon » m'étais-je même surpris à penser ! Le reste de l'équipe paraissait également partagé entre le soulagement de revoir un ancien camarade et l'incompréhension d'une survie miraculeuse. « Je me suis débrouillé… » semble avoir-t-il marmonné lorsque nous avons essayé d'en savoir plus.

Anton, au regard inexpressif

Les événements qui survirèrent par la suite ne fus pas de nature à nous rassurer davantage. Le comportement d'Anton semblait avoir profondément changé. Lui qui était autrefois si fier, si indépendant, exécutait mes ordres sans broncher et s'adonnait même aux tâches les plus ingrates. C'était comme si son libre arbitre lui avait été ôté. Chose rassurante, il ne montrait aucun signe d'hostilité. Je ne sais pas s'il y a un rapport mais désormais quand nous réussissons à avoir une prise de gibier, la bête même morte continue de bouger et de se débattre, même après lui avoir percé le cœur. Il faut s'y prendre à plusieurs fois avant que l'animal ne cesse définitivement de bouger. Rien de dangereux mais qui à envie d'avoir une cuisse de chevreuil gigoter dans sa gamelle ?

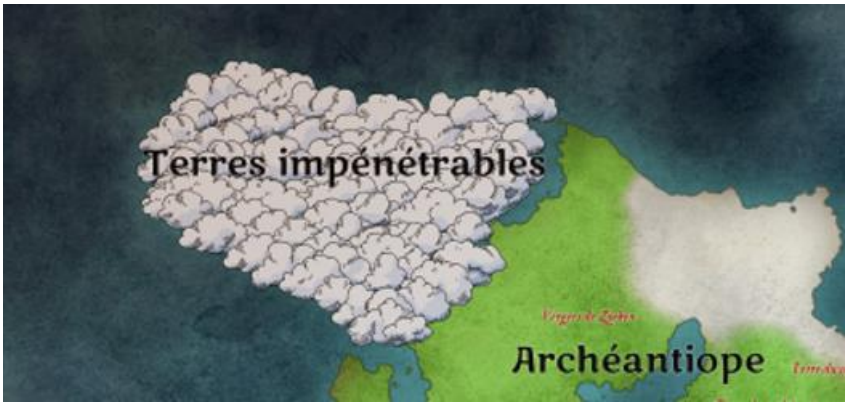
26 d'Agrunor – île des éléments : Séparation

Les derniers événements ont affecté notre groupe bien plus que ce j'imaginais. La mutinerie a été évité de justesse mais à quel prix ? J'ai été contrait de diviser l'équipe en deux entre ceux qui souhaitent rentrer et ceux qui continuerait leur mission dignement ! Pour le premier groupe la tentation si souvent caressée de se téléporter à l'aide d'un de nos deux parchemins de retour fut trop tentante et se dérobèrent à leur devoir comme des pleutres afin de revenir instantanément sur la plage de départ. En ce qui me concerne je ne pourrais plus jamais me regarder à nouveau dans une glace si je tournais les talons si près du but !

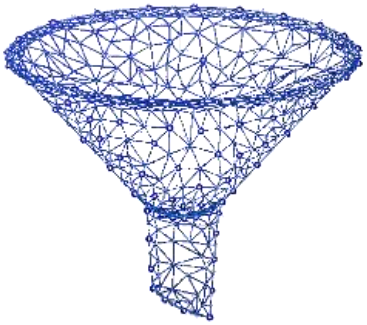
Nous partirons donc demain à l'aube avec seulement 5 braves, et dont je n'aurai pas misé une pièce d'or au début de cette aventure. Je me dois d'honorer ici leur mémoire ; Valunas, Hanri, Elgran, Al Begetar et Drohzam. Merci à vous mes fiers compagnons et puisse Aekin guider nos pas !

Capitaine Balwin, commandant expéditionnaire de l'île des éléments

• L'<u>Ouest</u> - Terres impénétrables •



Les terres impénétrables constituent la seule région du monde vierge de toute exploration. Aucune bribe d'information n'est disponible peu importe les civilisations connues. Aucune espèce actuelle d'Arktosia n'a pu apercevoir un être ou une chose passer ces montagnes dans un sens ou dans l'autre. Bien des explorateurs et des mages ont souhaité gravir la roche, creuser la terre ou s'élever par les airs ne serait-ce que pour entrapercevoir ce que révélerait ces monts mais une barrière invisible et impénétrable condamne à l'échec toute tentative. L'impossibilité d'y accéder par quelque moyen que ce soit est due à la forme d'un entonnoir aux bords infinis et dont la partie basse aurait la forme des terres impénétrables.

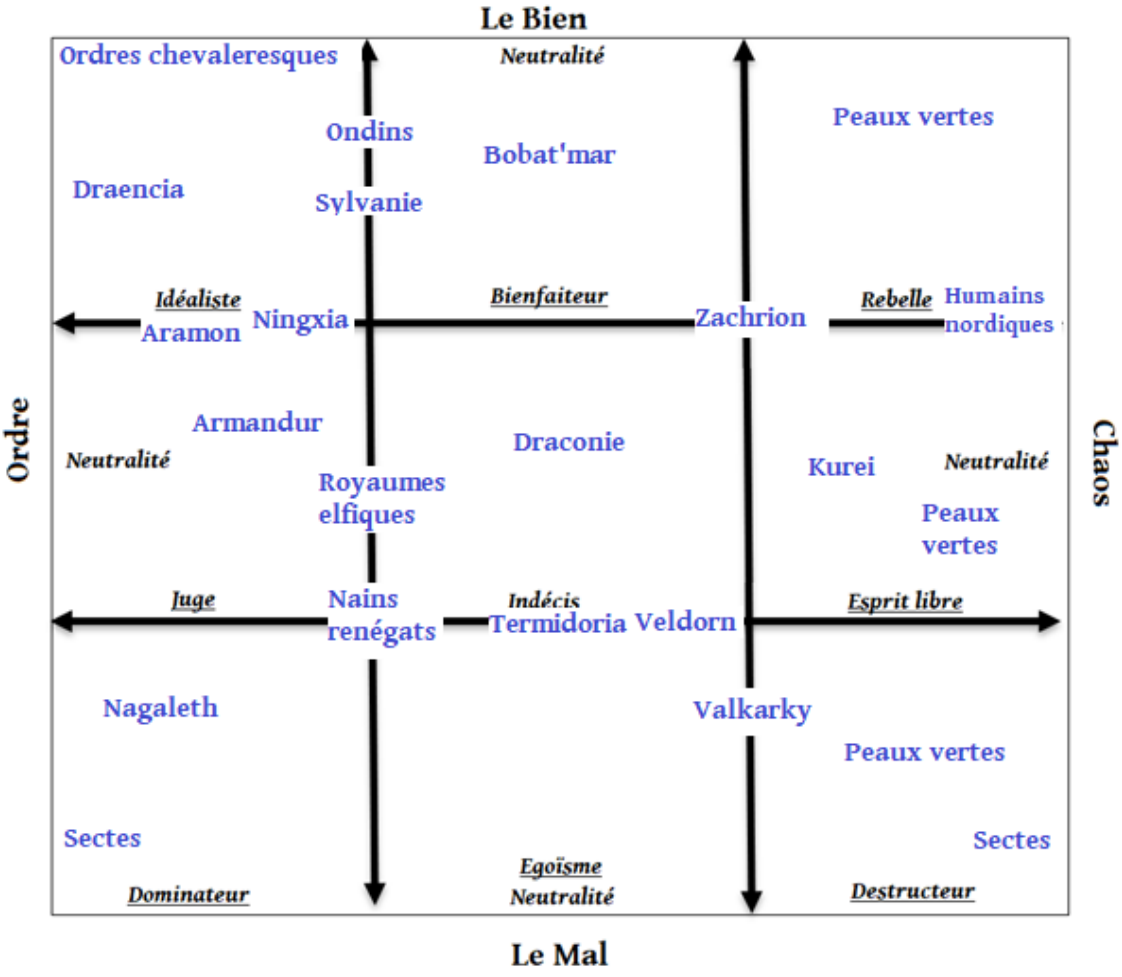


Forme supposée de la barrière et Représentation artistique Xénop vu du ciel des terres impénétrables

Certains supposent que les endroits encore inaccessibles de ce monde seraient liés à cette barrière et que son accession permettrait de receler les clés du passé d'Arktosia, d'autres soutiennent qu'elles abriteraient les civilisations antiques et dont les vestiges demeurent parfois visibles dans certaines régions du monde, d'autres récits, plus sombres, considèrent simplement que ces « terres » ne sont qu'un vaste néant hors du plan. Un écrit plus rare encore mentionne des pierres de glyphes incassables présentes dans les lieux les plus dangereux et les plus secrets du monde qui permettraient, une fois réunies, de livrer le secret de l'ouverture de cette barrière.

• La géopolitique •

Il est difficile de résumer en quelques mots tout un système géopolitique. Ainsi un tableau permettra de résumer de façon schématique les différents grands alignements des états.



Ainsi l'on pourra saluer le progressisme de Veldorn mais son manque d'altruisme lorsque ses intérêts ne sont pas en jeu. L'on pourra critiquer le caractère nonchalant des habitants de Kurei mais apprécier leur ouverture d'esprit. On pourra apprécier la droiture des états d'Aramons, de Ningxia et de Draencia et leurs idéaux nobles mais exécrer leur fanatisme et leur rigidité. On ne cherchera pas à solliciter les Draconnians depuis trop longtemps désintéressé des problèmes autres. On appréciera les côtés avancés des elfes anciens mais on pourra leur reprocher leur condescendance et leur coté moralisateur. Les nains de Zachrion seront détestés pour leur colère, rancune et irascibilité mais on appréciera leur capacité à ne pas se mêler ostensiblement des affaires des autres et leur comportement imprévu. On pourra remarquer qu'une énorme diversité se cache dans la peau verte et que les sectes et ordres naissent des idées les plus extrêmes.

De façon caricaturale, il existe des relations privilégiées ou alliance entre états. Kurei et la Sylvanie entretiennent des relations cordiales du fait d'idée commune sur la préservation de l'espace naturel et du laisser faire.

Il existe une animosité entre Kurei et Aramon, du fait d'une xénophobie araméenne et de guerres passées. Kurei et Aramon entretiennent une haine commune envers les Lycaons de par leurs pratiques esclavagistes et despotiques.

Veldorn est reconnue comme une nation coopératrice mais aux intérêts cachés parfois double économiques. Aramon et Armandur lui reproche une politique trop libre avec ses habitants et sa responsabilité dans l'émergence de sectes au service de dieux sombres.

Bobat'mar est une alliée naturelle des elfes anciens avec qui elle partage des écoles de magie et des symposiums. Elle respecte mais n'approuve pas les pratiques brutales d'Aramon.

Armandur est une terre fondée sur plusieurs coopération culturelle principalement des races humaines, naines, gnomes et hobbits. Elle est une alliée actuelle de Zachrion de part des menaces communes vers de l'Est : peaux vertes, tribus nordiques etc… Il existe un intérêt pour la science et la magie et un investissement de ces outils pour moderniser le pays. De part sa position « centrale » des grandes routes commerciales Nord-Sud et Ouest-Est sillonnent le pays.

Termidoria, pays à la fois riche en matières premières rares et pauvre à la fois très sauvage par endroit le rend facilement cible de la jalousie des états voisins. Des relations tendues existent entre Ningxia et cette dernière, mais également avec la Draconie particulièrement son enclave sur le continent et Nagalaeth pour le contrôle de territoires archéologiques et pour son sous-sol. Armandur est un pays allié tandis qu'Aramon est un ennemi juré avec périodiquement des croisades les opposant. Une grande corruption gangrène ce pays de part mouvements de déstabilisation politique mais également des routes contrebandières pour divers trafics.

Ningxia et Nagalaeth se vouent une haine à toute épreuve et restent ouvertement en guerre.

Nagalaeth et les royaumes elfiques sont également le théâtre de frictions rapprochées et répétées.

Les eaux ondines restent assez discrètes sur le paysage politique mais entretiennent curieusement une grande amitié avec la Sylvanie pourtant lointaine et participent à des échanges commerciaux avec Veldorn. Ils restent méfiants vis-à-vis des Ningxiens et des Elfes noirs de par une histoire passée sanglante avec ses protagonistes.

• Les mystères •

Les terres d'Arktosia restent emplies de mystères qu'une vie entière ne suffirait à contenir. La sélection des mythes décrits par la suite n'est bien évidemment qu'une fraction de ce que le plan de Kelnir recèle. Parmi ces derniers certains ont été très brièvement abordés dans les légendes qui composent les pays, d'autres, complétements nouveaux, y apportent un voile de légende complémentaire. Tous sont extraits des sections légendaires des grandes bibliothèques du monde et constituent une source d'inspiration inépuisable pour les explorateurs en mal d'aventures…

Homonculus

La magie peut être à la fois grandiose et effrayante et les lignes qui vont suivre vont ne feront que confirmer mon propos. Il existerait de par le monde des êtres appelés Homonculus, créés à partir des restes d'un défunt au travers d'un mélange de magie alchimique et nécromantique. L'être ainsi créé ressemblerait alors en tout point au disparu ayant servi de modèle à l'exception près qu'il serait dépourvu d'âme. Dévoré par ses démons intérieurs, il ne ressentirait aucune pitié, aucune crainte et dont le concept même d'empathie lui étant incompréhensible. On raconte que par leur naissance magique, ils disposent de grands pouvoirs liés à la transmutation de la matière et seraient par essence immortels…

Homonculus nouvellement créé enlacé par ses démons intérieurs

Iles célestes

En ouvrant ce manuscrit je sais que nombre d'entre vous me prendrons pour un fou ou un doux rêveur mais qu'importe. Elles me sont apparues en songe, trois grandes cités flottantes formant chacune une île dérivant dans l'océan céleste, possibles stigmates résiduels de l'ère pré-xenop. Je ne saurai dire où elles se trouvent, ni même comment les atteindre mais j'ai la certitude que les secrets qu'elles y cachent dépassent ce que l'on peut imaginer et sont l'une des clés pour ouvrir l'inaccessible…

Vison rêvée de l'une des 3 îles célestes

Trois yeux de Glerrag

En poussant les portes de la grande bibliothèque d'Achrean je ne pensais pas me retrouver dans une transe aussi vive et aussi jouissive. Ce que je viens de découvrir me glace autant le sang que cela ne m'excite ! Si j'avais effectivement entendu quelques rumeurs sur les Trois yeux de Glerrag c'était essentiellement au travers du nom que c'était donné une secte chaotique ignominieusement recherchée par ces chiens d'Armandur. Pourtant, il s'avère que c'est le nom du cadeau offert par Glerrag lui-même à ses plus fidèles serviteurs ; le troisième œil. Un œil reptilien ou globuleux situé sur le front procurant à son possesseur la possibilité de corrompre et de débaucher le chevalier le plus pur et le plus intègre en allant regarder et modifier son âme.

Portrait d'un cultiste de Zaug

Cité renversée

Des explorateurs du nouveau monde affirment qu'il existerait quelque part au sein des montagnes du nouveau monde, une ville inversée où tous ceux qui y habitent ou qui y pénètrent voient leur repère s'inverser sans que cela n'impacte leur santé. L'endroit fracturé du monde reverse tous les principes établis où les cours d'eau remontent les pentes pour s'y précipiter, les mages acquièrent un nouveau type de magie tout en perdant celui d'origine, et même les pouvoirs arktosiens, pourtant ancré de façon durable, se voit altéré le temps de cette facture. Espérons que ces dires ne soient pas le fruit d'une soirée trop arrosée si courante lors d'une expédition lointaine…

Illustration de la mystérieuse citée renversée

Iris violet

Les médecins et les apothicaires font face depuis des milliers d'années à un phénomène étrange et incompréhensible. Des nouveau-nés naissent parfois avec un trait morphologique non héréditaire et rarissime qui toucherait moins d'une 1 personne sur 10 millions ; les yeux violets. Un enfant doté de ces iris est garanti de se voir attribuer des caractéristiques exceptionnelles qui varient suivant les élus ; rapidité hors du commun, instinct surdéveloppé ou don d'ubiquité. Ces personnes au destin exceptionnel sont soit traquées, soit vénérées comme des dieux.

Ahsena dans sa jeunesse, Panacéenne (leader guilde alchimie) actuelle d'Arktosia

Vallée des oubliés

La vallée des oubliés… Il s'agirait d'une petite caverne cachée au fond d'une montagne et dont l'histoire a perdu le nom. Il est mentionné qu'être présent dans ce lieu permet au temps de s'écouler 10 fois plus lentement qu'à la normale et que les corps qui baignent dans cette vallée vieillissent eux 100 fois moins vite qu'à l'accoutumé. Un lieu béni pour ceux qui veulent disparaitre ou s'entrainer sans relâche sans subir le poids des années et se tenir prêt lorsqu'un danger imminent survient brusquement…

La vallée de l'oubli, seul refuge lorsque tout espoir est perdu ?

Les 3 Meito

Il y a plusieurs centaines d'année, un forgeron de Ningxia aurait trouvé un fragment de météorite issue de la lune jaune pâle qui traverse le ciel nocturne de Kelnir. De ce météore, le forgeron aurait forgé 3 katanas d'une pureté et d'une puissance exceptionnelle, appelés Meito et répondant au nom de Yuro, Wâdo et Nidai. Ces lames protègeraient leur porteur de la magie sans toutefois les handicaper dans l'usage de cette dernière. Le temps a fini par perdre la trace de ces sabres légendaires mais l'on dit que l'empereur de Ningxia en détiendrai un au plus profond de son palais…

Yuro, l'un des 3 Meito, issu des fragments de la lune jaune pâle et dont la pureté n'a d'équivalence que sa puissance

Temple sylvain de Luneargent

La ville état de Luneragent à l'Est d'Armandur, réputée pour son Alchimie et un arbre mystique abrite en son sein un château sylvain inviolé depuis plus de 1000 ans mais dont les jardins visibles depuis l'extérieur paraissent pourtant parfaitement entretenus. Les mages de Luneragent aiment à raconter que des sorts uniques et une pierre de glyphe s'y trouverai. Une bulle magique condamne l'accès au château peu importe l'endroit par lequel on tente d'y rentrer, les aventuriers ont tout essayé ; frappe, téléportation, déplacement astral, rien n'y fait. Selon la légende deux portes permettraient de lever entièrement la barrière et d'y pénétrer en toute sûreté. L'une de ces portes est directement accessible au niveau de l'entrée principale et doit s'ouvrir si les 4 symboles runiques parmi 30 sont correctement alignés mais gare à celui qui tente de forcer le système en testant toutes les combinaisons possibles…

Un alchimiste devant la porte principale du château de Luneargent

Artesia

Artesia constitue l'un des deux plus grands mystères avec les terres impénétrables et serait un autre continent à l'Ouest d'Antiope au-delà des mers et des océans. Aucune carte ne mentionne ce lieu dont l'évocation n'a été supposée que lors des très grandes marées, résultat de l'alignement des 3 lunes, découvrant le fond de l'Océan Naugia et permettant de traverser à pied les mers. Ces eaux ne peuvent être traversées en temps normal car or les conditions de navigation horrifique que les navigateurs d'Antiope connaissent des monstres marins et volants d'une taille et d'une puissance vertigineuse y vivent, le léviathan en est un exemple. Anecdote amusante, on raconte qu'un jour de beau temps un mage planaire a tenté de concentrer tout son pouvoir pour se téléporter le plus loin possible mais les mages restés sur le rivage ont vu une tâche rougeâtre se former dans le ciel à plusieurs kilomètres des côtes juste après son départ…

Peinture d'un explorateur tentant une traversée de l'océan Naugia lors d'une très grande marée

Dragon ancestral au dos rocheux au large des côtes d'Antiope concourant à empêcher la navigation des eaux.

Zargozia

Mystérieux continent au Sud d'Arktosia.

Les lunes

On raconte que les lunes sont comme les îles célestes. Elles abritent le savoir et les traces de ce qu'il s'est passé sur Arktosia des générations avant les premières peuplades elfiques.

Les sectes des dieux sombres

Il y a par le monde de Kelnir de nombreux adorateurs de Dieux mauvais prêt à rompre l'équilibre de ce monde. Certains comme les adorateurs de Vildan tirent leur force du sang et de la chair des autres, d'autres comme Zaug n'ont pour but que de faire succomber les humains dans leurs plus sombres pulsions. Certains préfèrent simplement détruire qu'il y ait une vengeance comme Zuuia ou non comme Jaczon. D'autres ont des objectifs plus ambitieux comme Glerrag qui cherche à altérer le monde dans son essence même. La secte de la chuchoteuse et de Baal font partis des ennemis les plus redoutables et se disputent actuellement le monde. Quel que soit leur but primaire, les dieux arrivent à appeler à eux des fidèles parmi chaque état et parmi chaque classe sociale à la manière d'une infection progressant sur une jambe gangrenée.

Barganns

Les Barganns ou Dieux avortés constituent un des plus grandes menacent du monde d'Arktosia. Ils ont été vaincus en Arktosia par l'intervention de Kelnir. Ils craignent énormément la lumière directe du soleil. On raconte qu'ils restent malgré tout relativement libre dans le désert de Taros. Leur faiblesse réside dans leur nature immatérielle et spirituelle, ils ont besoin de beaucoup d'énergie puisée dans le sang et le sacrifice d'êtres d'Arktosia pour obtenir de la puissance et l'accès à un corps physique. Les sacrifices requis sont proportionnels à la puissance de Barganns appelé à venir. Certains Barganns des hauts cercles foulent la terre de Kelnir et sont parfois les alliés des elfes noirs, nains renégats ou autres sectes au culte sombre et c'est d'ailleurs grâce à des factions à l'intérêt occulte que le premiers barganns ont pu être nourris et créer l'armée dont l'histoire rapporte encore les méfaits. Ils sont parfois nommés les pactiseurs. D'autres êtres à la puissance incommensurables les ont rendus esclaves de leur caprice mais il faut s'en méfier car tôt au tard ils essayeront de vous faire devenir leur esclave.

Enerus et les dieux

Les dieux naissent dans un sanctuaire de pureté appelé Dii, le jardin de la pureté. Ils apparaissent spontanément dans ce monde sous l'apparence d'enfants et écoute les voix des êtres vivants. A l'issue de plusieurs siècles d'écoute et de façonnage ils prendront soit le chemin des hauts jardins, du bas jardin, du jardin sans choix selon une orientation vers le bien ou le mal pour faire leur seconde étape de maturation, à l'issue de cela ils iront vers Enerus. Les dieux sont immortels et quasiment tous associés à des concepts qui les ont façonnés. Ils ne peuvent être tués sous leur forme divine que part un autre dieu. Aussi curieux que cela puisse paraitre, les dieux ont leurs défauts et ne sont pas tous omniscients. Ils ont chacun leurs caractéristiques

propres. Elekar peut directement communiquer avec ses fidèles par les rêves et possède l'omniscience absolue de futurs potentiels du monde et des dieux mais condamné à ne pas pouvoir se déplacer, d'autres ont la capacité d'omniscience du savoir des mortels comme La chuchoteuse et Zaug. D'autres ont pouvoirs plus restreints ne peuvent simplement que ressentir certains sentiments humains comme la colère et l'orgueil pour Vildan et la rancune et la vengeance pour Zuuia. Certains peuvent insuffler des idées/sentiments chez les adorateurs sans pour autant communiquer avec eux comme Thec ou Stheos ainsi que des sentiments comme Tiana. Zuuia peut faire naitre les sentiments de vengeance, Zaug des sentiments comme le plaisir hédonique. Kireste peut quant à elle savoir où se trouve n'importe quel être qu'il soit mortel ou divin. Adiel possède l'omniscience des animaux terrestres et des plantes. Aekin son alter-ego aquatique possède les mêmes capacités mais s'appliquant à la flore et faune marine. Agrunn possède l'omniscient des objets cachés dans les sous-sols. Arlan n'est pas omniscient mais a la gnose des mensonges et des décisions qui mènent à l'harmonie des peuples. Baal est capable de ressentir l'ambition de la domination et de la conspiration chez les êtres vivants et renforcer ce sentiment. Belegerion a une capacité rare à pouvoir influencer la météo et créer des tempêtes. Edira a la gnose absolue de tous ce que peuvent savoir les êtres vivants mais n'arrive pas à prendre de décisions car possède tous les points de vue et ne peut intervenir. Glerrag est capable de ressentir les sentiments d'avarice chez les êtres vivants et les amplifier, peut faire prospérer les maladies. Il peut changer les corps et les faires muter pour vaincre la mort. Golgoth connait tout ce qui est froid et couvert de neige et de glace. Jaczon peut ressentir la volonté de soumission et de désordre/destruction chez les êtres vivants et les amplifier. Kedona, la grande classifieuse peut connaitre les alignements de tous les êtres et dieux, elle a le pouvoir de conserver un ordre cosmique et permet les successions des saisons, du temps. Kelnir peut ressentir le flux de magie de chaque être, Baal également. Koregan peut ressentir l'oppression partout et fera naître une graine d'espoir dans chacun des esprits opprimés. La Chuchoteuse en plus de ses capacités d'omniscience, a la métamorphose absolue et peut changer sa forme en n'importe laquelle et cacher toute chose à la vue de tous. Liralia peut percevoir chaque muse sur le monde et faire transparaitre son aura au travers des arts. Ricnor a le pouvoir rare de pouvoir changer la chance et produire des résultats imprévus dans le monde. Telinia peut donner la vie a ceux qui le souhaite. Thec peut percevoir ce qui est caché. Tandis que Tiana perçoit l'amour et peut toucher les êtres vivants par les sentiments. Teath, celui qui laisse les jeunes dieux écouter et il a la capacité à devancer tout chose et empêche interventions directes, de toute façon les Dieux ne peuvent pas intervenir directement car ils n'ont pas été créé avec cette conception interventionniste.

Arlgrunn

On raconte que lors d'une bataille Arlan reçu un coup de Vildan, ce dernier lui arracha un doigt qui fut projeté à pleine vitesse sur Argrunn resté en retrait. Les 2 corps furent mélangés et un être naquit de cette union inhabituelle, Arlgrunn.

Le plan des morts

Ce que fût capable de faire Arcturus dans sa vie dépasse largement ce que fut capable les autres mages de son époque. Il réussit à franchir les limites de l'impossible et réussit à ouvrir un portail stable jusqu'au plan des morts sans y aller sa vie.

La création de ce type de portail avait déjà été fait par le passé par quelques virtuoses de leur époque mais leur franchissement dans le sens retour était une mission jusque-là impossible.

Arcturus utilisa un sort de dédoublage puissant pour y envoyer une copie conforme de lui-même et en faire les premières descriptions. Le double ne pouvant jamais revenir mais lorsqu'il disparaissait son expérience acquise était récupérée par l'Arcturus resté sur Arktosia.

Les récits faits dépassent l'entendement et sont gardés cachés sous bonne protection.

Que j'aimerais pouvoir les consulter.

-Missive du Haut-magie Léclairia à son ami Faulbert

Alters et les siècles cachés

Les Alters sont supposés être une race ayant peuplé le monde de Kelnir avant nos premiers écrits. Leur disparition reste un mystère.

A l'origine d'Arktosia, il y avait une race de Draconnian. Cette civilisation arriva par les cieux, via leurs îles célestes. On raconte qu'ils arrivèrent en notre monde, de la lune de sang, et descendirent jusqu'à la terre basse d'Arktosia avec leurs embarcations divines. Les récits mythologiques cachent parfois des vérités terribles…

Cette civilisation prospéra sur Arktosia pendant plusieurs milliers d'années et les différentes explorations des Alters les menèrent à la découverte d'un gisement de pierres de Nâr. Cette découverte fût à la fois un cadeau et une malédiction pour les Alters. Ils découvrirent que grâce à ces pierres, ils pouvaient réaliser des actions qui habituellement étaient difficilement réalisables par la magie, pour le commun des mortels. Ces pierres leur permettaient de briser les règles implicites de la réalité. Grâce à cette puissance, ils bâtirent des îles flottantes dans les airs. Malheureusement ces pierres instables altéraient la structure de la réalité et dénaturait une partie des Alters en entités bien plus sombres, appelées les Altérés. Cette altération fût à l'origine de nombreuses guerres de pouvoir, une nouvelle génération d'Altérés prenait place. On raconte que le corps des Altérés ressemblait parfois à celui des Draconnians avec quelques différences ; parfois, ce corps pouvait aussi ressembler à celui d'une masse tissulaire non organisée, formée parfois de plusieurs organismes différents

On apprit plus tard que les pierres de Nâr furent une création de Glerrag lui-même.

Un groupe plus érudit d'Alters détournèrent un jour l'ensemble du stock de pierres de Nâr, ce qui mena à leur confinement dans un endroit resté oublié. Mais le mal avait déjà été fait car une énième mutation de la pierre de Nâr fit son apparition…

Cette mutation agissait comme une maladie transmissible aux multiples facettes. Une branche de la mutation pétrifiait tous les êtres entrés en contact en quelques semaines et ravagea l'Est de l'Empire, cette maladie sans nom fût appelée plus tard la léprose. Une autre branche maladie fût l'Alenens créant des êtres altérés pouvant se transmettre l'altération sans pierre de Nâr. Les Altérés, de par leur structure contre nature, gagnait de plus en plus de puissance en se nourrissant de l'énergie vitale des autres êtres. Les plus raisonnables n'exigeaient qu'un peu de sang ou un sacrifice, et les plus avides décimaient des populations entières, dans le but de ramener de l'ordre dans leur structure physique chaotique. Au fûr et à mesure que le temps passait les altérés perdaient de plus en plus la raison et demandaient de plus en plus de sang. D'autres civilisations contemporaines furent annihilées comme Nekhara et la civilisation mécanistique des Lemners. Les confrontations eurent lieux entre Alters et Altérés en plusieurs lieux, une lutte sans merci qui déchira la matière, l'espace, le temps et l'entendement sur la terre d'Arktosia. Les Alters voyant leur nombre se réduire eurent l'idée de créer de êtres vivants totalement par magie, sans âme, destinés à les servir, à construire leurs bâtiments et les défendre. Les Alters périrent des combats et de la maladie et les Homonculus prirent la suite de la bataille.

Ces derniers avaient un avantage de taille, la magie qui les avait créées rendait leur structure très stable et quasiment imperturbable aux effets de la maladie. Les années passèrent et les créations eurent raison des Altérés rendant une victoire posthume à leurs créateurs.

On raconte que les derniers Altérés acculés durent donc prendre refuge sur la lune de sang via leurs îles célestes et y furent piégés.

Une fois leur mission accomplie la magie qui scellait les Homonculus se dissipa et laissa une terre au nouveau vierge. On raconte qu'il reste encore quelques corps d'Homonculus enfouis sous terre. D'autres ont été projetés si loin que leurs corps erreraient au-delà des cieux jusqu'à la lune jaune.

Plusieurs siècles s'écoulèrent et les derniers œufs encore cachés des Alters donnèrent par miracle naissance à leurs derniers enfants sur l'ile de la Draconie, ignorant tout de leur parenté.