



Alnondëa, nouvelle ère

Décor de campagne pour Spelljammer

Bien que cela ne puisse être réellement prouvé, nombre de sages affirment que la Sphère de cristal d'Alnondëa est plus jeune que les autres. Sa surface intérieure est aussi blanche que la neige et constellée de milliers d'énormes nodules de glace, étoiles gelées diffusant un froid surnaturel à travers l'Espace sauvage. Le Vide est occupé par d'énormes blocs de glace formant des ceintures d'astéroïdes où s'aventurer reste une entreprise périlleuse, aux abords du soleil, les icebergs se transforment en une nasse gazeuse impénétrable et derrière laquelle s'abriterait les dieux Midagars.

Phénomènes astraux
 Naviguer entre les ceintures d'icebergs est déjà réservé aux capitaines expérimentés, il faut des qualités hors du commun lorsque l'on ajoute à cela les Sargasses qui sont au nombre de trois, vastes zones de magie morte au sein de l'Espace sauvage. De temps à autre, des comètes jaillissent d'Odin, le soleil au cœur des nuées gazeuses, les Midagars interprète ces apparitions comme des manifestations de colère de leur dieu suprême.

Les mondes alnondéens
 La sphère d'Alnondëa est occupée par cinq mondes rocheux de grande taille, tous orbitent autour d'Odin en suivant des orbites fixes. Les rapports interplanétaires ayant été développés très tôt, on retrouve les mêmes souches culturelles ayant évoluées d'une façon quasi-identique sur chaque monde. Dans le 9^{ème} siècle de l'Ere antique, les Goshènes pénétrèrent dans la Sphère d'Alnondëa et imposèrent leur culture aux primitives peuplades de l'époque. Depuis, le spelljamming se développa lentement mais resta toujours connu des peuples alnondéens. Dans le dernier siècle de l'Ere Midagar, le mercenariat s'est développé de telle façon que les guerriers alnondéens sont connus et appréciés à travers les Sphères connues, cela entraîne un essor du spelljamming et amène la nouvelle Ere Syldar avec l'avènement de Saldren Taradhrim.

Chronologie alnondéenne
 Etablie par les prêtres Midagars d'Odin, le calendrier de pierre Heimdallien (cm) reste le plus précis concernant les références historiques où des ethnies humaines dominèrent Alnondëa, les textes Vadars restent pour leur part bien plus prolixes en détails concernant les faits anciens, souvent inconnus des humains.

Ere Antique

- **-5245 cm:** Sur le monde de **Varakin** (Heimdall), les huit tribus Vadars s'unissent pour fonder le royaume de **Noän-Faryk**.
- **-5208 cm:** Manipulant une sorcellerie trop puissante, les Vadars de Noän-Faryk ouvrent des portails vers les plans Extérieurs et subissent l'invasion des démons Tanar'ris. C'est le début des **Batailles Infernales**.
- **-5100 cm:** Après plus d'un siècle de guerre, les Vadars ferment les portes des enfers mais voit leur peuple proche de l'extinction. Les esprits de la nature qui guidaient les elfes alnondéens sont pratiquement tous annéantit. Apparition des **Shankos** sur **Narakin** (Loki), réfugiés sur le plan Primaire après une guerre planaire contre l'ennemi **Pyrin**.
- **-5046 cm:** Noän-Faryk s'effondre et laisse des bandes d'elfes Vadars errants à travers un monde où la magie est affaiblie. Fondation des **Bastions Métalliques** sur Narakin, les Shankos prennent contacts avec les **Arcanes** qui leur fournissent des timons d'un genre nouveau; Les **timons-esprits**. En deux années, les Shankos construisent une flotte de guerre et asservissent les esprits de Narakin à leurs timons.
- **-5032 cm:** Invasion de Varakin par les Shankos qui déferlent du ciel et prennent possession des cités ruinées Vadars. Les gobelins Shankos asservissent les Vadars sauvages, découvrent des humains primitifs ainsi qu'une ethnie de nains descendants d'une colonie arcadienne, ces derniers sont pratiquement tous massacrés.

- **-4816 cm**: Les cinq mondes alnondéens sont sous domination Shanko, les Vadars ont retrouvés une certaine culture en servant leurs maîtres gobelins comme sorciers, les humains forment le gros des rangs d'une caste d'esclaves. *Premiers rapports d'éclaireurs Goshènes*.
- **-4800 cm**: Arrivée des Pyramides Goshènes dans l'Espace alnondéen. Les Shankos engagent immédiatement le combat. Début des **Guerres d'Extinctions** qui voient l'effondrement des Bastions Métalliques Shankos. Les survivants se réfugient sur le monde de Narakin qui prend le nom Goshène d'Apshaï. L'envahisseur Goshène maintient la caste des esclaves humains et y ajoute ses propres serviteurs humanoïdes; Beaucoup de gobelinoïdes et d'halfelins. Les Vadars sont exterminés et doivent se réfugier sur le monde d'Horus (Thor).

Les Shaedars

Descendants d'une ethnie shaël, les Shaedars furent pendant plusieurs siècles des esclaves de la culture Goshène. Contrairement à beaucoup d'autres espèces qui s'éteignirent avec leurs maîtres, les Shaedars eurent la chance d'être favorisés par une haute aptitude à la magie, ce qui leur permit d'intégrer les temples d'Isis où des prêtresses ambitieuses enseignèrent leurs secrets aux esclaves-savants, espérant faire d'eux des serviteurs efficaces.

Les Shaedars développèrent leur propre magie grâce aux mystères d'Isis et leur service séculaire à bord des spelljammers Goshènes. Ils devinrent des Magistes, capable de prouesses uniques qui firent d'eux un peuple majeur en Alnondëa.

- **-4535 cm**: De terribles rebellions humaines entraînent l'effondrement d'un empire Goshène déjà affaibli. Sur le monde d'Apshaï, les tribus descendants des Shankos s'emparent des cités Goshènes et déclenchent le phénomène magique nommé **Colère de Seth**. Le monde d'Apshaï se recouvre d'une épaisse couche de glace. Sur Horus, certains Vadars prennent les armes contre les Goshènes et libèrent leur peuple après quelques décades de lutte. Les champions Vadars sont divinisés et certains adorateurs découvrent la magie divine.
- **-4502 cm**: Les Goshènes abandonnent leurs dernières possessions alnondéennes qui sont exploitées en grande partie par les anciens esclaves humains, déjà imprégnés de la culture de leurs anciens maîtres. Horus devient le nouveau monde des Vadars qui le renomme **Shendakin**, les tribus désunies des elfes entrent en guerre pour imposer la suprématie de leur champion déifié. Le panthéon de la Seldarine apparaît et adopte les aspects des champions divins, les conflits cessent et une ébauche de royaume est formée sous l'égide du jeune clergé de Nanklyn (Corellon). Sur le monde de **Râ** (Varakin), les humains forment plusieurs territoires où règne une caste de seigneurs guerriers alors que les gobelinoïdes venus là avec les Goshènes tentent de restaurer un empire identique à celui de leurs maîtres.

Ere Vadar

- **-3122 cm**: Après plusieurs siècles de barbarie, fde nombreuses espèces ont disparues et les humains sont devenus les héritiers d'une culture Goshène fragmentée. Trois mondes sont totalement colonisés par quatre empires fragiles, toujours dominés par une caste guerrière brutale et expansive. La magie divine, source de l'autorité Goshène, est depuis longtemps bannie et les dieux de l'Ennéade ne sont plus que des icônes sans pouvoir. Une caste de magiciens est apparue, composée exclusivement d'halfelins descendants des premiers esclaves amenés par les Goshènes, ce sont eux qui maintiennent les fondations des **Quatre empires** en permettant l'usage des timons. Le monde d'Apshaï, toujours recouvert par les glaces, est le théâtre d'activité sous-glaciaire; Plusieurs clans gobelins ont survécus à la glaciation et ont adoptés le culte d'Apshaï et des esprits insectoïdes. De ces siècles brutaux émergent plusieurs royaumes Vadars sur le monde de Shendakin. Ce sont des théocraties rivales qui ont éliminées les espèces infidèles et monstrueuses pour imposer leur Foi. Au début de l'ère Vadar, cinq royaumes puissants ont survécus et prospèrent; Karoän, la Syldarie, Drakoän, les Protectorats Nanklyniens et le Duché d'Oreän. Le spelljamming est redécouvert au début de l'ère Vadar, il permet la colonisation des cinq lunes de Shendakin.
- **-3120 cm**: Le culte d'Irklyn, après d'acrobatiques transactions avec plusieurs seigneurs Vadars, dispose d'une puissante flotte de spelljammers qui est employée pour rallier les autres mondes afin d'y

apporter la vraie foi. Dans les Quatre empires, l'Ordre des Magistes-timoniers découvre les hiéroglyphes Goshènes décrivant la conception d'une Pyramide, secrètement, les magiciens halfelins entreprennent la construction d'un tel bâtiment afin de s'affranchir de l'Humanité. Sur le monde de Râ, le Pharaon Kerosull III rassemble ses armées pour envahir le mystérieux quatrième monde autrefois connus sous le nom d'Horus (Shendakin), toutes les ressources spatiales de l'Ordre des Magistes-timoniers sont mobilisées pour transporter les légions de Pharaon.

- **-3118 cm: Guerre de l'Eclipse.** Les légions de Râ ne parviennent jamais à débarquer sur Shendakin car les Champions divins envoient des visions à leurs fidèles qui s'unissent pour organiser un front commun contre l'envahisseur. Avec le développement des nouveaux spelljammers Vadars, des embuscades savamment menées déciment la flotte de guerre du Pharaon Kerosull III qui voit son empire s'effondrer peu après. Les prêtres-marchands d'Irklyn atteignent Bès (Idun), où la population humaine se révèle favorable à des échanges commerciaux bien que l'aspect religieux du culte Vadar soit méprisé. Sur le monde de Hathor (Freya), de mystérieux vaisseaux aux formes insectoïdes apparaissent et ravagent plusieurs grandes métropoles. Toutes les forces spatiales des Quatre empires étant engagées dans la Guerre de l'Eclipse, les assaillants disparaissent sans laisser de traces.

- **-2842 cm:** Deux empires humains perduraient encore mais s'effondrent à cette époque, sous l'influence discrète du culte d'Irklyn, de l'Ordre des Magistes-timoniers et de groupes indépendantistes. C'est l'époque des Cités-états humaines qui deviennent tributaires des prêtres-marchands d'Irklyn pour le commerce, des magistes-timoniers pour les déplacements, des prêtresses-magiciennes Vadars de Jabdaly pour les miracles ésotériques et des petites communautés paysannes pour leur nourriture.

- **-2705:** Les Guerres Insectaire. Avec l'appui des Insectares, les gobelins de Narakin (Apshaï) envahissent les cités humaines de Kerakin (Hathor). Avènement des Chevaliers de Nanklyn qui s'imposent comme l'élite guerrière des Vadars et prennent la direction de la guerre contre l'ennemi goblin. Vingt ans après le début des hostilités, les métamorphes insectares contrôlent suffisamment de postes-clés pour favoriser l'invasion totale du monde de Varakin (Heimdall).

- **-2501 cm:** Découverte par les prêtresses de Jabdaly d'un sortilège capable de révéler les insectares. Une purge discrète commence à travers les mondes en guerre, cinq ans après, il s'avère que la plupart des seigneurs humains et une grande partie de la noblesse Vadars avaient été éliminés et remplacés par les métamorphes insectares qui disparaissent d'Almondëa, laissant leurs alliés gobelins se faire exterminer par les peuples des mondes envahis.

- **-2456 cm:** Des ensorceleurs apparaissent au sein de l'Humanité qui s'en remettait jusqu'alors aux dons des Vadars ou des halfelins. Un puissant courant mystique génère de nombreux cultes rendus à toute sorte d'esprits, de héros antiques ou de concepts abstraits. Les cultes Vadars sont finalement intégrés par les humains qui les adaptent à leurs propres besoins. Sur Shendakin, les Chevaliers de Nanklyn prennent le pouvoir dans les Protectorats et fédèrent ceux-ci en un puissant royaume nommé Valoän.

- **-2233 cm:** Le règne des rois-sorciers est très bref, il permet l'apparition de lignées sorcières qui perdurent encore au sein de l'Humanité mais disparaît faute d'un soutien de la part des Vadars. Valoän envahit le Duché d'Oreän et le royaume de Drakoän, éradiquant leurs clergés et mettant ainsi fin à l'ère Vadar, grandement maintenue par le culte d'Irklyn.

Ere Midagar

- **0 cm:** Après deux-mille ans d'une nouvelle ère sombre où régnait la terrible église de Nanklyn, l'Humanité a prospéré en adoptant les préceptes guerriers du dieu Vadar qu'elle a renommé Gardyan. Sur le monde de Amrakin (Bès) apparaît un mystérieux culte en l'honneur de ce qui semble être une version corrompue de Gardyan. La secte vénérant Odin prend de l'ampleur et entraîne l'apparition d'autres mouvements vénérant les divers dieux Ases.

La venue des Ases

Le pyrän Kossir-Näll comprenant que l'Humanité ne pourra jamais s'affranchir des vadars sans une aide extérieur utilise ses capacités planaires pour prendre contact avec le Chef de la Meute des Ours asgardiens, un puissant einheriar au service de Modi, dieu Aesir des berserkers. Le pyrän offre aux mandaté divin une possibilité d'influence sur des mondes dépourvus de Puissances humaines.

Par le biais des portails solaires, plusieurs mandatés asgardiens explorent Alnondëa et en rapportent des histoires qui incitent leurs maîtres, les Puissances Aesirs, à prendre pied sur ces mondes. Les Rakiniens Idunités sont les plus proches des farouches asgardiens par leur mentalité et sont donc choisis par Odin pour devenir le peuple élu. Kossir-Näll le pyrän indique alors un moyen pour les Puissances Aesirs de pénétrer dans la Sphère alnondéenne sans perturber l'équilibre des forces; Comme les Puissances de l'Ennéades, ils devront investir des corps mortels qui deviendront des Incarnations. Par crainte des dieux vadars, très puissants à cette époque, les Incarnations aesirs s'entourent de leurs légions d'einheriars qui font immédiatement pencher la guerre divine en la faveur des Nouveaux dieux.

- **216 cm:** Des créatures célestes soutiennent les fidèles des dieux **Aeses** qui prennent possession du monde d'Amrakin, renommé Idun. L'Église de Gardyan engage ses forces contre l'ennemi infidèle mais voit ses tentatives de reconquêtes planétaires contrariées par la puissance des nouveaux prêtres et de leurs alliés extraplanaires.
- **241 cm:** En quelques années, les prêtres des Nouveaux dieux imposent leur foi aux habitants d'Idun et désignent les Vadars comme leurs ennemis. L'Église de Nanklyn, avec les restes des forces de sa contrepartie humaine, engage une guerre spatiale autour de la lune d'Idun, **Sif**. Le culte d'Irklyn, jusqu'alors contraint d'agir dans le secret, fait alliance avec les fidèles des Nouveaux dieux, tout comme certains sorciers solitaires des mondes de **Kerakin** (Freya) et **Varakin** (Heimdall).
- **246 cm:** Le Grand temple de Nanklyn, sur le monde de Shendakin, tombe aux mains du clergé d'Odin. L'évènement marque la fin du règne des Vadars qui sont massivement éliminés et contraint d'abjurer leur foi en des dieux anciens. Les mondes alnondéens adoptent leurs noms Midagars modernes et sont de nouveau le théâtre de terribles purges au nom des Nouveaux dieux.
- **316 cm:** *Premiers contacts avec les Vodanes.* Alors que la jeune civilisation Midagar se cherche encore, des **spelljammers** vodanes apparaissent dans la Sphère d'Alnondëa. Des batailles éclatent à chaque rencontre et débouchent sur une guerre mineure. A cette époque, un équilibre s'est fait entre les espèces alnondéennes et les elfes dominant le monde de Thor (Shendakin), la race des Vadars s'est toutefois scindée en **deux ethnies rivales**; Les **Syldars**, acceptant leurs voisins humains et commerçant avec eux, et les **Ryndars**, repliés sur eux-mêmes et leur culture ancestrale.

Les Guerres Vodanes

Très brèves et n'impliquant que très peu de spelljammers, les Guerres Vodanes sont en réalité une succession d'escarmouches au sein des ceintures d'icebergs alnondéennes et de la zone sargassienne de Danur. Les enjeux restent très flous car les forces vodanes ne cherchent pas à envahir cette Sphère malgré le peu de résistance rencontrée. On parle alors d'une étrange quête entreprise par un groupe d'aventuriers alnondéens ayant découvert une relique au sein de l'Espace Zalanien, territoire vodane. Les forces d'invasions n'auraient alors eut pour but que de retrouver ces individus mystérieux.

- **324 cm:** Sur le monde d'Heimdall, la **Fraternité d'Aegir** est fondée avec pour objectif le contrôle des ports de spelljamming Midagars. En quelques mois, après d'importants rachats de vaisseaux marchands et d'entrepôts, la Fraternité est implantée sur les trois mondes à dominance Midagar. Sur Thor, l'Église réformée d'Irklyn prend de l'importance au sein des communautés Syldars.
- **352 cm:** *Premiers contacts avec les vaisseaux-dragons de l'Empire multi-sphères d'Hyro.* Plongés dans les affres d'une effroyable guerre civile, des aventuriers mandatés par l'Empereur-dragon prennent contacts avec les clergés Midagars en demandant leur aide contre les forces des guerriers-dragons renégats. Des pactes sont créés et d'importantes richesses viennent remplir les coffres des temples. Plus de la moitié des ressources spatiales Midagars sont envoyées dans le lointain empire. C'est la première traversée du Phlogiston par des alnondéens.
- **463 cm:** Les guerriers Midagars reviennent des **Guerres lointaines** avec de vastes connaissances et une nouvelle vision de l'Univers. La Fraternité d'Aegir a profité du départ des héritiers des clans pour accroître son influence sur les mondes Midagars et impose sa loi. Sur Thor, les **Ryndars** suivent le culte de Nanklyn qui entraîne plusieurs royaumes dans une guerre de purification contre les Syldars.

Plusieurs royaumes Syldars sont balayés par la guerre et beaucoup choisissent de rejoindre les Guerres lointaines aux côtés des Midagars.

- **512 cm:** L'Empereur-dragon reprend le contrôle des mondes d'Hyro, les mercenaires alnondéens, qu'ils soient Midagars ou Syldars, voient leur réputation se répandre à travers les Sphères connues. Sur Thor, les Ryndars achèvent d'éliminer toute trace de leurs cousins Syldars et les dernières communautés de ce peuple doivent fuir leur monde natal pour venir se réfugier sur Idun.
- **616 cm:** La Fraternité d'Aegir exhorte les Midagars de Freya et d'Heimdall à éliminer toute trace des elfes, qu'ils soient Ryndars ou Syldars. Une flotte spatiale est affrétée mais se heurte aux spelljammers Ryndars embusqués derrière les cinq lunes de Thor. Une unique bataille entre deux forces fanatisées consume près des trois-quarts des ressources spatiales de cette Sphère. Sur Idun, les Syldars maintiennent le culte d'Irklyn et conservent une flotte marchande qui est immédiatement mise au service des communautés Midagars.
- **624 cm:** Les Ryndars, immobilisés à la surface de leur monde, s'entre-déchirent et voient leurs royaumes disparaître. Heimdall est le théâtre des Voiles Brûlées; Les Chapitres de la Fraternité d'Aegir, de puissants navires maritimes, sont incendiés par des aventuriers engagés par des seigneurs Midagars excédés par la perte de leur puissance spatiale. Sur Idun apparaissent de nombreux métis de Syldars et de Midagars, souvent rejetés, ils restent pourtant très appréciés dans de nombreux domaines.
- **648 cm:** Des officiers de l'Armada prennent contact avec les Ryndars qui acceptent l'aide de leurs lointains cousins en échange d'une participation active dans l'effort de guerre contre un lointain ennemi; Les Clans d'Hurwaët. Sur Freya, plusieurs communautés Midagars sont attaquées par des gobelins venus de **Loki**, le monde de glace jusqu'alors négligé par les fidèles des Ases. Quelques aventuriers partent explorer l'inquiétant monde froid et reviennent avec des récits de cavernes immenses abritant des cités troglodytiques où sont fabriqués des spelljammers aux formes insectoïdes et où des temples sont dressés en l'honneur de divinités anciennes.
- **704 cm:** Une nouvelle fois, l'Empereur-dragon fait appel aux mercenaires alnondéens qui répondent en grand nombre. Les métis Syldars/Midagars s'illustrent par leurs dons variés et gagnent en prestige lorsqu'ils reviennent sur Idun. Frappé d'ostracisme par les Midagars, le monde de Thor est le théâtre d'un grand rassemblement de spelljammers appartenant à l'Armada. Cinq Monarques embarquent à leur bord une puissante armée de conscrits Ryndars qui pars combattre dans le Phlogiston.

A la poursuite des clans

Les Monarques de l'Armada elfique qui pénètrent dans l'Espace alnondéen ne sont pas les puissantes forteresses spatiales syndarhan, tous ont en effet été soumis à de rudes batailles dans le Phlogiston où se livre une guerre contre les Clans d'Hurwaët, des nomades maraudant parfois dans l'Espace sauvage mais préférant évoluer dans l'Océan multicolore. Cherchant désespérément de l'aide et talonnés de près par une flotte de guerre hurwaeti, les officiers de l'Armada prennent rapidement contact avec les Ryndars Thoréens et acceptent toutes les conditions de ces derniers qui se gardent bien de révéler leurs connaissances du spelljamming. Un premier contingent de chevaliers Ryndars part repousser les guerriers hurwaetis qui ont pénétrés l'Espace alnondéen et abordés les Monarques syndarhan. L'association s'avère fiable et le Pacte Ryndar est conclu, contraignant les elfes Thoréens à envoyer la moitié de leurs forces planétaires au service de l'Armada tandis que celle-ci dispense ses connaissances spatiales aux sages Ryndars. Bien entendu, les Ryndars gagnent beaucoup car ils peuvent dès lors combiner leurs savoir avec les techniques d'outresphère et profitent aussi de leur conscription pour étudier d'autres espèces.

- **800 cm: La Colère d'Odin.** Une pluie de météorites jaillit des nuages gazeux entourant le soleil et vient frapper les mondes d'Heimdall et de Freya. Beaucoup de survivants voient là le courroux des dieux Ases et cherchent auprès des prêtres la raison de cette colère. Sur Idun, l'église d'Irklyn envoie sa flotte aider les Midagars et gagne ainsi un grand prestige. Naissance de Saldren Taradhrim dans la baronnie Ryndar de **Faerdoän**.
- **845 cm:** Alors que tous les guerriers Ryndars combattent dans le Phlogiston aux côtés de l'Armada, Saldren Taradhrim finit son apprentissage dans l'Ecole des Mystères jabdaliens et devient le

nouveau Baron de Faedoän. Sur les mondes Midagars de Freya et d'Heimdall, la colère divine est oubliée et des liens commerciaux très forts s'établissent avec Idun où apparaissent de puissants seigneurs métis qui règnent avec une sagesse héritée des Guerres lointaines.

- **911 cm:** Sans prévenir, une puissante flotte de guerre de l'empire Hyro pénètre dans l'Espace alnondéen et détruit plusieurs cités des lunes de Freya. L'Empereur-dragon proclame les mondes alnondéens comme des territoires annexés de son empire. Malgré un soulèvement général, les Midagars se révèlent incapables de lutter dans l'Espace sauvage, ils conservent par contre le contrôle de la plus grosse partie de leurs mondes d'Heimdall et d'Idun alors que Freya est envahie par les guerriers-dragons.

Ere Syldar

- **928 cm:** Alors que la guerre se répand à la surface des mondes alnondéens, les seigneurs Syldars d'Idun font appels à des alliés d'Outresphères et parviennent à équilibrer un conflit qui penchait en faveur de l'assaillant. Sur Thor, Saldren Taradhrim obtient de ses pairs le pouvoir absolu dans le royaume de Nandoär et se met en rapport avec les Syldars d'Idun et les Midagars d'Heimdall.

- **934 cm:** L'Église d'Irklyn utilise de nouveaux spelljammers achetés à des marchands muldraviens, de la Sphère de **Solaris**. Les seigneurs Syldars font grand usage d'aventuriers indépendants dans la lutte contre Hyro. Alors que les Vaisseaux-dragons attaquent les royaumes Ryndars de Thor, les forces spatiales jusqu'alors engagées dans le Phlogiston reviennent à l'appel de Saldren Taradhrim et repoussent les forces impériales.

- **951 cm:** Le Conseil alnondéen. Sur l'initiative de Saldren Taradhrim, les seigneurs Syldars, les prêtres-marchands d'Irklyn et plusieurs Arrchiprêtres Midagars sont rassemblés à bord du Vaisseau-marteau *Neldorion*, vaisseau de commandement Ryndar. Une alliance se forme et permet de masser une puissante flotte hétéroclite dans une ceinture d'icebergs proche du point d'entrée des forces d'Hyro. Alors qu'une nouvelle flotte pénètre dans la Sphère alnondéenne, les vaisseaux de l'alliance Taradhrim frappent et réduisent grandement les forces de l'envahisseur.

Le Conseil alnondéen

Fondé sur l'initiative de Saldren Taradhrim, le Conseil alnondéen rassemble des représentants de toutes les cultures alnondéennes ayant une influence dans l'Espace sauvage. Les Ryndars ont deux représentants au conseil; Odeyan Parhim, Sarkarill de Keldoär et adepte de Syrkllyn, Shendan Taradhrim, adepte de Jabdalyn et sœur de Saldren.

Les Syldars Thoréens ont un représentant, Imshir Ayar, shamtall de Valuè et guerrier de grand renom. Pour leur part, les Shaedars Thoréens ont deux représentants, membre de leur conseil Sarkoon et archimagistiens puissants, ce sont Thowil Vaër et Satha Deä. Les seigneurs siféens ont envoyés leur Bashar, le légendaire Kaltra de Noergheim, qui coordonne les armées alnondéennes à un degré jamais vut. Trois représentants Idunités sont présents; La Syldar Ilhea Män, adepte d'Irklyn, le midagar Moerson, sorcier et musicien et la métisse Odha, porte-parole des Rakiniens et puissante Shatash. Durement éprouvés dès les premières batailles contre Hyro, les midagars acceptent tout de même l'alliance. Les Arrchiprêtres Heimdalliens forment un conseil dans le conseil; Oderkall, Sawar d'Odin, est le chef de ce cercle fermé, il est encadré par Thara, Sawar de Frigga et aussi son épouse, Klerifson, Arrchiprêtre de Bragi, Jolson, Sawar de Forseti. Les mélodiens de Bragi ont envoyés un de leurs meilleurs bardes, un certain Thall

L'Appel aux armes

En utilisant une très ancienne relique du culte de Syrkllyn, le *Cor des brumes irisées*, Saldren Taradhrim prend contact avec le seigneur ryndar Odeyan Parhim, fidèle adepte du dieu de la chasse et combattant les clans d'Hurwaët. Grâce à cette relique, le seigneur de Nandoär expose la catastrophique situation et annonce la menace imminente qui pèse sur Shendakin. Les seigneurs ryndars rennoncent alors à leur alliance avec l'Armada et déserte le champ de bataille pour rallier la Sphère d'Alnondëa. Les officiers de l'Armada prennent déjà note de l'influence néfaste de Saldren Taradhrim sur ses pairs.

Il règne une certaine confusion chez les ryndars thoréens lorsque les vaisseaux de leur flotte annéantissent les Vaisseaux-dragons d'Hyro. Des années de guerre à observer l'ennemi hurwaeti ont permis aux ryndars d'adapter leurs spelljammers aux étranges conditions du Phlogiston mais ont rendus ceux-ci méconnaissables. Les seigneurs ryndars eux-mêmes sont profondément changés par cette guerre lointaine qui reste la cause majeure d'une scission au sein du peuple ryndar.

-
- **963 cm:** En dix ans, les Midagars, les Syldars et, en moindre proportion, les Ryndars, forgent des liens puissants et coordonnent leurs efforts contre les Vaisseaux-dragons d'Hyro. Alors que les ambitions de Saldren Taradhrim apparaissent à tous, le seigneur de Nandoär est évincé du trône par un lointain cousin et perd ainsi toute légitimité au sein de son alliance, il choisit de partir en exil avec une petite flotte afin de reconquérir son pouvoir et promet à ses partisans de revenir sauver Alnondëa.
 - **965 cm:** Epoque actuelle.

Loki, les Cavernes aux insectes de glace

{Narakin (Vadar), Apshai (Goshène)}

Type de monde: Rocheux sphérique

Taille: F (diamètre équatorial de 28 000 km)

Rotation: 12 heures

Révolution: 98 jours

Lunes: Hel

Population: Apshars

Magie: Faible texture magique, déséquilibre élémentaire important. Prédominance de la magie divine.

Panthéons: Ennéade (Apshai)

Loki, autrefois connus sous les noms Vadar de Narakin et Goshène d'Apshai, est un monde sphérique où s'étendaient autrefois de vastes déserts brûlants parsemés d'oasis verdoyantes. A l'époque Goshène, l'emploi d'un rituel divin du clergé de Seth provoque des bouleversements climatiques profonds et entraîne la glaciation totale de la surface. Depuis des siècles, Loki est recouvert d'un linceul de glace masqué par des nuages très denses et pouvant geler à cœur n'importe quel matériau ordinaire.

Mais même après la Colère de Seth, la Vie a trouvé son chemin sur Loki, près de la surface rocheuse recouverte par des centaines de mètres de glace. Là, les survivants de la Glaciation ont prospéré dans de vastes complexes de cavernes où la chaleur est devenue la plus grande ressource.

Les reliefs de Loki ayant été nivellés depuis des millénaires, on se repère de façon verticale grâce aux strates glaciaires plus ou moins denses et riches en ressources congelées. Les Apshars distinguent douze strates divisées en quatre grandes régions; Les Strates venteuses, proches de la surface et dont les galeries sont balayées par des vents violents charriant des éclats de glace, les Strates nouvelles, instables et toujours en mouvement, les Strates anciennes, où sont établies les communautés Apshars et les Strates Sacrées, proches du sol planétaire et où seuls les prêtres d'Apshai peuvent aller sans crainte.

Ports d'accueil: Les Apshars n'étant pas réputés pour leur sociabilité, il n'existe aucun port de spelljamming sur Loki. Les conditions climatiques étant catastrophiques, la navigation reste réservée aux capitaines Apshars soutenus par leur dieu et une puissante magie divine.

A l'époque Shanko, deux grands ports existaient, comprenant des chantiers de construction pour de puissants spelljammers d'un modèle disparus. Les Arcanes avaient activement participé à l'essor Shanko dans l'Espace sauvage en fournissant des timons-esprits et on pouvait trouver une des rares ambassades de ce peuple mystérieux. Bien entendu, il ne reste rien de ces ports de spelljamming mais dans les premiers temps de la Glaciation, les derniers Shankos parvinrent à conserver un grand nombre de leurs vaisseaux, qui furent plus tard transformés selon les préceptes d'Apshai.

Ressources: La Colère de Seth aura eut pour avantage de donner à tous les survivants les mêmes ressources, c'est à dire pas grand chose. Les strates venteuse et nouvelles n'abritent aucunes ressources et sont uniquement composées de glaces instables, il en va toutefois autrement pour les strates anciennes. Les derniers Shankos durent creuser profondément pour retrouver les anciennes cités et leurs richesses.

La principale ressource des Apshars reste la chaleur qui sert de moyen de troc aux communautés. Avec la disparition des matières premières, les Apshars durent utiliser des variétés de mousses combustibles poussant à même la glace des strates anciennes. Plusieurs variétés de mousses furent rapidement cultivées et donnèrent d'importantes quantités de chaleur, permettant à une société post-glaciaire de se développer.

Depuis l'avènement des Ruchiers d'Apshai, la civilisation Apshar a appris à utiliser les corps des insectes sacrés offerts par les prêtres et collectés dans les strates sacrées. Tous les aspects matériels de la société Apshars sont aujourd'hui influencés par l'usage des corps insectoïdes et même les spelljammers Apshars sont constitués de carcasses des plus gros élus d'Apshai.

Cultures: Personne ne sait si une espèce précéda les Shankos sur Loki mais si ce fut le cas, l'éradication par les gobelins venus des Plans Extérieurs fut totale. Vaincus par un ennemi ancien et puissant, les **Shankos** durent abandonner leurs territoires d'Achéron pour venir se réfugier dans le Plan Primaire. Bien qu'ayant perdu une guerre, les Shankos avaient su préserver leur culture en amenant avec eux de nombreux magiciens ainsi que des prêtres de leurs dieux. Concernant ces derniers, la séparation par l'Astral entraîna une dramatique réduction de leur capacité à produire des miracles divins et la caste cléricale finit par disparaître quelques siècles après l'arrivée des Shankos. Pendant l'ère antique, les Shankos prirent contacts avec les Arcanes et parvinrent à obtenir des modèles de timons de spelljamming qui leur ouvrirent les portes du ciel et orientèrent leur civilisation vers une expansion spatiale.

La conquête des autres mondes entraîna un accroissement de la population Shanko à un point tel que, lors des **Guerres d'Extinction**, les Goshènes désespérèrent de ne jamais parvenir à réduire le nombre de leur adversaire. Les Shankos étant des créatures de la Loi, ils reproduisent chaque aspect de leur culture achéronaise et fondent de nouveaux **Bastions Métalliques**, places-fortes imprégnées de magie extraplanaire et altérant profondément l'environnement proche. Puis vient l'ennemi Goshène et le début des premières guerres spatiales alnondéennes.

Les Goshènes ont une expérience millénaire de la guerre sainte dans le Vide et écrasent impitoyablement les gobelins Shankos qui se retranchent sur Loki. Pendant plusieurs décades, la concentration de guerriers Shankos est telle que les armées Goshènes se révèlent incapables du moindre débarquement planétaire. Puis viennent les **Larmes solaires de Râ**, un puissant miracle divin invoqué par le Pharaon Horshem XXII lui-même, qui scorifie une grande partie de l'hémisphère Sud où sont réfugiés les seigneurs Shankos. Le peuple gobelin se réfugie dans les reliefs montagneux du pôle Nord, là où le climat est trop froid pour les Goshènes, plus habitués à la chaleur du désert australe.

Il faut attendre plusieurs siècles avant de voir une offensive Shanko de grande ampleur contre les cités conquises par les Goshènes qui doivent par ailleurs faire face à des troubles formentés par leurs esclaves humains. Les métropoles Goshènes tombent les unes après les autres et le peuple Shanko voit son heure de gloire approcher. Un groupe de mercenaires Shankos pénètre dans le Grand temple d'Apsahäi, dieu protecteur des Goshènes de ce monde, personne ne sait ce qu'ils font dans le complexe pyramidal mais ce dernier explose en libérant une colonne de glace qui monte jusqu'au ciel et se répand dans l'atmosphère. Dés lors, la **Glaciation** se répand sur toute la planète, contraignant les Goshènes à fuir et les Shankos à se réfugier dans les anciennes zones les plus chaudes, moins touchées.

La couche de glace ne cessant d'augmenter, les Shankos adoptent une culture nomade au sein des strates en formation, ils apprennent à se déplacer en creusant de dangereuses galeries instables et perdent très vite de nombreuses connaissances impossibles à transmettre

oralement. Regressant à un état primitif, les Shankos voient la magie de leur monde perdre son intensité avec l'accroissement des glaces, un monde différent prend la place de celui qu'ils connaissaient. Privés de leurs magiciens, les Shankos adoptent un mode de vie tribale où les guerriers règnent en maîtres. C'est une période difficile qui voit la population Shanko se réduire dans des proportions dramatiques.

Trois cents ans après la stabilisation de la Glaciation, les guerriers de la tribu Gorgoll découvrent un temple pyramidal Goshène écrasé par les millions de tonnes de glace mais dans lequel ils pénètrent, avides de richesse. Autrefois connus comme la **Maison des Hauts-Ruchiers**, le temple d'Apsahäi abrite une puissante relique imprégnée de l'essence divine. Le **Cœur de Chitine** est un artefact capable d'altérer les espèces insectoïdes pour qu'elles s'adaptent aux conditions climatiques extrêmes. L'artefact est étudié par plusieurs anciens Gorgoll qui finissent par découvrir une certaine utilité; Comptant parmi les plus aventureuses tribus Shankos, les Gorgoll ont explorés ce qui sera plus tard

Le Serpent d'Azure

Façonné par une race ancienne sur un monde isolé dans un linceul de glace au sein d'une Sphère gelée, la Couronne connue des goshènes sous le nom de Serpent d'Azure abrite un puissant esprit naturel de la Glace capable de modifier l'équilibre climatologique planétaire.

Découvert par les prêtres-ruchiers d'Apsahäi mandatés par Pharaon pour l'exploration du monde gelé d'Azure, le Serpent resta en sommeil au sein d'un cocon de rétention forgé par les Ruchiers pour éviter toute manifestation de la relique, dédiée selon eux au dieu Seth.

Il suffit de toucher la couronne de verre pour que la chaleur corporelle éveille le Serpent d'Azure qui, en se libérant de sa prison mystique, déclenche une glaciation à l'échelle planétaire. L'unique moyen de rétablir l'équilibre climatologique étant de briser la Couronne.

Artisanat, chitine (Int; Compétence réservée)

Celui qui sait façonner les carapaces des insectes sacrés peut concevoir toute sorte d'objets à partir de ce matériau

Bénéfices: Le personnage peut élaborer une arme simple en chitine (diff. 20), une armure légère (diff. 25) ou de petits récipients (diff. 15).

désigné sous le terme de strates sacrées et connaissent l'existence d'espèces insectoïdes. Il faut quelques années pour que les anciens Gorgoll forment les bases du nouveau culte d'Apshai et modèlent

plusieurs espèces insectoïdes qui sont employées pour l'alimentation, les déplacements, et surtout la guerre.

Dans les décades qui suivent, les Gorgoll jettent les bases d'une nouvelle civilisation et imposent le terme d'**Apshar** pour désigner leur ethnie, étroitement liée au nouveau culte d'Apshai. Avec l'apparition des nouvelles ressources du culte, les Apshars se multiplient et retrouvent un fort désir d'expansion. Ils restent toutefois limités par les dons restreints de leurs prêtres qui provoquent de nombreuses purges chez les infidèles. Finalement, cent ans après l'apparition de la culture Apshar, le demi-dieu **Apshai** répond directement aux appels de ses nouveaux prêtres qui se voient conférés la capacité à produire des miracles divins.

Guidés par les visions de leur dieu, des prêtres-ruchiers découvrent d'antiques spelljammers Shankos et apprennent à en concevoir de nouveaux, plus adaptés à leur culture. D'anciennes légendes sont répandues, prônant un puissant désir d'expansion au-delà des glaces et de gigantesques travaux sont accomplis pour atteindre la surface. Plusieurs siècles sont nécessaires à un renforcement des communautés Apshars qui se dotent de petites flottilles de spelljammers aux formes insectoïdes capables d'évoluer dans l'atmosphère tourmentée de Loki.

Puis vient le **Temps des Pillages** et les Apshars s'élancent dans l'Espace sauvage pour devenir de terribles ennemis des autres races alnondéennes. Avec le soutien des Insectares, discrètement arrivés dans la Sphère alnondéenne, les Apshars apprennent à mener leurs attaques sur deux fronts, ils entament une guerre contre les Ryndars Thoréens alors que les autres espèces n'ont pas conscience d'être infiltrées par les métamorphes insectares. Cette guerre voit un funeste dévouement pour les Apshars lorsque leurs alliés insectares se replient, les laissant seuls face aux Chevaliers de Nanklyn, de puissants guerriers Ryndars adaptés aux batailles dans le Vide. Les Pillages se résument ensuite à des raids sporadiques contre Freya et Heimdall mais les Apshars conservent toute leur puissance car Loki reste un monde-forteresse pour leur peuple.

Les insectares

LCréés lors des Guerres gobelinoïdes, les métamorphes insectares font partis d'un nouvel arsenal employé autant par les elfes de l'Armada que par les gobelinoïdes. Impitoyablement traqués à travers toutes les Sphères Connues, les insectares se rassemblent en une fraternité nommée Zelzziac, du nom de son fondateur, et à bord d'un Vaisseau-marteau, ils découvrent la Sphère d'Alnondëa.

Ayant servis plusieurs maîtres gobelinoïdes, les insectares découvrent en eux une envie de dominer et sous le couvert d'une alliance avec les Apshars, ils prennent discrètement le contrôle de ce peuple et l'exhorte à une guerre totale contre l'ennemi elfe. A cette époque, les Apshars ignorent tout des vaders qui ne sont pour eux que des créatures mythiques. Les insectares manipulent les Apshars qui deviennent les ennemis de toutes les autres races alnondéennes alors qu'eux-mêmes agissent en toute impunité, prenant lentement le contrôle de nombreux royaumes avant d'être découverts par les chevaliers de Nanklyn qui s'opposent aux projets hégémoniques des insectares, mettant ces derniers en fuite.

La société Apshar adopte une structure tribale dominée par un clergé puissant qui contrôle les ressources majeures à l'exception de la chaleur. On compte une cinquantaine de tribus aux liens de vassalités complexes et variant selon les époques. Chaque tribu comprend de mille à quatre-mille individus dont une bonne moitié sont des guerriers de tout âge. La tribu est dirigée par une caste de **prêtres-ruchiers** comprenant une vingtaine de membres et qui à sous ses ordres trois autres castes liées au culte; Les prêtres-nourrisseurs ont la charge de maintenir en bonne santé les élevages d'insectes sacrés dans les champs d'humus des strates sacrées, les prêtresses-concubines rassemblent toutes les meilleures reproductrices sélectionnées pour préserver la pureté du sang des élus d'Apshai, enfin, les prêtres-façonneurs ont la charge de concevoir les produits manufacturés à partir des **insectes sacrés**. Chaque caste comporte de dix à deux-cents individus. Sous les ordres de la hiérarchie clérical

se trouvent les **Guerriers sacrés** qui forment une garde de templiers voués à la défense des lieux sacrés. Depuis le développement du spelljamming par les Apshars, une nouvelle caste de guerriers est apparue, ce sont les **Pilleurs**, qui forment les équipages des vaisseaux. Lors de la prise de pouvoir des prêtres d'Apshai, les chefs des tribus furent relégués à un rang subalterne mais conservèrent le privilège de distribuer la chaleur, ils forment donc une caste, celle des **Récolteurs**, et possèdent leur propre hiérarchie avec des gardes protégeant les champs de mousses, des récolteurs et des marchands de chaleur.

Les prêtres-ruchiers restent les seuls à pouvoir manœuvrer un timon de spelljamming et conservent donc un pouvoir total sur la société Apshar.

Sites particuliers: Les glaces ayant nivelées les anciennes cités Shankos et Goshènes, seuls des lieux récents sont accessibles sur Loki. Le **Grand temple d'Apshai** est une massive construction de glace située dans les strates sacrées où sont initiés les prêtres-ruchiers aux mystères du culte. Une puissante compagnie de Guerriers sacrés protège les lieux dont les fortifications sont sans cesse améliorées. Le **Cœur de Chitine**, source initiale du pouvoir religieux, est enfermé dans une crypte protégée par les Karabs Indestructibles, des scarabés touchés par la grâce divine et ayant décuplés de volume.

Hel

Unique lune rocheuse de Loki, Hel abritait autrefois le port Goshène de Nakken-saopsis où étaient construits les Faucons d'Horus, des vaisseaux de guerre de moyen tonnage. Les richesses de Loki sont ramenées là par tout un système de barges rudimentaires conçues par les magistiens Shaedars, alors rattachés au culte d'Isis et n'ayant qu'une fonction de timoniers. Le culte de **Râ** est puissant et un Grand prêtre ambitieux s'entoure des meilleurs magistiens en espérant profiter de leurs connaissances pour bâtir son propre Vaisseau-pyramide. Lorsque la Glaciation touche Loki, Hel est épargnée par les glaces mais le froid surnaturel contraint les Goshènes à abandonner cet avant-poste.

La surface lunaire reste gelée et de fréquentes tempêtes verglaçantes rendent toute approche ardue. Les Apshars ont appris à utiliser Hel comme repère lorsqu'ils traversent le bouclier climatique de leur monde mais même eux évitent de trop approcher la lune.

A l'époque des Quatre empires, l'Ordre des Magistes-timoniers cherche à construire un modèle de Pyramide Goshène et découvre des indications sur une chapelle d'**Isis** ayant abrité les travaux de quelques ancêtres très proches des prêtres de Râ, seuls habilités à manœuvrer les massifs vaisseaux de conquête. Des compagnies d'aventuriers Shaedars sont discrètement engagés et envoyés vers Hel afin d'explorer les ruines de Nakken-saopsis. Il s'avère que plusieurs Faucons d'Horus sont réparables et l'Ordre détache donc une délégation qui fonde un Chapitre secret, dissimulé à grands frais de la menace Apshars qui se fait sentir. Un archimagistien est nommé à la tête de l'Ordre helite et les traditions ancestrales sont maintenues autour des spelljammers Goshènes modifiés rebaptisés Faucons Shaedars. Quelques tentatives de contacts extraplanétaires sont tentées mais entraînent la destruction

Construit par	Shaedars helites
Utilisé par	Shaedars helites
Tonnage	20
Structure	15
Equipage	12/16
Classe de manœuvrabilité	D
Atterrissage	Oui
Amerrissage	Non
Classe d'armure	18
Sauvegarde	20
Type de propulsion	Timon mineur
Vitesse du bâtiment	Dépendante du timonier
Armement standard	2 catapultes légères
Soute	2 servants
Longueur	10 tonnes
Largeur	30 mètres
	8 mètres

Description

Le Faucon shaedar se différencie des autres spelljammers de ce type de par ses ailes plus courtes et contenant une voilure se tendant verticalement. Tout les compartiments ont été adaptés à la taille shaedar mais aucun gain d'espace n'a été possible à cause des complexes machineries relevant les voilures latérales.

Equipage

La majorité des personnes embarquées appartiennent à l'équipage, le jeu des poulies et mâtures des voiles nécessitant une importante force musculaire. Vivant avec la peur d'être découverts par les apshars, les shaedars sont tous capables de combattre à bord de leur vaisseau et tous maîtrisent l'art magistien.

Utilisations

Principalement développé pour tester les théories magistiennes, les Faucons shaedars restent des vaisseaux de guerre caables de pousesses supérieures. Les shaedars les entretiennent continuellement mais ne les utilisent que très rarement, toujours dans des opérations d'observation et de ravitaillement.

Autres configurations

Quelques siècles plus tôt, un Faucon shaedar fut dérobé par un groupe de jeunes Magistes qui tentèrent une traversée de l'atmosphère planétaire. Le spelljammer avait été secrètement amélioré et sa structure renforcée par un procédé goshène oublié depuis mais apparemment lié au culte d'Apshai. Baptisé Paksoon-salha, le Faucon shaedar s'écrasa à la surface de Loki, réussissant néanmoins à traverser sans encombres l'atmosphère.

de deux vaisseaux, avec le risque que les Apshars découvrent le complexe souterrain et la présence Shaedar.

Nakken-saopsis
Les Shaedars ayant prospérés sur Hel ont évolués différemment de leurs frères Idunités ou thoréens dont ils ignorent l'existence. Conservant les traditions de l'Ordre des Magistes-timoniers, ces Shaedars ont aménagés le port goshène de Nakken-saopsis en un complexe de recherches magistiennes où les Faucons d'Horus, au nombre de cinq, ont subi de profondes modifications. Les ruines à la surface gelée de la lune ont été conservées et les installations de l'Ordre sont souterraines, avec d'immenses cavernes aux voûtes masquées par de puissantes illusions Shaedars et à partir desquelles les Faucons Shaedars peuvent s'envoler, propulser par l'énergie magistienne.

Au nombre de mille, les Shaedars helites cherchent à poursuivre leurs expériences magistiennes mais éprouvent de terribles inquiétudes à l'idée d'être découverts par les cruels apshars qui possèdent eux aussi des spelljammers ainsi qu'un fort désir d'expansion.

Freya, les Collines nourricières

{Kerakin (Vadar), Hathor (Goshène)}

Type de monde: Rocheux sphérique

Taille: F (Diamètre équatoriale de 39 000 km)

Rotation: 32 heures

Révolution: 231 jours

Lunes: Frey, Bragi, Baldur

Population: Midagar

Magie: Texture magique moyenne. Prédominance de la magie divine.

Panthéons: Midagar

Second monde alnondéen, Freya fut autrefois nommé Hathor par les Goshènes et Kerakin par les Vadars. De tout temps fertile, Freya resta un monde densément peuplé et aux ressources naturelles importantes, il fut toujours convoité par les grandes civilisations spatiales.

Peu de reliefs marquent la surface de Freya qui se compose de deux grands continents séparés par plusieurs mers, les températures sont rarement froides et restent plus fréquemment tropicales. De vastes jungles recouvrent Orklheim, le continent austral, alors que des plaines vallonnées composent la majorité d'Arakheim, le continent septentrional. Les mers sont peu profondes et grandement exploités alors que l'intérieur des terres reste peu développées.

Ports d'accueil: A l'ère Antique, les **Shankos** établirent un de leurs premiers **Bastions Métalliques** sur Freya, il fut baptisé Nirgull-Zanos et fut rapidement au centre d'un important transit de spelljammers revenant des mondes alnondéens vers Loki, cœur de l'empire Shanko. Les **Goshènes** conservèrent les structures de Nirgull-Zanos qui resta le seul port de spelljamming et prit le nom de Hotharep. Situé au sommet de l'unique chaîne de montagnes basses d'**Orklheim**, le port fut longtemps protégé des soulèvements d'esclaves. Une jungle densément peuplée de féroces pédateurs le séparant des métropoles Goshènes. Pendant les Quatre empires, Hotharep resta un port de spelljamming très apprécié pour sa situation géographique et ses défenses magiques.

Avec l'avènement des **Midagars**, Hotharep est partiellement détruit mais reste actif, deux autres ports apparaissent toutefois; **Karladheim**, une plateforme flottant sur la mer d'Aldron, appartenant à la Fraternité d'Aegir, et **Halarsheim**, une cité côtière fortifiée servant aux prêtres-marchands d'Irklyn pour leurs rares transactions avec les Midagars de Freya.

Halarsheim

Fief incontesté des syldars Idunités sur Freya, Halarsheim est une cité cosmopolite où se rassemblent les aventuriers Freyans et heimdalliens. Ici, le culte d'Irklyn a placé ses prêtres-marchands auprès des chefs de clans et les prêtres midagars n'ont qu'une influence mineure. En tant que port de spelljamming, Halarsheim est l'un des rares endroits sur Freya où l'on peut acheter un spelljammer Idunite, voir même outrésphérien.

Ressources: Depuis l'époque Goshène, les plaines de Freya ont été consacrées à l'agriculture intensive, tandis que ses jungles étaient déboisées pour la construction de flottes de guerre. Lorsque les Midagars amenèrent leur religion, le clergé de Frey imposa le respect de certaines lois visant à maintenir un certain équilibre. Des élevages de chevaux sont amenés d'Idun et profitent des plaines verdoyantes pour gagner en qualité, toujours sous l'égide du clergé de Frey.

Beaucoup de produits de la mer sont consommés par les Midagars qui en font aussi le commerce. Les cités côtières deviennent des havres pour les mercenaires alnondéens de retour des Guerres lointaines et les auberges de Freya deviennent vite de prestigieux établissements renommés à travers tout l'espace alnondéen.

L'union de tous les clans

L'exemple des Guerres Lointaines permet de bien cerner la mentalité Freyane. Ne désirant pas sacrifier les générations futures, les Freyans soutiennent leurs frères en envoyant d'importantes quantités de produits alimentaires et d'objets manufacturés. Des spelljammers achetés aux Idunités sont transformés en vaisseaux-nourriciers recouvert d'une dense végétation porteuse de fruits et de légumes alnondéens, les soutes sont remplies de vêtements et de matériaux nécessaires à la conception et à la réparation des armes et armures. Ainsi, dans les moments les plus éprouvants, les Freyans restent au côté de leurs frères et gagnent leur respect.

Pour disposer de quantités conséquentes de vivres et de matériels, les clans midagars de Freya donnent tous une partie de leurs biens qui sont rassemblés autour des spelljammers où des prêtesses de Frey prennent note de chaque grain de blé afin que lors du retour des vaisseaux, les quantités restantes soient équitablement redistribuées.

Cultures: Lorsque les **Shankos** débarquent sur Freya, quelques ethnies d'humains primitifs se partagent de petits territoires avec des nains sauvages occupant les jungles d'**Orklheim**. Freya ne sert alors que d'étape vers Heimdall, Thor et Idun. Les Goshènes utilisent Freya comme grenier à blé et développent le travail minier en construisant de vastes camps d'esclaves. Pendant les Quatre empires, de grandes métropoles sont développées, toujours le long des côtes riches en ressources alimentaires. Il faut donc attendre les Midagars pour que Freya développe une véritable culture propre. Les Midagars Freyans se distinguent très vite de leurs frères par leur désir de tranquillité et leur goût pour les durs labeurs. Le culte de **Freya** prospère un temps mais finit par passer au second plan, le contraire se produit pour celui de **Frey**, déesse de la fertilité, et surtout pour l'église de **Frigga** qui devient très puissante un siècle après l'implantation Midagar. Mais même si les Freyans recherchent la paix, ils restent des Midagars animés par de violentes passions et leur Histoire est parsemée de guerres sanglantes.

Les cités Midagars de Freya sont majoritairement côtières, souvent partiellement troglodytiques, elles sont rarement fortifiées et abritent des populations de quelques milliers d'individus. Le climat étant doux, les Freyans favorisent des baies ouvertes plutôt que des fjords étroits et leurs navires ressemblent plus à des dhows ou des dhouras qu'à des drakkars. Comme sur les autres mondes

Le destin des Nomtars

Dans une lointaine antiquité, les jungles d'**Orklheim** abritaient une ethnie de nains sauvages nommée **Nomtar**. Fréquemment en conflits avec des tribus humaines et tabaxis, les **Nomtars** apprirent très vite à utiliser les arbres en creusant à l'intérieur tout en les maintenant en vie. Lorsque les **shankos** arrivèrent, les **nomtars** avaient bâties de merveilleuses cités dans les troncs d'arbres gigantesques. Une ébauche de culture commune commençait à émerger au sein des tribus et un culte était déjà rendu à la Nature. Les **shankos** adoptèrent les humains comme esclaves mais éliminèrent consciencieusement les **nomtars** qui opposèrent une brève résistance sous la férule de druides.

Même à l'époque midagar, on murmure fréquemment des légendes sur les **Courtauds**, d'étranges humanoïdes au corps recouvert de lierre et de mousse pouvant traverser sans peine les troncs les plus épais.

Midagars, le système politique ne permet pas l'établissement de royaumes aux bases solides et les cités Freyanes restent très indépendantes entre elles, le commerce est longtemps négligé jusqu'à l'arrivée de l'église Syldar d'Irklyn, dont l'exemple sert à la formation de corporations de pêche Midagars. Contrairement aux voisins Midagars d'Heimdall, les Freyans ont moins l'esprit religieux et vénèrent un panthéon moins belliqueux dirigé par Freya. Les prêtres jouent donc un rôle moindre bien qu'ils restent les lanceurs de sorts les plus honorables, très loins devant les ensorceleurs et magiciens plus rares.

Les cités Midagars sont généralement dirigées par un clan ayant participé à leur édification et qui impose le respect à d'autres clans. Chaque clan à une fonction héréditaire au sein de la cité et tous disposent d'une garde privée pouvant former une troupe importante en cas de conflit. Un clan Freyan est dirigé par un seigneur ayant prouvé ses talents qui ne sont pas forcément guerriers, beaucoup de chef de clan étant assez âgés et pétris d'une sagesse toute pratique. La famille du chef possède souvent une grande autorité et se doit de connaître les spécialités de chaque clans alliés, il faut préciser que sur Freya, les Midagars donnent autant d'importance aux hommes qu'aux femmes. Un clan au sein d'une cité prospère peut compter de cent à mille individus, une cité de ce type pouvant supporter une trentaine de clans. Il faut préciser que les Freyans choisissant la voie cléricale renonce officiellement à leurs liens de parenté avec les clans et acceptent de servir le peuple Freyan de façon juste et équitable. Dans la réalité, beaucoup de clans places leurs enfants dans les rangs des clergés Freyans afin de profiter d'un soutien divin utile.

Au début de la civilisation Midagar, supplantant les Quatre empires, l'élan provoqué par la ferveur religieuse maintient le peuple soudé autour d'**Odin**, qui est alors l'unique représentant du panthéon Ase dans la Sphère d'Alnondëa, incarné dans le corps d'un mortel à la façon des dieux de l'Ennéade. Dès que les ennemis s'avèrent incapables de poursuivre la lutte, les Midagars se déchirent entre eux, provoquant un schisme entre guerriers et prêtres. Les premiers estiment avoir des droits héréditaires pour gouverner, les seconds pensent avoir été choisis par les Jeunes dieux pour guider le peuple. Plusieurs conflits éclatent alors, provoquant un éloignement entre le peuple et ses prêtres qui s'isolent dans des complexes religieux fortifiés. Un rapprochement est tenté lorsque l'Empereur-dragon demande l'aide des alnondéens pour sa guerre multi-sphère au sein de l'**Empire d'Hyro**. Nombre de prêtres Freyans partent alors que les clans conservent une bonne partie de leurs héritiers, envoyant plutôt un soutien logistique. Pendant toutes les Guerres lointaines, la civilisation Freyane stagne faute d'un désir souvent inspiré par les prêtres. L'évènement le plus marquant de cette époque est une épidémie touchant plusieurs espèces de chevaux sacrés dont les lignées disparaissent, causant la ruine de nombreux clans. Les prêtres de Frey auraient alors put préserver les lignées chevalines mais la plupart sont outresphère.

Les Apshars de Loki arrivent finalement et ravagent Freya sans que rien ne présage un tel évènement. Désarmés face à un ennemi venu des cieux, les Freyans font appels à leurs voisins d'Heimdall qui ne peuvent mobiliser leurs forces. La **Fraternité d'Aegir** profite de la situation en provoquant une série de violents assassinats parmi les chefs des clans restés sur Freya, plaçant ainsi ses propres chefs. Les Freyans font donc appels à des mercenaires du lointain monde d'Idun, amenés à grand frais par le clergé d'Irklyn. Des expéditions sont organisées pour découvrir l'origine des mystérieux assaillants et les Freyans annoncent bientôt à leurs frères qu'un ennemi se dissimule sous la carapace de glace de Loki. Avec le soutien secret des Idunites, une flotte hétéroclite est constituée, elle sert à intercepter les vaisseaux jaillissant des nuées gelées de Loki, limitant ainsi l'influence des Apshars.

Les secondes Guerres Lointaines arrivent et les Freyans s'impliquent de la même manière que précédemment, en envoyant un important soutien logistique mais en limitant leur apport en guerriers. Ayant grandement perdu de leur influence, les différents clergés Freyans n'envoient qu'un petit contingent soutenir l'Empereur-dragon.

La **Colère d'Odin** frappe Freya et détruit un très grand nombre de cités prospères ainsi qu'un des plus gros spelljammer marchand de ce monde, hérité de la Ligue bragienne. Le clergé d'Irklyn, jusqu'alors peu présent, montre sa puissance spatiale en déployant un vaste réseau de soutien aux Freyans et Heimdalliens. Face à la catastrophe, les cultes Freyans se révèlent désesparés et le peuple se tourne timidement vers la foi Syldar qui gagne en influence mais se refuse à implanter des temples sur des mondes Midagars.

L'attaque surprise des forces de l'Empereur-dragon d'Hyro, autrefois allié des alnondéens, prend tout le monde à l'improviste et entraîne une première mobilisation désorganisée des peuples alnondéens. Les Freyans subissent un déploiement massif de guerriers-dragons qui prennent sans mal les cités mal

défendues. Un puissant Sorcier de Jade est nommé Mandarin planétaire, il contrôle une garde de driders qui assassine tout les chefs de clans, ne laissant qu'une poignée de jeunes héritiers protégés par de braves aventuriers patriotes.

Tandis que les autres mondes d'Almondëa poursuivent une guerre difficile, Freya est cruellement exploitée par le Mandarin Jilho Sin-Sa qui doit cependant faire face à une résistance souterraine soutenue par quelques seigneurs Syldars et l'église d'Irklyn.

Sites particuliers: Freya reste pauvre en sites légendaires et mystérieux, les civilisations qui se succédèrent à sa surface ne cherchèrent jamais à s'établir de façon permanente, préférant exploiter les ressources Freyanes et repartir sur des mondes plus civilisés.

Le port de **Karladheim** reste un des sites les plus fréquentés par les voyageurs et les marchands Freyans, il se compose d'une série de plates-formes reliées entre elles par des passerelles et comportant plusieurs niveaux surélevés. La structure flotte sur la mer et peut être déplacé à faible vitesse grâce à une immense voilure tractante manœuvrée par le biais d'un jeu de cordages. Organisé comme un navire, le port de Karladheim fut fondé par la Fraternité d'Aegir qui dispose toujours d'une grande influence au sein de l'équipage, même sous le joug impérial. Ayant conservé une grande neutralité lors de l'invasion d'Hyro, le port de Karladheim est devenu le centre d'un important commerce avec une présence militaire hyrite minime. Considéré comme une zone franche, Karladheim permet aux almondéens et aux hyrites de se rencontrer pour tenter de timides tentatives d'ententes.

La **Chapelle de Nanklyn** est le temple secret d'une faction de chevaliers Ryndars désireux de porter la guerre au cœur des territoires d'Hyro. Peu intéressés par la libération des Midagars Freyans, les chevaliers de Nanklyn sont réfugiés dans une antique cité côtière datant des Quatre empires et possédant une caverne à ciel ouvert utile à l'envol de trois Man'o war. Ils rassemblent discrètement d'importantes ressources afin de frapper le palais du Mandarin Jilho Sin-Sa mais ne peuvent obtenir de renseignements valables, faute de pouvoir se fondre dans la foule.

Torheim est le symbole de la résistance Freyane contre l'envahisseur hyrite, c'est une petite cité côtière dissimulée au fonds d'une baie rocheuse. Plusieurs aventuriers Midagars amenèrent là quelques héritiers des clans décimés et permirent ainsi aux Freyans de garder un espoir en l'avenir. Dans la troisième décennie de conflit, Torheim est devenue une puissante forteresse maritime dont les guerriers Midagars ont appris à collaborer avec les Syldars, de nombreux prêtres Freyans soutiennent la cité, particulièrement le clergé d'Odin qui amena de nombreux fidèles des cités conquises par les hyrites et qui occupe maintenant une place prépondérante au cœur de la cité. Un conseil de jeunes chefs de clans dirige Torheim, ce sont des guerriers dépossédés de leurs terres et se laissant fortement influencer par les différentes factions religieuses qui se heurtent au sein de la forteresse maritime. Les spelljammers torheimiens ont été conçus grâce aux ressources Freyanes dérobées par de braves Midagars aux hyrites, tous attendent maintenant l'heure où la flottille pourra s'élancer à la reconquête de Freya.

Torheim

Pour le clergé d'Odin, Torheim est le cœur d'un hypothétique royaume midagar et le Sawar Oderkall a élu domicile dans les salles sombres de la forteresse maritime. Malgré une forte présence des syldars Idunités, et donc de l'église d'Irklyn, le clergé d'Odin s'est arrangé pour placer ses prêtres auprès des chefs de clans afin de leur instiller l'idée d'un futur royaume, unifié sous l'autorité du plus fort d'entre eux et, bien entendu, conseillé par le Sawar Oderkall.

Les six spelljammers à flots dans la baie sont de conception Freyane et ressemblent à des dhouras, des navires marchands à faible tirant d'eau, les Idunités ont apportés des timons mineurs mais le clergé d'Odin a placé ses fidèles parmi l'équipage. De violentes discussions ont lieu concernant les timoniers de ces vaisseaux toheimiens.

Frey

Petite lune boisée riche en gibiers de toutes sortes, Frey fut très vite apprécié des Midagars qui s'installèrent là sous la vigilante direction du culte de Frey, déesse de la fertilité et du Printemps.

Avant les Midagars, les civilisations alnondéennes ne se donnent pas la peine de déboiser les denses forêts freyennes et la lune n'est utilisée que pour le réapprovisionnement en air des spelljammers. Lorsque les Midagars instaurent le culte du panthéon Ase, le jeune clergé de Frey désigne la lune comme sa terre promise et envoie plusieurs spelljammers. Un temple est érigé et reste l'unique construction en pierre autorisée par le culte, quelques chefs de clans Freyans installent ensuite de petits fortins destinés à abriter leur suite lors de grandes chasses initiatiques et ludiques. Jamais la population freyenne ne dépasse le millier.

Avec les liens étroits créés par l'église Idunite d'Irklyn, le clergé Midagar de Frey découvre un allié chez les Syldars; Le culte ancestral de **Syrklyn**, dieu Vadar de la chasse. Quelques célébrations sont alors organisées dans les vastes étendues giboyeuses de Frey et il n'est plus rare d'apercevoir des chasseurs Syldars rôdant dans les bois de cette lune.

Bragi

Bien moins attrayante que Frey ou Baldur, la lune rocheuse de Bragi fut toutefois rapidement exploitée par les Shankos qui établirent un Bastion Métallique. Riche en pierres précieuses, la lune de Bragi supporta des mineurs de toutes les civilisations alnondéennes, même des Vadars égarés lors des purges perpétrées par les Goshènes.

L'atmosphère ténue de Bragi empêche son utilisation comme réserve d'air pour les spelljammers de passage et l'implantation est toujours réduite aux camps miniers. Tout change avec la civilisation Midagar. Considéré comme mineur, le culte de **Bragi** est méprisé par les belliqueux Midagars qui viennent d'écraser les derniers empires infidèles et se cherchent de nouveaux adversaires. Exilés sur la lune rocheuse, le culte de Bragi reprend sans succès l'exploitation des pierres précieuses et finit par s'isoler complètement. Il faut attendre plusieurs décennies pour que les Cavernes Mélodieuses soient découvertes, de vastes grottes aux parois recouvertes de cristaux magiques activés par des chants et capables de générer des effets magiques. Dès lors, le culte de Bragi attire tout les lanceurs de sorts de la Sphère d'Alnondëa mais conserve son contrôle sur les chants mystiques activant les cristaux mélodieux, dons de leur dieu.

Une cité est fondée, elle reçoit le nom de **Darilheim** et abrite un puissant temple dédié à Bragi. Les Midagars jusqu'alors méprisés par leurs frères Freyans adoptent le nom de Mélotiens et se coupent eux-mêmes de la société planétaire pour forger les bases de leur propre culture. Les mélotiens sont ainsi dirigés par le clergé de Bragi qui tiennent lieu de caste marchande, guerrière et dirigeante. Trois cités mélotiennes existent aujourd'hui, dépourvues de fortifications inutiles et protégeant les accès aux Cavernes Mélodieuses. Lors de

l'invasion d'Hyro, les guerriers-dragons se heurtent à une résistance farouche des mélotiens qui ont conservés la flottille de l'ancienne Ligue bragienne de Freya. Le Mandarin de Freya doit accepter l'autonomie bragienne afin de profiter d'un tribut en cristaux mélodieux.

La Ligue bragienne de Freya

Lorsque les apshars déferlent sur Freya, les Guerres lointaines ont déjà consommées les faibles ressources militaires de Freya. Un héros s'illustre alors, c'est le capitaine marchand Olir Sneyll, ami du culte d'Irklyn et grand explorateur de la mer tumultueuse d'Arishheim. Après un voyage vers Idun, Sneyll revient avec une flottille de petits Marchands et de Guêpes modifiées qui sont secrètement

Les Cristaux mélodieux

Fabuleuse richesse liée au culte de Bragi, les cristaux mélodieux se distinguent par une aura magique intense capable de perturber aléatoirement les paramètres de tout sorts invoqués à proximité (+/- 25% d'altération sur tout les paramètres variables), les effets étant cumulatifs, il est toujours déconseillé de transporter plusieurs cristaux mélodieux.

Les cristaux mélodieux possèdent la particularité de pouvoir générer des effets magiques pouvant être contrôlés par des chants connus seulement des prêtres mélotiens de Bragi. Les sortilèges invoqués par le biais des cristaux sont toujours du 1^{er} au 3^{ème} niveau avec quelques tours mineurs. Les prêtres mélotiens de Bragi n'hésitent pas à utiliser la puissante aura d'altération des cristaux pour décupler la puissance de sortilèges divins, ils semblent en effet reconnaître les fluctuations subtiles indiquant si l'altération sera ou non profitable.

rassemblés autour de Bragi afin de ne pas être remarqués par d'éventuels espions apshars mais aussi pour ne pas provoquer l'envie des chefs de clans.

Avec les Mélodiens de Bragi, une ethnie midagar propre à la lune freyane qui vénère le dieu des chants, les spelljammers Idunités sont désarmés pour être équipés de Harpes-timons, activés par des chorales de prêtres mélodiens. L'origine des vaisseaux ayant été dissimulée, la Ligue bragienne de Freya est fondée, avec pour unique objectif de détruire les nefs émergées de Loki. Sur Freya, les chefs des clans entendent parler de cette nouvelle force et découvrent l'origine des nefs, ils accusent plusieurs seigneurs Idunités d'ingérence et provoquent de cruelles persécutions à l'encontre des prêtres-marchands d'Irklyn. Malgré tout, Sneyll et ses compagnons mélodiens poursuivent leur lutte solitaire et parviennent à limiter grandement les incursions apshars sur Freya.

Baldur

Recouverte par un océan sans limites, la lune de Baldur fut longtemps négligée avant de servir d'avant-poste planétaire aux forces des Quatre empires qui se livrèrent batailles sur batailles pour les étroits archipels bladuriens abritant des ports militaires.

À l'époque Midagar, le culte de **Baldur** qui s'est illustré dans les plus grandes batailles pour la suprématie Ase, s'éloigne de la violence dominant le peuple Midagar et s'installe dans les ruines d'un ancien port impérial au nom oublié. Les archipels balduriens sont rapidement peuplés par les suivants du dieu qui recherchent la paix après tant d'années de guerre sainte. Si des temples agréables sont érigés, ils n'en restent pas moins des ouvrages défensifs qui montrent leur efficacité lors de l'invasion d'Hyro. Peu habitués aux combats maritimes, les guerriers-dragons de l'empereur sont aisément repoussés par les prêtres de Baldur qui mènent le peuple dans des batailles audacieuses. Le Mandarin Jilho Sin-Sa en personne doit sacrifier une grande partie de son essence vitale pour invoquer un tsunami qui balaie le Grand temple de Baldur, dans l'archipel de **Banheim**. Mais si l'autorité impériale est ensuite imposée, le peuple baldurien conserve sa foi et offre une résistance passive aux envahisseurs.

Les nefs balduriennes

Alors que les Chapitres de la Fraternité d'Aegir subissent les conséquences de leurs actes à l'encontre des vadars, de nombreux fidèles viennent trouver refuge sur les archipels balduriens où leurs connaissances maritimes se révèlent appréciables. Lorsque les Vaisseaux-dragons d'Hyro envahissent cette lune freyane, la flotte baldurienne est composée de puissants drakkars manœuvrés par les fidèles du culte d'Aegir qui ont dissout leur fraternité mais conservent une foi ayant perdu de son agressivité au contact des fidèles de Baldur. Le clergé baldurien d'Aegir est mené par un Sawar ambitieux mais dont les liens très étroits avec l'Archiprêtrisse de Baldur empêche une trop grande ingérence du culte marin dans la politique locale. Les nefs balduriennes gagnent une excellente réputation auprès des hyrites qui évitent autant que possible de les détruire, même sous l'occupation, les fidèles d'Aegir conservent une certaine indépendance et rachètent les erreurs du passé en soutenant activement la résistance baldurienne.

Heimdall, les Citadelles antiques

{Varakin (Vadar), Râ (Goshène)}

Type de monde: Rocheux sphérique

Taille: F (Diamètre équatoriale de 59 000 km)

Rotation: 38 heures

Révolution : 402 jours

Lunes: Forseti, Vidar, Modi

Population: Midagar, une minorité de Syldars

Magie: Texture magie forte. Prédominance de la magie divine. Lois arcaniques.

Panthéons: Midagar

Berceau des Vadars, Heimdall était autrefois connu sous les noms de Varakin et de Râ. Monde majeur de cette Sphère, les reliefs d'Heimdall sont toujours majestueux et de vastes chaînes montagneuses succèdent à d'immenses forêts. Quatre continents entourent un immense océan tourmenté par des vents et des phénomènes climatiques violents. Erheim est une interminable succession de plaines et de plateaux rocheux, le climat est chaud et sec, favorisant l'apparition de déserts brûlants. Vadheim est le berceau des Vadars, c'est un petit continent montagneux recouvert de forêts de conifères millénaires. Orheim est un continent dévasté par la Colère d'Odin et d'immenses cratères vitrifiés ont remplacés les plaines fertiles et les fleuves sinueux. Tirheim est le continent le plus densément peuplé et supporte de grandes vallées boisées interrompues par des plaines désertiques et des chaînes de montagnes basses.

Même sous les rayons d'Odin, le monde d'Heimdall est dominé par un climat assez vif avec d'importantes zones enneigées.

Ports d'accueil: L'implantation de ports de spelljamming fut la principale motivation de toutes les civilisations qui occupèrent la surface d'Heimdall. A l'époque Shanko, plusieurs **Bastions Métalliques** furent entièrement consacrés à la tâche d'accueillir les flottes spatiales. Plus tard, les Goshènes érigèrent des métropoles toujours dotées de tours d'amarrage qui furent conservées lors des Quatre empires.

A l'époque Midagar, les cités anciennes sont délaissées et de petites cités côtières sont favorisées sur le continent de **Tirheim**. Les ports spatiaux sont toutefois négligés par les Midagars Heimdalliens qui préférèrent construire ces derniers sur les lunes de leur monde.

Ressources: Riche en ressources de toutes sortes, Heimdall ne fut jamais correctement exploité et resta un monde où le pouvoir dominant des civilisations alnondéennes s'établit. Capable d'une grande autonomie, Heimdall ne fut cependant jamais isolé des autres mondes alnondéens et souffrit de ces liens de dépendance lors des guerres-éclair.

A l'époque des Quatre empires, d'immenses forêts furent détruites par un usage incontrôlé de formes de magies anciennes mais ces événements restent les seuls indiquant un abus des ressources naturelles Heimdalliennes.

Cultures: A l'époque des Vadars, plusieurs royaumes instables émergent des alliances claniques variant d'une année sur l'autre. **Noän-Faryk** est le premier territoire commun à se maintenir un temps mais succombe après les Guerres Infernales qui voient les premières incursions démoniaques en Alnondëa. Vénérant un complexe panthéon d'esprits animistes, les Vadars sont trop affaiblis pour opposer une quelconque résistance aux envahisseurs Shankos qui voient dans les Vadars une menace potentielle qu'ils préfèrent contrôler. Malgré le joug Shanko, les Vadars parviennent à trouver une certaine organisation qui les soude plus sûrement que lors des siècles passés à guerroyer entre eux. La sorcellerie Vadar est développée sous sa forme antique.

Lorsque les Goshènes arrivent dans la Sphère d'Alnondëa, les Shankos sont repoussés sur Loki et les Vadars exterminés, les autres espèces, plus primitives, sont ajoutés aux esclaves des envahisseurs. Pendant l'époque des Pharaons Goshènes, Heimdall est le théâtre de toutes les intrigues et complots. Les métropoles Goshènes sont érigées sur le continent d'**Erheim**, plus agréable que les froids territoires qui dominent ce monde. Plus tard, lorsque les esclaves des Goshènes se révoltent et fondent les Quatre empires, Erheim reste leur terre de prédilection. **L'Empire des milles Ibis** est le premier fondé peu après le départ des Goshènes. Il s'appuie beaucoup sur le nouvel Ordre des Magistes-timoniens et conservent longtemps sa suprématie spatiale grâce aux liens avec cette organisation. **L'Empire d'Osiris** est dominé par une caste d'ensorceleurs bénis par un don pour la nécromancie. C'est une terre maléfique faisant un grand usage de morts-vivants. Il est le premier à

s'effondrer. L'**Empire des Trois Mystères** disparaît vingt ans après sa fondation, il est remplacé par la théocratie d'Isis nommée **Empire Istrinien**. Avidé de connaissances ésotériques, les Pharaons istriniens deviennent de grands manufacturiers d'objets magiques mineurs avant d'adopter une culture guerrière expansive et de disparaître, après quelques ruineuses batailles contre les Midagars. Le dernier des Quatre empires est nommé **Horisaa**, c'est le plus puissant sur le plan militaire et il impose sa culture anti-magique aux humains de cette époque. Instigateur des Guerres de l'Eclipse, il reste le dernier empire à s'effondrer.

L'empire istrinien

L'empire istrinien prend naissance dans de petites communautés où les goshènes vénéraient Isis. Lorsque l'empire des Trois Mystères tente d'imposer son autorité sur cette région, ses habitants se révoltent et parviennent à prendre le pouvoir sous l'égide d'une église d'Isis déjà affaiblie. Une caste de prêtres entoure Pharaon mais avec le départ des goshènes, la ferveur religieuse disparaît et laisse la place à une complexe hiérarchie empêtrée dans ses traditions. La plupart des prêtres istriniens sont capables d'invoquer des oraisons, ce qui n'est plus le cas des autres fidèles de cette époque au sein des autres empires. Grâce à d'anciennes connaissances héritées des goshènes, ils conservent la capacité de fabriquer des objets magiques mineurs, souvent des potions ou des parchemins. Quelques Arrchiprêtres istriniens sont mêmes capables de façonner des armes de bronze magiques. C'est une influence subtile d'agents horisaanes qui pousse le Pharaon Mekthrep à rejeter le culte d'état istrinien et à s'entourer d'une caste guerrière fortement noyauté par les horisaanes. L'apparition des Nouveaux dieux contraint l'empire istrinien à une alliance avec Horisaa qui annexe de nombreux territoires et fait assassiner le Pharaon Mekthrep II pour placer un agent plus malléable. Lorsqu'il s'avère que les midagars ne pourront plus être stoppés, toutes les forces militaires istriniennes sont consacrées à la défense des possessions horisaanes. L'empire istrinien s'effondre de lui-même, faute de dirigeant et d'armée.

L'empire des milles Ibis

A l'époque des Quatre empires, d'immenses forêts existaient sur le continent de Tirheim et c'est là qu'apparut le puissant empire des Mille Ibis. Tirant ses ressources des lunes et des autres mondes, l'empire était soutenu par l'Ordre des Magistes-timoniers et profita de la forêt uniquement comme d'une barrière naturelle avec l'empire d'Osiris. Dans le second siècle impérial, les Maîtres des morts levèrent une armée de morts-vivants qui traversa la forêt protégeant les ports de spelljamming ibisiens, l'invasion fut discrète car les morts-vivants n'avançaient que la nuit. Pour répondre à l'avancée inexorable des légions osiriennes, le Pharaon ibisien Horuth X demanda l'aide des magistiens qui utilisèrent la source de leur pouvoir, créant une onde de choc qui annéanti les armées ennemies mais qui déracina la forêt.

Les temps troublés qui succèdent aux Quatre empires voient l'émergence de cités-états belliqueuses et la prédominance des Vadars qui ont écrasés l'Humanité lors des Guerres de l'Eclipse. Un âge sombre voit apparaître le culte autoritaire de **Nanklyn** qui prend le nom de Gardyan chez les Heimdalliens. Puis viennent des nouvelles alarmantes d'Idun où de nouveaux dieux sont vénérés et où des créatures célestes soutiendraient les infidèles. Inexorablement, l'influence Vadar disparaît et les adorateurs du nouveau panthéon alondéen purgent Heimdall de toute présence hostile.

Pendant l'ère Midagar, les Heimdalliens sont les premiers à s'engager dans les **Guerres lointaines** au sein des Sphères d'Hyro, ils incarnent les valeurs alondéennes et ramènent de vastes fortunes sur leur monde. Mais cette période voit aussi l'apparition de la Fraternité d'Aegir qui acquiert de vastes territoires sur Heimdall, supplantant les chefs de clans dont les héritiers participent aux guerres hyrites. La Fraternité exhorte à l'extermination des peuples de Thor et réquisitionne la plus grande partie de la

Les Citadelles antiques

Alors que les prêtres istriniens disposent encore de pouvoirs divins conséquents, le premier pharaon décide de faire ériger des Citadelles antiques devant être la composante matériel d'un complexe rituel ouvrant une porte planaire vers les royaumes célestes de l'Ennéade. Vingt-deux citadelles sont nécessaires à l'accomplissement du rituel qui n'aboutit jamais. Mais les places fortes conservent leur intérêt stratégique car elles sont sises sur des plateaux rocheux difficiles d'accès, surplombant souvent la mer. Adoptant la forme d'une pyramide tronquée derrière les murs de laquelle se dressent d'autres bastions individuels reliés par des passerelles couvertes. Toutes les Citadelles possèdent aussi des niveaux souterrains servant au stockage de vivres et abritant d'importantes citernes.

flotte Heimdallienne qui est envoyée contre les vaisseaux Ryndars de Thor. La guerre est brève et entraîne la disparition de la quasi-totalité des ressources spatiales alnondéennes. Sur Heimdall, les Midagars perdent toute capacité à voyager vers les autres mondes et ne peuvent plus communiquer que sporadiquement avec les communautés lunaires. La Fraternité d'Aegir est exterminée mais conserve secrètement d'importantes ressources.

Les secondes Guerres Lointaines marquent aussi les premières véritables alliances avec les **Syldars** et quelques métis viennent réclamer un héritage Heimdallien à leur retour dans la Sphère d'Alnondëa. **La Colère d'Odin** annéantie les communautés du continent d'**Orheim** et provoque des bouleversements climatiques importants. Le clergé d'Irklyn, jusque là très discret sur Heimdall, apporte son soutien aux Midagars qui profitent de cette aide pour renforcer leur nouvelle flotte spatiale.

L'invasion-surprise de l'Empire multi-sphère d'Hyro marque un grand tournant dans la culture Heimdallienne qui voit ses alliés Freyans écrasés par l'envahisseur, entraînant une coupure violente des moyens d'approvisionnements classiques. Annéanties dans l'Espace sauvage, les forces Heimdalliennes obtiennent de francs succès lorsqu'il s'agit de défendre leurs cités, ils parviennent à résister de longues années face aux guerriers-dragons de l'empire multi-sphère d'Hyro.

Dans cette période troublée, plusieurs cultes prennent de l'importance, avec l'émergence d'une caste d'Arrchiprêtres investis de puissants pouvoirs divins. Baptisés **Sawars**, ces individus bénis à leur naissance par une marque solaire font lentement pencher la guerre de surface sur Heimdall en faveur des Midagars. Lorsque viennent les premières propositions d'alliance avec les Ryndars et les autres factions de la résistance alnondéenne, ce sont les Sawars qui mènent les négociations pour leur monde, ce qui n'est pas du goût des chefs de clans Heimdalliens. Plusieurs Arrchiprêtres Sawars sont assassinés dans leur résidence, semant la confusion au sein de la population Heimdallienne qui voit ses nouveaux chefs spirituels disparaître.

Alors que la guerre redouble en intensité, un Pentacle de Sorcier de Jade est envoyé par l'Empereur-dragon pour briser définitivement les défenses Heimdalliennes. Trois des Citadelles antiques sont détruites, rasées jus'aux fondations par une magie élémentaire se déchaînant dans les contrées avoisinantes, tuant des centaines d'Heimdalliens, les survivants ne doivent leur salut qu'à une flottille d'éclaireurs Ryndars rentrant d'Outresphère et cherchant un des leurs écrasés sur Heimdall. L'Arrchiprêtresse de Hel, **Nirya Hallheim**, investie du don sawar, décide alors de frapper les forces hyrites en leur cœur, elle invoque tout ce que **Vadheim** compte de morts-vivants et mène sa légion contre le Palais du Mandarin Yana Soe Sa. La bataille qui s'ensuit réduit de moitié les forces d'invasions et permet aux Heimdalliens de reprendre la totalité d'**Irheim**.

Les Heimdalliens ne participent pas à la bataille de la Porte de Ragnarok, qui voit la destruction d'une immense flotte d'Hyro par la nouvelle alliance de Saldren Taradhrim. Ils poursuivent leur lutte à la surface de leur monde et vont soutenir leurs frères des lunes voisines.

La société Heimdallienne est très différente de celle des Midagars Freyans ou Idunites, la structure des clans est conservée mais reste soumise à l'autorité d'un très influent cercle d'Arrchiprêtres, eux-mêmes dominés par la caste Sawar. Toute la culture Heimdallienne fut influencée par la présence des massives Citadelles antiques, de puissants bastions datant des Quatre empires et abritant de puissants seigneurs de la guerre. Au nombre de vingt, les Citadelles antiques furent toujours au cœur de ce qui aurait pu devenir de petits royaumes si les Midagars avaient possédés une quelconque organisation. Les places fortes restèrent donc des cités-états autonomes dirigés par des clans guerriers se contentant de piller les ressources de leurs voisins. Avec l'avènement des cercles d'Arrchiprêtres, les Citadelles antiques voient leur population adopter une certaine discipline et quelques cultes Heimdalliens peuvent se développer, dirigeant les populations vers d'autres préoccupations que la guerre.

Un clan Heimdallien est dirigé par un guerrier vénérant Odin et ayant suivi une initiation au sein du culte, il conserve une autorité absolue sur son clan et il est rare qu'un chef cède ses prérogatives à ses fils. Comme chez les Freyans, ceux qui choisissent la voie cléricale doivent couper leurs liens avec le clan mais conservent en fait une grande influence au fil de leur ascension dans la hiérarchie, devenant vite les conseillers exclusifs de leur chef. Les femmes Midagars d'Heimdall vénèrent toutes Frigga et se doivent de rester au foyer. Avec l'abri des Citadelles antiques, les clans Heimdalliens ont prospérés, ils peuvent compter de mille à cinq mille individus, une Citadelle pouvant abriter cinquante mille personnes.

On notera que les temples sont toujours à l'écart des Citadelles antiques, formant fréquemment des complexes religieux pour plusieurs divinités dominantes dans la région. Avec l'apparition des Sawars, des sanctuaires isolés sont érigés, loins des rassemblements de populations et finissent par devenir des monastères où les élus d'Odin se rassemblent.

Même si la communauté Syldar reste minoritaire sur Heimdall, elle est profondément implantée sur le continent de Vadheim, berceau de la race Vadar. Beaucoup de Syldars Heimdalliens vénèrent **Irklyn** et sont de riches marchands désireux de se retirer de la vie mouvementée d'Idun. Assez distants vis-à-vis de leurs voisins Midagars, les Syldars font néanmoins du commerce à une échelle moindre que sur Idun et sont souvent considérés comme de riches mécènes pour les aventuriers Midagars des autres continents.

Si la foi irklynienne reste forte, il n'existe toutefois pas de temple consacré au dieu Vadar, contrairement à Nanklyn qui possède un temple fortifié abritant un clergé vigoureux et prozélytiste.

La société Heimdallienne des Syldars est organisée autour des anciennes lignées royales de **Shendakin** et chaque Maison reste vassale d'un seigneur depuis longtemps disparu. Chaque Maison Syldar rassemble un millier d'individus qui résident sur un domaine densément boisé, dans de petits manoirs. Pour favoriser leurs échanges avec les Midagars, deux grands ports côtiers ont été construits, permettant à des navires marchands de faire escale tout en admirant les richesses des Syldars.

La magie Heimdallienne des Syldars est fortement influencée par le culte de Nanklyn qui a banni les ensorceleurs pour les remplacer par des adeptes profanes à la magie plus structurée, portée sur le combat et le spelljamming. Lors de l'invasion d'Hyro, les ports Syldars sont durement frappés et une bonne partie de la population est tuée. Les forêts de Vadheim deviennent ensuite une nasse meurtrière pour les guerriers-dragons qui renoncent à poursuivre leur conquête continentale. Des aventuriers Midagars viennent trouver refuge dans les domaines Syldars, tout comme plusieurs Archiprêtres qui lancent par la suite de nombreuses attaques sur les cités conquises par les armées d'Hyro.

Sites particuliers: Toujours plus densément peuplé que les autres mondes alnondéens, Heimdall abrite d'innombrables ruines et mystères que nombre d'aventuriers explorent sans cesse.

Sur **Orheim**, les ruines anciennes ne manquent pas, hantées par leurs habitants décimés lors de la Colère d'Odin. La Citadelle antique de Korheop, rebaptisée Nershad à l'époque Midagar, voit ses rues englouties par un torrent de flammes, les murs résistent au cataclysme mais les douze-mille habitants sont tués. Ayant toutes les apparences d'une cité ordinaire, Nershad est peuplée de revenants inoffensifs répétant sans cesse les actes accomplis au moment de leur mort. Nershad avait la particularité d'abriter un temple de **Magni**, dieu de la force, où ceux qui ne craignent pas les morts-vivants peuvent venir suivre les enseignements des prêtres-guerriers nershadéens.

Parmi tous les monastères Sawars, celui de **Jariksoll** reste le plus réputé. Il abrite trois sœurs Archiprêtresses de Hel qui ont la charge de former les sawars suivant la voie de la déesse de la Mort. Avant l'offensive et le sacrifice de Nirya Hallheim, les sawars suivants Hel sont craints et rejetés, tout change avec la découverte de leurs dons puissants et leur dévouement à la cause Heimdallienne. Les Midagars évitent toujours d'approcher du monastère qui est entouré de prédateurs morts-vivants. Les sawars vénérant Hel ont aussi développés une magie nécromantique rudimentaire qui vient soutenir leur magie divine et leurs dons sorciers de Sawars.

Sur Erheim, dissimulé au milieu d'une vaste région de dunes, le temple Goshène de Seth fut plusieurs fois exploré par des aventuriers intrépides qui périrent tous au sein de la pyramide inversée truffée de pièges et peuplée par des monstres millénaires. Le Serpent d'Azure qui provoqua la Glaciation sur Loki, ne fut pas l'unique relique découverte dans le lointain espace d'Azure et les prêtres de Seth y trouvèrent le Bâton des dieux, un artefact capable de provoquer des catastrophes naturelles.

Le sang Sawar

Apparut un jour d'éclipse, les Sawars sont les détenteurs d'un pouvoir divin lié à Odin, le soleil de la Sphère d'Alnondëa. Très proche de pouvoirs sorciers, les dons sawars ne peuvent être utilisés que sous l'influence du soleil, disparaissant à la nuit tombée.

Tout les Sawars sont des midagars nés à la même époque sous le signe de l'éclipse d'Odin. Ils se rassemblent inconsciemment et finissent par former une caste au sein même des cercles d'Archiprêtres dont ils prennent la charge. Chacun possède ses propres motivations mais reste animé du désir de servir le peuple heimdallien.

Adeptes Sawar {Classe de prestige}

Né à l'époque de l'Eclipse d'Odin, l'Adepte Sawar est béni par le Père des dieux et possède des dons le prédestinant à guider les Midagars. L'Adepte a déjà sa place au Valhalla et toutes ses actions en tant que mortel ne font que le rapprocher de la table d'Odin qui le considèrera comme son frère d'arme, s'il montre ses talents.

Un Adepte Sawar est souvent un prêtre ou un druide vénérant un dieu Ase. Certains Sawars étaient des mages avant de devenir Adeptes.

Conditions d'admission

Race: Seul un Midagar peut être un Sawar.

Sorts: Le personnage doit être capable d'incanter des sorts, profanes ou divins, du 5^{ème} niveau.

Compétences: Connaissances (religion) +5, Psychologie +5, Langage secret (Sawar) +2

Dons: Lignée Sawar.

Dés de vie: d8

Maniement des armes: L'Adepte peut manier les armes courantes ainsi que les armes consacrées par son dieu.

Port d'armures: L'Adepte peut porter des armures légères et intermédiaires, il est autorisé au port du bouclier.

Points de compétences: 3+ (modificateur d'Intelligence) x4

Compétences de classe: Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (religion) (Int), Connaissances (runes) (Int), Langage secret (Sawar) (Int), Premiers secours (Sag), Profession (Int), Psychologie (Sag).

Niveau	Bonus à				Spécial	Nombre de sorts par jours									
	L'attaque	Réflexe	Vigueur	Volonté		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	<i>Levé de soleil</i> (Pr3) 3/jours	3	1								
2	+1	+0	+0	+3	Sanctification d'effets	3	2								
3	+2	+1	+1	+3	Magie des runes	4	2+1	1							
4	+3	+1	+1	+4	Quintessence des sorts	4	3+2	2+1							
5	+3	+1	+1	+4	Sort coopératif	5	3+2	3+2	1						
6	+4	+2	+2	+5	Connaissances (religion) +2	5	4+3	3+2	2+1						
7	+5	+2	+2	+5	Œil d'Odin 1/jours	5	4+3	4+3	2+2	1					
8	+6/+1	+2	+2	+6	Création de runes majeures	6	5+4	4+3	3+2	2+1					
9	+7/+2	+3	+3	+6	<i>Armure de lumière suprême</i> (Pr4) 3/jours	6	5+4	5+4	3+3	2+2	1				
10	+8/+3	+3	+3	+7	Œil d'Odin 3/jours	7	6+5	5+4	4+3	3+2	2+1				

Sorts Divins: Les Adeptes Sawars utilisent la liste des sorts de prêtre. Ils acquièrent leurs sorts en méditant (entre 15mn et 1h) ou en priant à un moment précis dans le cycle jour/nuit. Aucun repos préalable n'est nécessaire, mais tous les sorts lancés au cours des 8 dernières heures ne peuvent pas être récupérés ainsi! Ce moment, une fois fixé par l'Adepte, ne peut plus être changé. **Sorts en bonus:** Basés sur la Sagesse. **Lancer un Sort:** Sagesse minimum = 10 + niveau du sort. **Jets de Sauvegarde:** Degré de difficulté = 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse de l'Adepte Sawar.

Incantation Spontanée: Les Adeptes d'alignement Bon peuvent "sacrifier" l'un de leurs sorts préparés pour lancer un sort de soins de niveau inférieur ou égal (l'un des cinq sorts ayant "soins" dans leur intitulé). Les Adeptes d'alignement Maléfique peuvent faire de même, mais pour lancer des sorts de blessure (même remarque). Le reste des Adeptes d'alignement Neutre choisissent l'une ou l'autre des deux formes d'incantation spontanée, mais ce choix est définitif! Ce choix est le même que celui consistant à savoir si un Adepte repousse ou intimide les morts-vivants.

Renvoi ou Intimidation des Morts-Vivants: **Renvoi des Morts-Vivants:** Action simple sans attaque d'opportunité permettant à un Adepte Sawar de repousser les morts-vivants un nombre de fois par jour égal à (3 + modificateur de Charisme). Portée maximale de 20m, et les morts-vivants les plus proches sont affectés en premier. Ce pouvoir est bloqué par un abri total. Jet de Renvoi: Jet de Charisme sous la Table 8-16 (voir MdJ, page 140). **Efficacité:** Nombre de DV affectés égal à (2d6+ niveau de l'Adepte+ modificateur de Charisme). **Effet et Durée:** Les morts-vivants affectés fuient aussi vite que possible pendant 10rounds (1mn), ou se recroquevillent s'ils ne le peuvent pas. Ces effets se dissipent

si l'Adepté s'approche à moins de 3m. Destruction des Morts-Vivants: Si les DV d'un mort-vivant repoussé sont inférieurs ou égaux à la moitié du niveau de l'Adepté, il est automatiquement détruit.

Intimidation des Morts-Vivants: Procédure identique à celle du "Renvoi des Morts-Vivants" (intimidation au lieu de renvoi et contrôle au lieu de destruction), mais avec deux effets en plus.

Intimidation: Les morts-vivants affectés se recroquevillent aussitôt et pendant 10rounds (1mn).

Contrôle: Instructions mentales au prix d'une action simple, limite fixée à un total de DV égal au niveau de l'Adepté. Dissipation d'une Tentative de Renvoi: Si le résultat du jet d'intimidation est supérieur ou égal à celui de la tentative de renvoi, les morts-vivants affectés ne sont plus repoussés.

Augmentation du Moral des Morts-Vivants: Le résultat du jet d'intimidation sur la Table 8-16 (voir MdJ, page 140) indique le nombre de DV virtuels des morts-vivants affectés, mais uniquement contre une tentative de renvoi.

Sanctification d'effets: La moitié des dégâts infligés par un sort aux effets sanctifiés deviennent des dégâts d'énergie divine. On ne peut donc pas s'en protéger à l'aide de sorts tels que *protection contre les énergies destructives*. Seuls des sorts divins peuvent voir leurs effets ainsi sanctifiés.

Magie des runes: Le Sawar peut désormais employer la magie des Ases. Le total des runes qu'il peut employer quotidiennement vient s'ajouter à ses sortilèges divins.

Quintessence des sorts: Tous les effets variables d'un sort sont portés à leur maximum.

Sort coopératif: Permet à plusieurs lanceurs de sorts (LdS) disposant tous de ce don de lancer de manière simultanée le même sort. Chaque LdS doit être adjacent à deux autres de ces LdS. *DD du Sort* : Meilleur DD des LdS, +2 pour le 2^{ème} LdS, et +1 par LdS au-delà du 2^{ème}. *Jets de Niveau de Lanceur de Sorts* : Meilleur niveau des LdS, +1 par LdS au-delà du 1^{er}

Œil d'Odin: L'Adepté Sawar développe un pouvoir lui permettant de répliquer les effets d'un sort profane du 1^{er} niveau lié à l'école de Divination (patronnée par Odin). Ce pouvoir est utilisable comme l'un de ses sorts de magie divine.

Forseti

Ce n'est qu'à l'époque Midagar que Forseti est exploité. Lune rocheuse dépourvue de toute végétation et à l'atmosphère trop fine, Forseti est colonisée par le clergé du dieu de la Justice qui établis son sanctuaire dans une chaîne montagneuse où sont fondés les **Grands Halls du Jugement**.

Les Midagars n'apprécient pas Forseti et seuls les fidèles du dieu viennent en pèlerinage, ils sont accueilli par les prêtres dont le nombre est très élevé; Plus de huit cent et peuvent espérer profiter d'un entretien avec le seul Sawar de Forseti, l'Archiprêtre refusant de fréquenter les autres membres de sa caste.

L'église métallique de Forseti

Le Sawar Manefson a profondément réformé le culte de Forseti lorsqu'il en devint l'Archiprêtre. Jusqu'alors fortement lié au culte d'Odin et son Sawar ambitieux, l'église métallique de Forseti coupa tout liens avec les autres clergés aesirs et se replia pendant vingt ans sur lui-même. Actuellement, les temples forsetiens ont ouverts leurs portes aux midagars mais restent des sanctuaires dont de nombreuses ailes restent closes. Bien qu'austère, le clergé de Forseti compte bien valoriser sa fonction en inculquant aux midagars une discipline plus ferme. Secrètement, un code de lois est en train d'être crée, destiné à supplanter celui d'Odin.

Vidar

La lune rocheuse de Vidar est une succession de plateaux herbeux étagés et surplombant une mer aux eaux calmes. A l'époque des Quatre empires, Vidar sert d'avant-poste aux forces d'Horissa et plusieurs cités sont construites, servant à abriter les légions de pharaon en transit vers les autres mondes alnondéens. Les Midagars vidaréens occupent les anciennes citées et deviennent des bergers, renonçant rapidement aux coutumes guerrières des Heimdalliens. Le clergé de Vidar fonde plusieurs monastères fermés au peuple et où les fidèles du dieu peuvent venir trouver la sérénité faisant tant défaut aux Midagars.

Modi

La lune rocheuse de Modi possède une chaîne volcanique active depuis des siècles et formant un anneau équatorial. L'aspect inquiétant de cette lune attira les Goshènes qui fondèrent un important port de spelljamming doté de chantiers de construction pour des Faucons d'Horus. L'époque des Quatre empires voit Modi accueillir les troupes impériales d'**Osiris** ainsi que plusieurs temples voués à **Anhur**. Les Midagars installent ensuite leurs ports de spelljamming sur cette lune mais offrent ainsi un avantage certain aux guerriers-dragons d'Hyro qui annéantissent les derniers spelljammers Heimdalliens en quelques jours.

Le culte de Modi prend très vite de l'ascendant sur les autres temples prônant les vertus guerrières. Plusieurs compagnies de berserkers sillonnent les étendues rocailleuses modiennes et se cherchent querelles mais finissent par donner naissance à une ethnie modienne réputée pour ses guerriers terrifiants et insensibles aux blessures.

Le sang de Modi

Les prêtres de Modi ont découvert un rituel permettant aux fidèles de leur dieu d'absorber le magma de la chaîne volcanique et d'en retirer une puissance dangereuse mais faisant des berserkers modiens de terribles guerriers sanguinaires. Un jet de Vigueur (diff. 25) est nécessaire pour supporter l'ingestion du liquide incandescent, un échec entraîne une perte de 5d6 points de vie. Le fidèle de Modi qui supporte l'épreuve bénéficie d'un bonus de +2 à sa Constitution et à sa Force, d'un durcissement de son épiderme qui prend l'aspect de la roche et lui confère un bonus de +4 à sa Classe d'armure. Le Sang de Modi reste actif pendant un nombre d'heures égal à la Constitution du bénéficiaire.

Thor, les Royaumes ancestraux

{Shendakin (Vadar), Horus (Goshène)}

Type de monde: Rocheux sphérique

Taille: F (Diamètre équatoriale de 18 000 km)

Rotation: 32 heures

Révolution: 421 jours

Lunes: Les Valkyries

Population: Ryndar, Sylдар, minorité de Midagars et de Shaedars

Magie: Texture magique très importante. Magie profane très développée. Prédominance de la magie divine.

Panthéons: Vadar

Plus communément appelé par son nom Vadar de Shendakin, Thor fut aussi nommé Horus à l'époque Goshène. Extrêmement boisé, Thor est recouvert de forêts millénaires dissimulant de profondes vallées où s'écoulent des fleuves aux eaux sombres. Deux continents sont séparés par une mer étroite et profonde peuplée de monstres marins terrifiants.

Le climat reste froid et des calottes polaires importantes voient leurs glaciers augmenter régulièrement. Il n'existe que des montagnes basses et peu nombreuses sur Thor.

Ayarin, le continent oriental, est moins boisé car il supporta les civilisations non-Vadars peu enclines à vivre sous la canopée, le climat y est aussi plus chaud bien que les températures n'excèdent jamais les quinze degrés. Omlarin est totalement recouvert d'une forêt sombre où règne un froid intense, la température dépasse rarement les dix degrés.

Ports d'accueil: Ce furent les **Shankos** qui fondèrent le premier port de spelljamming de Thor, ils déboisèrent le site de Korugg-Larg durant dix longues années, avant de réaliser qu'ils ne parviendraient jamais à établir les fondations d'un Bastion Métallique tant la nature reprenait ses droits à un rythme inconcevable. Une forteresse fut toutefois érigée et résista un siècle aux attaques de la végétation insensible aux énergies extraplanaires du Bastion Shanko.

Les **Vadars** développèrent pour leur part des plateformes suspendues aux cîmes des plus grands arbres Thoréens et les aménagèrent en ports de spelljamming. La scission entre les Ryndars et les Syldars entraîna l'apparition de deux cultures percevant différemment le spelljamming. Les Ryndars négligèrent rapidement les cités suspendues pour occuper les arbres-mêmes, créant de véritables cités composées de troncs entremêlés. Les Syldars quant à eux adoptèrent les ports Midagars en négligeant totalement les anciennes techniques Vadars.

Ressources: Thor est bien entendu riche en essences végétales mais l'exploitation de ces dernières reste très limitée, autant par le monde lui-même que par les Vadars et leurs descendants.

On trouve aussi de très riches filons de minerais permettant la conception d'aciers particulièrement légers, eux aussi volontairement limités dans leur exploitation.

Cultures: Les Shankos sont les premiers conquérants de ce monde végétal mais ils ne peuvent s'implanter durablement et abandonnent les lieux à leurs esclaves Vadars qui y trouvent refuge lorsque les Goshènes décident d'exterminer leur espèce.

La culture Vadar qui s'installe sous les frondaisons thoréennes maîtrise une sorcellerie puissante permettant de dissimuler les premières communautés aux rares Goshènes cherchant les fuyards. Tant bien que mal, les Vadars prospèrent à l'abri des purges Goshènes. Mais ils restent limités par leur structure tribale hautement belliqueuse. Il faut attendre les Révoltes humaines pour qu'apparaissent les Champions Vadars. Ceux-ci mènent leur peuple contre les Goshènes qui leur abandonne totalement Thor. Les Champions sont divinisés et deviennent des modèles fédérateurs des tribus Vadars qui voient leur nombre diminué au fur et à mesure que les plus puissantes imposent les préceptes de leur champion, préceptes finissant par devenir religion.

Influence de la Seldarine

Les Champions divins succèdent l'apparition de puissants mouvements de foi au sein du peuple vadar qui reste cependant privé de la magie divine pendant plusieurs siècles. C'est le prophète Izënn Lan-shar qui attire l'attention des dieux de la Seldarine, par un lointain héritage céleste.

Les images des Champions divins vadars sont adoptés par plusieurs dieux de la Seldarine qui préfèrent se conformer aux préceptes déjà enseignés plutôt que de transformer une culture encore fragile. Sehanine devient donc Jabdalyn, une vadar ayant développé ses dons sorciers et prônant la suprématie de ces derniers sur tout autre talent. Solonor devient Syrklyn, un puissant chasseur qui traque ses ennemis pendant des mois et sait rester invisible sous la canopée Labelas devient Harklyn qui prône la quête perpétuelle de la connaissance. La figure guerrière de Nanklyn est adoptée par Corellon qui espère atténuer la violence inhérente aux premiers fidèles du Champion divin, Erevan prend la forme d'Irklyn et abandonne sa sphère d'influence touchant à la dissimulation pour favoriser la voie du commerce offerte par le Champion de son vivant.

Lorsqu'il ne reste plus que cinq immenses tribus, les plus ardents défenseurs des Champions divins découvrent qu'ils peuvent produire des miracles au nom de leur champion, une caste de prêtres finit par apparaître et permet l'avènement de plusieurs royaumes où des lignées descendant des Champions divins eux-mêmes possèdent le pouvoir temporel, étroitement encadrés par les prêtres. Il faut attendre plusieurs siècles avant de voir se dessiner les territoires connus sous le nom de **Royaumes ancestraux Vadar**.

Karoän suit les préceptes de Jabdalyn et reste un matriarcat cruel où la magie sous toutes ses formes est enseignée aux femmes, les hommes devant posséder le don de la sorcellerie ou se voyant relégués aux tâches communes. La **Syldarie** est le berceau de la foi en Syrklyn, c'est un royaume forêstier qui reste bien plus sauvage que les autres, abritant une population fermée à toute évolution culturelle. **Drakoän** est dirigé par le culte d'Harklyn à partir de monastères se dressant sur les flancs des montagnes, c'est une terre abritant de nombreux sages et érudits et c'est de là que partent les différentes avancées culturelles et les évolutions concernant le spelljamming. Les **Protectorats nanklyniens** sont de petits territoires autonomes suivant les préceptes de Nanklyn. Instables dès leur création à cause de trop nombreux descendants rattachés à la famille du Champion divin, les Protectorats sont unifiés sous l'impulsion de prêtres autoritaires mais reprennent leurs rivalités à la moindre faiblesse au sein du culte. Le **Duché d'Oreän** est dirigé par les prêtres-marchands d'Irklyn qui parviennent à maintenir les bases de la civilisation Vadar jusqu'à son éclatement. Le duc d'Oreän conserve de tout temps son indépendance vis-à-vis du culte d'Irklyn, le gouvernement du duché est toutefois stable avec peu d'évènements violents. De tous les royaumes ancestraux, le Duché d'Oreän inspire le plus ses habitants qui conservent leurs traditions malgré l'éclatement de leur population au sein de l'Espace alnondéen.

Mais les Royaumes Ancestraux ne supportent pas la seule civilisation alnondéenne et les Quatre empires, héritiers de la culture Goshène occupent déjà l'Espace sauvage. Les Vadars redécouvrent le spelljamming et colonisent les **Valkyries**, les lunes thoréennes qui sont très vite fortifiées pour répondre aux menaces des empires humains. La **Guerre de l'Eclipse** éclate dans les orbites cislunaires et anéantit la toute récente flotte Vadar qui parvient toutefois à répliquer en détruisant l'envahisseur. Le culte d'Irklyn profite du conflit pour prendre contact avec l'Ordre des Magistes-timoniers. En échange d'un territoire autonome sur **Ayarin**, les halfelins partagent leurs connaissances des Quatre empires avec l'église d'Irklyn.

Les Protectorats nanklyniens sont trop occupés à reconstruire leur flotte et un Conclave des Royaumes ancestraux se passe de leur encombrante présence pour voter l'approche des populations humaines d'Idun. C'est la flotte marchande du clergé d'Irklyn qui approche les Idunites et des liens commerciaux sont très vite créés avec des communautés isolées mais ouvertes aux nouvelles richesses des Vadars, jusqu'alors considérés comme légendaires. Les siècles qui suivent voient l'expansion de l'église d'Irklyn sur tous les mondes alnondéens à l'exception de Loki. Sur Thor, les Protectorats nanklyniens découvrent la présence des Insectares au sein de leur gouvernement, les prêtres du champion divin tentent alors d'avertir leurs voisins qui refusent tout conseil des Protectorats belliqueux. Une terrible vague d'assassinat frappe les Protectorats mais s'étend à tous les autres royaumes Thoréens. Le premier Chapitre des **Chevaliers nanklyniens** est fondé pour répondre aux attaques des Insectares et pour la première fois depuis longtemps, les Vadars sont unies contre une menace commune.

L'ennemi **Apshar** est découvert, allié aux insectares et les Vadars combattent ces deux adversaires, à peine soutenus par des humains qui restent trop dépendants des elfes Thoréens depuis l'effondrement des Quatre empires. L'église de Jabdaly découvre finalement un rituel démasquant les métamorphes insectares et une grande purge est organisée par les Chevaliers de Nanklyn.

L'Ordre du Rubis d'Asseryan

La menace insectare aurait pu ne jamais être découverte si les aventuriers de l'ordre du rubis n'avaient éventé les sinistres machinations d'un maître-métamorphe ayant prît les traits du Sarkarill d'Aerdoän. Suivant la vision envoyée par Jabdaly, la prêtresse-sorcière Syrden Faradh, membre fondatrice de l'ordre, décida de poursuivre sa traque des ennemis métamorphes et périt avec la plupart de ses compagnons lorsque plusieurs insectares utilisèrent les Chevaliers de Nanklyn pour les

éliminer. Réalisant leur erreur, les vadars nanklyniens reprennent la chasse aux métamorphes et déclarent la guerre aux apshars.

Puis vient le temps des **Rois-sorciers** humains, des individus dotés de pouvoirs surnaturels dont cette espèce était dépourvu jusqu'alors. L'Humanité s'affranchie des Vadars qui perdent beaucoup de leurs acquis en dehors de Thor. Les Protectorats nanklyniens sont unifiés sous la férule du **Grand Maître Valoän** qui donne son nom à un nouveau royaume. Peu après, le duché d'Oreän et le Drakoän sont envahis. Les autres Royaumes ancestraux doivent se soumettre à la foi nanklynienne. Pendant deux millénaires, l'église de Nanklyn impose sa foi sur les mondes alnondéens, les humains vénèrent le dieu Vadar sous le nom de Gardyan et adaptent la culture Vadar à leur propre espèce.

Centre de la foi nanklynienne, Thor est la cible privilégiée des Nouveaux dieux qui envoient leurs fidèles frapper les infidèles. Le culte d'Irklyn, jusqu'alors persécuté, choisit de s'allier avec les fidèles des Nouveaux dieux et permet une invasion de Valoän. Une fois le **Grand temple de Nanklyn** rasé jusqu'aux fondations, de terribles massacres de Vadars marquent la fin d'une ère où les Thoréens dominaient la Sphère d'Alnondëa.

Le Shallari irklynien

Alors que les Purges vadars brisent des millénaires de culture thoréenne, l'église d'Irklyn est contrainte de disparaître et d'adopter une structure secrète. Le Shallari est l'ensemble des sectes irklyniennes qui sont autant de cellules se partageant les ressources de l'ancien culte. Grâce à son influence sur Idun, une cohésion est maintenue mais le temps fait son œuvre et lorsque vient la réunification du Shallari, plusieurs sectes préfèrent conserver leur autonomie et trouvent un soutien sur Thor, où les seigneurs syldars recherchent un pouvoir religieux autonome du clergé unifié d'Irklyn sur Idun.

Sur Thor, les fidèles d'Irklyn forment de nombreuses sociétés secrètes afin d'échapper aux Purges Vadars, alors que les autres églises sont décimées. La civilisation Midagar naît sous la tutelle des dieux **Ases**. Le monde Thoréen reste toutefois négligé par les nouveaux conquérants qui préfèrent s'établir sur Idun, Heimdall et Freya. Sous les frondaisons d'**Omlarin**, les Vadars survivants préparent leur vengeance avec le soutien de la Nouvelle église de Nanklyn. Les Fidèles-marchands d'Irklyn cherchent pour leur part à tenter une approche pacifique des Midagars. Les **Vodanes** envahissent Alnondëa à cette époque et permettent aux deux factions Thoréennes de démontrer leur puissance aux Midagars. La majorité des Vadars suivant Irklyn choisissent de s'installer sur Idun en adoptant le nom de **Syldars**, alors que les Vadars isolationnistes reprennent par la force leurs Royaumes ancestraux et prennent le nom de **Ryndars**.

Le Mouvement Tellurique

Culte dominant des deux derniers millénaires, l'église de Nanklyn est annéantie par les fidèles des Nouveaux dieux qui se révèlent malgré tout incapables de frapper justes. Le Grand temple thoréen de Nanklyn n'est plus un lieu majeur de l'église et sert aux célébrations communes avec le clergé de Gardyan. Les Chapitres nanklyniens apprennent très vite la purge qui se produit au sein de leur peuple et plus de la moitié de la hiérarchie disparaît dans l'anonymat. Quelques reliques sont laissées aux infidèles mais les plus puissants artefacts sont soigneusement conservés. Une bonne partie de la flotte spatiale nanklynienne est dissimulée dans les ceintures d'icebergs où ont depuis longtemps été aménagés des forteresses secrètes. Après quelques décennies, les Chevaliers de Nanklyn reviennent sur les mondes alnondéens et fondent de nouveaux Chapitres. Le Mouvement tellurique de Nanklyn est né, soutenant secrètement l'église officielle du dieu vadar avec les ressources du passé.

Les Syldars restés sur Thor doivent affronter leurs voisins Ryndars qui décident de purifier leur race. Une deuxième vague de Vadars abandonne alors Thor pour rallier Idun, et les autres mondes à dominance Midagars, mais dans une moindre proportion. Les premiers mercenaires Syldars

découvrent alors les **Guerres Lointaines** et partent aux côtés des Midagars dans les Sphères de l'Empire d'Hyro. A cette époque, les Ryndars contrôlent totalement Thor et persécutent les communautés Midagars.

Inévitablement, une force spatiale Midagar vient détruire l'ennemi Ryndar qui déploie ses propres forces. Une unique bataille voit la quasi-totalité des ressources spatiales militaires alnondéennes consummées. Les Ryndars se retrouvent immobilisés à la surface de leur monde et des dissensions internes éclatent. Plusieurs royaumes sont annexés et la civilisation Ryndar est sur le point de régresser à un stade dramatique. Des émissaires de l'**Armada** arrivent alors dans la Sphère d'Alnondëa et prennent contact avec les Ryndars. Une alliance est difficilement conclue; Les Ryndars recevront l'aide de l'Armada elfique en échange d'une participation à l'effort de guerre contre un ennemi d'Outresphère. Les **Secondes Guerres Lointaines** voient le départ des Midagars et des Syldars Idunités, et au même moment, les Ryndars embarquent à bord de plusieurs Monarques pour combattre les Clans d'Hurwaët dans le Phlogiston.

Saldren Taradhrim naît à une époque où la noblesse Ryndar est allée combattre outresphère et où Thor connaît une période de paix, les royaumes Ryndars sont dirigés par des prêtres de Nanklyn influençables et bien moins fanatiques que leurs ancêtres. Le culte d'Irklyn profite de cette situation pour revenir sur Thor avec des colons Syldars et une minorité de Shaedars. Des liens fragiles sont créés avec quelques communautés Midagars mais les Ryndars restent à l'écart de toutes les grandes décisions qui voient apparaître des alliances entre Syldars et Midagars.

Elu seigneur de Nandoär, Saldren Taradhrim apparaît officiellement dans la guerre contre l'ennemi hyrite qui envahit les mondes alnondéens, il tente une première approche des forces Syldars et Midagars mais celles-ci se montrent trop désorganisées pour offrir un front unit face aux guerriers-dragons d'Hyro. Les forces impériales déferlent alors sur Thor, privé de ses défenses, mais se heurte aux forces spatiales Ryndars rappelées en urgence du Phlogiston par Saldren Taradhrim qui gagne un grand prestige. Finalement, une nouvelle alliance est formée et les Ryndars Thoréens participent aux grandes batailles contre l'Empire multi-sphère d'Hyro. Sur Thor, la situation politique est devenue d'une inextricable complexité; Les seigneurs Ryndars de retour des guerres contre l'ennemi Hurwaët n'approuvent pas les nouvelles évolutions de la société Thoréenne et beaucoup de leurs anciens royaumes ont été entre temps partagés par les églises plus conciliantes. L'avènement de Saldren Taradhrim, Adepté de Jabdalyn, entraîne la naissance d'un complot visant à rendre aux anciens seigneurs leur autorité. Très vite, le seigneur de Nandoär est évincé du trône par un lointain cousin manipulé par les Seigneurs Ryndars, accusé de trahison, il doit fuir son monde natal et abandonner Alnondëa.

Les Ryndars Thoréens vivent dans de petits royaumes formant des ensembles traditionnels nommés Royaumes ancestraux. **Omlarin** est partagé en territoires plusieurs fois millénaires qui subsistent depuis l'époque des Champions divins. Même si aujourd'hui, les cinq Royaumes ancestraux ne sont plus des entités politiques réelles, leurs frontières rassemblent des territoires suivant une foi commune. Avec la fondation tardive de Valoän et l'émergence d'une église orthodoxe de Nanklyn, Omlarin adopte une foi unique et nombre de royaumes perdent leurs traditions. La scission entre Ryndars et Syldars cause de nouvelles oblitérations culturelles. Les Ryndars sont dirigés par un seigneur nommé Sarkarill, capable de prouver son ascendance divine, ce sont généralement des lignées héréditaires se succédant depuis l'époque des Champions divins. Chaque seigneur choisit un Thorkarill (Conseiller) qui est traditionnellement un prêtre de la religion dominante selon les coutumes des Royaumes ancestraux. Le seigneur délègue généralement son pouvoir à un groupe de Fareks (Chevaliers) qui maintiennent son autorité au sein du royaume. Avant la domination nanklynnienne, la sorcellerie Vadar était puissante et les seigneurs possédaient une cours parallèle composée de nombreux pratiquant des Arts anciens. Le clergé nanklynien chassa les sorciers et imposa des règles conjointement établies avec l'église de Jabdalyn. Ce fut le début de la magie arcanique et des Mystères. Les guerres spatiales s'étant succédées, il ne reste plus beaucoup de magiciens Ryndars sur Thor mais une petite communauté s'est formée au sein des flottes de l'Armada, ses membres reviennent de temps à autre sur leur monde natal, apportant de nouvelles connaissances. Sur le plan militaire, chaque royaume Ryndar possède une petite compagnie de Na-farek (Guerriers) ayant toute latitude pour former des milices en cas de guerre. On compte de dix à cinquante Na-farek pouvant rassembler un millier de combattants.

L'église de Korim

Fondée dans les premiers temps de la relation midagar/syldar sur Idun, l'église des Francs-négociants korimites suivit dans son intégralité les syldars idunites lors de leur exode. Dirigé par un Maître-Négociant, l'église des Francs-négociants korimites sert souvent de bras armé au culte thoréen d'Irklyn et sa hiérarchie est grandement composée de templiers. L'influence syldar à poussé les korimites à accepter la sorcellerie au sein de leur église et un ordre secret de lanceurs de sorts à été fondé, l'Ordre des Traditions obscures.

Le seigneur peut morceller son royaume en autant de duchés, comtés et baronnies. Les Thorkarills et les Fareks possèdent souvent un titre de duc ou comte alors que les Na-fareks sont les barons.

Malgré les revers de fortune de l'église de Nanklyn, cette dernière reste très puissante et dispose de temples fortifiés à l'écart des cités. Les autres cultes ayant été annéantis à l'époque de Valoän, il n'existe plus que des chapelles isolées où une poignée d'Adeptes vénèrent des déités telle que Jabdalyn, Harklyn ou Syrklyn. Les prêtres-marchands d'Irklyn sont fréquemment persécutés au sein des royaumes Ryndars, accusés de la déchéance de l'espèce Vadar. Très influent sur la politique Ryndar, l'église de Nanklyn contrôle encore les royaumes modernes formant les limites des Protectorats nanklyniens ainsi que plusieurs territoires éparpillés formant une puissante théocratie secrète où le pouvoir des Sarkarills reste amoindrie.

A la fondation de Valoän et l'exil des prêtres d'Irklyn, le commerce au sein des Royaumes ancestraux fut prit en charge par le clergé de Nanklyn qui dilapida d'importantes ressources avant de fonder l'**Ordre Nourricier de Nanklyn**. Avec la gestion déplorable des ressources par le culte de Nanklyn, les royaumes Ryndars se replient sur eux-mêmes et tentent de subvenir à leurs besoins. La culture Ryndar est maintenue grâce à la puissance de l'église de Nanklyn mais reste dramatiquement stagnante jusqu'au retour du clergé d'Irklyn et des Syldars Idunites.

Longtemps bannis de leur monde natal, les Syldars qui choisirent de revenir sur Thor étaient des aventuriers désireux de se retirer de la vie publique Idunite. Très riches même selon les critères Syldars, les nouveaux colons suivirent le clergé d'Irklyn qui approcha plusieurs jeunes seigneurs Ryndars très influençables. Etablis sur le continent d'**Ayarin**, les Syldars rebâtirent les anciennes cités des humains qui avaient prospérés là, ils restaurèrent des relations commerciales avec leurs cousins Ryndars qui virent leur économie prospérer et profitèrent de l'occasion pour rétablir les anciens cultes Vadars. Trois mille colons Syldars étaient arrivés sur Thor mais ce nombre fut vite doublé avec la venue sur Ayarin de Midagars et de Shaedars Idunites. Les Syldars Thoréens sont dirigés par un Prince-marchand nommé Korithall, qui s'entoure d'un cercle de Shamthall, des conseillers aux capacités variées et souvent d'espèces non-Vadars. Les Syldars Thoréens sont plus urbains que leurs cousins Ryndars, ils se concentrent dans de grandes métropoles cosmopolites et dépendent fortement des ressources extraplanétaires en provenance d'Idun. Les Korithalls n'entretiennent pas d'armée mais préfèrent recruter des mercenaires siféens ou Idunites. Sur le plan religieux, les Syldars Thoréens vénèrent Irklyn dans des temples fastueux qui servent aussi à l'établissement de chapelles dédiées aux autres dieux Vadars à l'exception de Nanklyn dont le clergé est exclusivement Ryndar et qui possède ses propres temples, toujours à l'écart des cités Syldars.

Malgré une certaine prospérité, les Syldars Thoréens restent tributaires de leurs frères Idunites avec qui ils ont des liens familiaux étroits. La majorité des ressources alimentaires proviennent d'Idun avec un transit par les Enclaves valkyriennes. Les spelljammers Thoréens appartiennent tous à l'église d'Irklyn qui reste fortement liée aux seigneurs Syldars d'Idun, et les Korithalls doivent donc se plier aux exigences Idunites lorsqu'il s'agit d'affaires commerciales.

Les princes thoréens

Lressentant très mal leur dépendance vis-à-vis des seigneurs syldars, les Korithalls thoréens cherchèrent très tôt des soutiens pour s'affranchir de ces relations encombrantes. Dans les mouvements schismatiques du Shallari irklynien, ils trouvèrent un appuit religieux mineur mais pouvant leur donner une certaine indépendance. Dès leur arrivée, les Korithalls envoient des adeptes des cultes vadars jusqu'alors disparus sur Thor, ils supportent la croissance des cultes de Jabdalyn, Syrklyn et Harklyn.

Profitant de l'exode shaedar, les seigneurs syldars de Thor concluent une alliance malaisée avec le conseil Sarkoon mais celui-ci se révèle peu fiable sur le plan politique, il reste toutefois un soutien magique puissant, permettant un accès aisé aux vaisseaux magistiens des shaedars.

Sur le plan militaire, quelques tentatives vers les seigneurs ryndars furent tentés mais ne donnèrent rien, il en va tout autrement avec les régents qui assurèrent le gouvernement des royaumes d'Omlarin

pendant les Guerres d'Hurwaët et qui furent dépossédés avec le retour de leurs aînés. Représentant une force discrète surtout composée de Na-fareks, ces ryndars ne sont pas des alliés de confiance pour les Korithalls thoréens qui surveillent avec attention ces seigneurs sans terres.

Si les Syldars Thoréens restent dépendants de leurs frères Idunités, il en va de même avec les Midagars et les Shaedars venus à la suite des Syldars. Pour les Midagars, ce furent des liens familiaux qui les poussèrent au voyage vers le monde de Thor. Les Shaedars suivirent leurs alliés en espérant pouvoir réclamer un ancien héritage datant des Quatre empires.

Les Midagars Thoréens forment une minorité totalement assimilée au sein de la société Syldar, ils prennent bien soin d'éviter tout contact avec les Ryndars qui les considèrent comme une espèce ennemie et inférieure. Les Midagars Thoréens tendent à se rassembler dans certains quartiers des métropoles Syldars et forment de puissants groupes avec lesquels les Korithalls doivent compter. Les Midagars règlent leurs problèmes eux-mêmes, formant souvent de petites milices indépendantes de la loi Syldar. Sur le plan religieux, ils vénèrent Irklyn sous son nom Midagar moderne de Korim et vouent aussi un culte aux dieux Ases.

Les Shaedars Idunités vinrent donc sur Thor pour réclamer un héritage ancien. Dès le début de la nouvelle colonisation d'Ayarin, les Shaedars se séparèrent des Syldars et des Midagars pour explorer les ruines de leurs ancêtres, les membres de l'Ordre des Magistes-timoniers. Avec le temps et l'utilisation d'une puissante magie Shaedar, les ruines d'une nécropole furent exhumées et rebâties pour abriter une population bien vivante. La cité des Morts peut donc sembler d'un abord inquiétant mais c'est une métropole Shaedar très prospère où toutes les formes de magie sont enseignées par des maîtres de toutes les cultures alnondéennes. L'architecture Shaedar peut déconter car elle fait un grand usage des niveaux suspendus. L'antique nécropole fut conservée en état et les nouvelles habitations Shaedars furent simplement bâties sur des terrasses suspendues reliées entre-elles par des passerelles aériennes.

Les Shaedars sont les alliés commerciaux des Syldars mais restent très indépendants sur le plan politique. Dirigés par un conseil des Archimagistes nommé **Conseil Sarkoon**, les Shaedars Thoréens ont fondés une magiocratie où la maîtrise des forces mystiques déterminent le rang dans la société. Le commerce étant jugé trop vil pour les Shaedars, le conseil Sarkoon a autorisé des prêtres-marchands d'Irklyn à établir un temple vendant tout les produits que les Shaedars ne peuvent obtenir par le biais de leur magie.

Comme les Syldars Thoréens, les Shaedars préfèrent engager des mercenaires Idunités ou siféens lorsque le besoin s'en fait sentir, ils restent aussi de grands adeptes de la conjuration et certains archimagistes peuvent appeler des troupes entières de créatures conjurées.

Très orgueilleux, les Shaedars méprisent les dieux Vadars et Midagars. Certains vieux Shaedars vouent un culte informel à Ishil, un avatar d'Isis que les premiers halfelins alnondéens vénéraient.

Sites particuliers: Thor est riche en lieux étranges et mystérieux, beaucoup d'aventuriers se risquent à arpenter les forêts glacées d'**Omlarin** alors que d'autres explorent les antiques ruines des Quatre empires.

Eryn-Saerda est l'un des plus puissants ports de spelljamming Ryndar, l'un des rares à avoir échappé aux innombrables troubles. Façonné au cœur de quarante-deux arbres millénaires, le port est une succession de cavernes végétales où sont élaborés les spelljammers Ryndars. Forteresse imprenable, Eryn-Saerda est un enjeu politique majeur et quiconque en contrôle les ressources s'assure une autorité certaine sur le peuple Ryndar. Bien entendu, c'est l'église de Nanklyn qui contrôle le port. Avec l'alliance créée par Saldren Taradhrim, les Ryndars peuvent profiter des ressources extraplanétaires de leurs alliés et développent de nouveaux modèles de spelljammers, fruits des guerres contre les clans d'Hurwaët.

La Cité des Morts est l'antique nécropole des Shaedars qui reçurent celle-ci des Vadars en échange de leur aide contre les forces des Quatre empires. La culture Shaedar originale prospéra rapidement en se spécialisant dans le spelljamming mais dut suivre les Syldars lors des Purges nanklyniennes. La colonisation de la Cité des Morts par les Shaedars Idunités annonce le retour de la prospérité. La nécropole est tout ce qui reste d'une puissante cité Syldar offerte à l'Ordre des Magistes-timoniers, elle fut restaurée par les Shaedars Idunités qui nettoyèrent les cinq niveaux souterrains et les mausolées de

leur population mort-vivante. La cité elle-même est peuplée par un peu moins de mille individus qui résident sur trois niveaux aériens de plateformes suspendues à de massifs piliers de marbre. La Cité des morts se dresse au creux de quatre collines et le paysage désolé aux alentours à de quoi dissuader les plus braves, c'est toutefois là que la plupart des lanceurs de sorts Thoréens préfèrent se rendre pour apprendre les sortilèges qui feront d'eux de véritables magiciens.

Les secrets des morts

Lors des Purges nanklyniennes, les shaedars établis sur Thor furent contraint de suivre les sylgars exilés sur Idun. Ne pouvant emmener leurs laboratoires complets et l'intégralité de leurs connaissances magistiennes, le conseil Sarkoon choisit d'utiliser la Nécropole comme un sanctuaire secret où dissimuler leurs secrets. Dès les premiers temps de l'exode, les shaedars avaient prévu de revenir sur Thor et la Nécropole fut aménagée sur plusieurs niveaux souterrains afin d'accueillir des entrepôts de stockages, des dortoirs et des armureries. Les laboratoires magistiens sont pour leur part dissimulés dans les tombes et les mausolées, leurs éléments cachés dans la maçonnerie et les textes shaedars mélangés aux oraisons funéraires.

La baronnie de **Faerdoän** reste célèbre pour sa longue lignée de seigneurs liés à Jabdalyn dont le dernier représentant n'est autre que Saldren Taradhrim. Située au cœur du **Bois de Mantorille**, dans une vallée boisée plongée dans une pénombre permanente, la baronnie soutient le culte de Jabdalyn et en paye les conséquences lorsque l'église nanklynienne déclare ce culte hérétique. Au centre d'un grand mouvement de résistance, Faerdoän est le premier **Chapitre des Vierges-guerrières de Jabdalyn** qui lancent leurs attaques contre les templiers de Nanklyn. Lorsque le Royaume ancestral de Karoän s'effondre, beaucoup de Mères-sorcières se réfugient dans la baronnie, sous la protection de la famille Taradhrim qui conserve une certaine indépendance même à l'époque de Valoän. Avec l'ascension de Saldren Taradhrim sur la scène alnondéenne, la baronnie devient le centre d'un empire encore privé de forme mais où une population fidèle se rassemble sous le nom de *Faerdoën*. Alors que le seigneur de Nandoär est banni de Thor, la baronnie de Faerdoän devient une nouvelle fois le cœur d'une révolte capable de briser l'ordre établi.

Les Taradhrim

Si la baronnie de Faerdoän fut aussi longtemps sous la protection de la famille Taradhrim, c'est que le culte matriarcal de Jabdalyn avait depuis longtemps œuvré dans l'ombre pour produire une lignée parfaite de serviteurs. Il s'avéra que les Taradhrim, bénis par Jabdalyn, conservèrent toujours leur indépendance en restant fidèles aux préceptes de la déesse ainsi qu'à son clergé. Lorsque naquit Saldren Taradhrim, les Mères-sorcières de Jabdalyn virent en lui leur futur Bashar, elles écartèrent toutes les influences ne servant pas leurs visées mais une nouvelle fois, échouèrent. Le nouveau baron de Faerdoän était atteint d'une soif de puissance intarissable et le simple fait de se contenter d'un rang subalterne ne pouvait lui convenir. Toujours fidèle aux Mères-sorcières, il déjoua leurs tentatives d'assassinat à son encontre et continua à les servir discrètement. Les Mères-sorcières ont placés l'une des leurs dans l'entourage du seigneur en exil et espèrent pouvoir servir leur déesse en faisant procréer cette adepte avec le seigneur, donnant alors naissance au Bashar de Jabdalyn.

Les Valkyries

Même à l'époque Vadar, personne ne distingue les cinq lunes Thoréennes qui forment un cortège indissociable dans les cieux. Les cinq lunes rocheuses sont en fait des fragments d'un corps plus important qui fut pulvérisé à l'époque des conquêtes **Shankos**. Une légende parle d'un géant de feu, Odin pour les Midagars, qui jaillit des nuées gazeuses du soleil pour venir briser la lune.

Les cinq lunes valkyriennes évoluent donc de façon rapprochées et leur orbite est encombrée de nombreux fragments mineurs de rocaille. Les **Vadars** sont les premiers à exploiter efficacement les Valkyries qui n'étaient avant cela que des avant-postes Goshènes et des escales vers Idun. De puissantes citadelles sont creusées dans les montagnes lunaires et d'importantes réserves de vivres sont stockées en prévision de famines sur Thor. Les Valkyries conservent leur fonction militaire tout au

long de l'histoire Vadar et deviennent même source de conflit entre Ryndars et Syldars. Lorsque les Monarques de l'Armada viennent chercher leurs alliés Ryndars, les Valkyries deviennent des lieux de rencontres entre elfes Sndarhan et Ryndars.

Rocailleuses, les lunes sont infertiles et ne peuvent supporter de population, des garnisons sont toutefois maintenues autour des cinq ports de spelljamming Ryndar et quelques pirates Syldars ont découverts des débris suffisamment vastes pour y aménager des caches.

Les Enclaves valkyriennes

Les ports de spelljamming ryndars servent aux syldars thoréens pour le transit des marchandises en provenance d'Idun. Chaque capitainerie valkyrienne comporte un temple d'Irklyn servant à la gestion de ces transactions sur lesquelles les ryndars touchent un bon pourcentage. L'influence des syldars thoréens ou Idunites est strictement réglementée dans les Valkyries où les ryndars cherchent à profiter le plus possible des richesses de leurs cousins sans faire de concession.

Les temples valkyriens d'Irklyn sont dotés de leurs propres ponts de transbordement et se doivent de payer de lourdes taxes sur la maintenance d'entrepôts, ils n'ont pas le droit de faire du négoce dans le port ryndar et doivent dissimuler leurs symboles religieux. C'est un prix lourd à payer par les syldars mais la richesse des seigneurs Idunites permet de maintenir un lien étroit avec les cités thoréennes tout en gardant un œil sur les royaumes ryndars.

Idun, les Fontaines aux écus

{Amrakin (Vadar), Bès (Goshène)}

Type de monde: Rocheux sphérique

Taille: F (Diamètre équatoriale de 21 000 km)

Rotation: 20 heures

Révolution: 125 jours

Lunes: Sif

Population: Syldar, Midagar, Shaedar

Magie: Texture magique importante. Toutes les formes de magie représentées.

Panthéons: Vadar, Midagar

La chaleur d'Odin baigne Idun, autrefois nommé Amrakin par les Vadars et Bès par les Goshènes. De grands lacs reliés entre eux forment une longue chaîne équatoriale alors que le reste de ce monde est une succession de vastes déserts brûlants et de plaines rocailleuses. Les différentes civilisations alondéennes s'établirent toujours sur les rives des lacs Idunites dont les ressources furent abondamment exploités.

Le climat Idunite est chaud et sec mais autour des lacs, une végétation tropicale protège les populations des désagréments de leur monde. On distingue des régions sur Idun par rapport au niveau des Grands lacs; Les Lacs profonds sont tous concentrés dans une région dépourvue de végétation dense et sont les plus riches en animaux géants, les vents violents du désert touchent plus fréquemment les cités des Lacs profonds dont les habitants sont les

plus endurcis. Les Lacs scintillants sont les moins profonds et ceux dont les eaux sont les plus chaudes, c'est là que l'on trouve les perles les plus fabuleuses d'Idun et de la Sphère toute entière. Enfin, les Lacs noirs sont ainsi nommés à cause du sable noir qui tapisse leurs fonds, hormis cette particularité, la région est plus densément boisée et le climat tropical y est plus intense que partout ailleurs.

Ports d'accueil: A l'époque Shanko, un unique Bastion métallique est érigé sur Idun qui reste un monde bien trop lointain pour les conquérants. Ce sont les Goshènes qui trouvent leur bonheur sur ce monde balayé par des vents brûlants et possédant une terre fertile. Plusieurs ports de spelljamming sont établis et deviennent de grandes métropoles. A l'époque des Quatre empires, Idun reste un monde majeur avec Heimdall mais son éloignement des centres de pouvoirs impériaux fait que la population humaine qui domine à l'époque devient vite indépendante, se rassemblant autour des maîtres des grandes métropoles largement épargnées lors des soulèvements contre les Goshènes. Les Syldars apportent leur civilisation Thoréenne mais préfèrent rebâtir des cités abandonnées dont ils réaménagent les ports spatiaux.

Ressources: Si Freya fut de tout temps considéré comme un grenier à blé pour les différentes civilisations alondéennes, Idun n'eut jamais besoin d'importer de produits alimentaires disponibles en grand nombre dans les eaux de ses lacs. A l'époque Midagar, les montagnes sont exploitées et de nombreuses cités minières fournissent les métropoles Idunites en nombreux minerais de grande qualité. Foyer du puissant culte d'Irklyn, Idun dispose d'une importante flotte de spelljammers marchands qui furent fréquemment loués aux dirigeants des royaumes extraplanétaires.

Cultures: A l'époque **Shanko**, les quelques tribus d'humains et de gnolls primitifs sont asservies mais conservent une certaine liberté, les échanges entre ceux qui sont esclaves et les individus libres permettent une évolution parallèle.

Les **Goshènes** imposent leur culture aux anciens esclaves Shankos qui parviennent à créer une culture au cœur des montagnes polaires, là où les envahisseurs ne s'aventurent pas. La culture **Amrakinite** se divise rapidement en deux lorsque les gnolls préfèrent évoluer à la surface alors que les humains choisissent de maintenir leur culture troglodytique. Comme sur les autres mondes, les Goshènes sont victimes des soulèvements de leurs esclaves, secrètement soutenus par les humains amrakinites qui ont développés des techniques de guérillas et harcassent les caravanes Goshènes. Les tribus gnolls régressent rapidement à cette époque et s'emparent des cités troglodytiques de leurs voisins humains alors que ces derniers s'emparent des cités Goshènes.

L'intervalle Amrakinite
Même sans la venue des Quatre empires sur Idun, les amrakinites n'auraient jamais put maintenir une quelconque organisation au sein des métropoles goshènes. Dès leur conquête, les cités sont partagées entre les tribus victorieuses. Un conseil de chefs de guerre parvient à diriger les plus grandes cités en faisant jouer les innombrables rivalités claniques mais ne peuvent soutenir une économie raisonnable. A la venue des Quatre empires, les amrakinites sont pratiquement chassés par les anciens esclaves goshènes qui sont devenus les habitants des cités de leurs maîtres.

L'ère des Quatre empires voit l'arrivée d'envahisseurs humains qui prennent le pouvoir dans les cités fraîchement conquises. Les amrakinites sont contraints d'abandonner leurs prises de guerre et disparaissent dans les déserts Idunites. Les Quatre empires exploitent les cités Goshènes sans se préoccuper des tribus sauvages du désert, se font la guerre selon les événements extraplanétaires et abusent des richesses des Grands Lacs.

L'arrivée des prêtres d'**Irklyn** marque une nouvelle ère. Les cités-états Idunites sont en effet prospères mais en sont arrivés à une stagnation culturelle inquiétante. Les miracles divins des prêtres-marchands provoquent une conversion massive des humains Idunites à cette religion. Depuis l'époque Goshène, les dieux ne sont en effet plus que des icônes sans influence et l'apparition d'Irklyn provoque une révolution. Les prêtres-marchands Vadars renforcent leur flotte sacrée grâce aux ressources Idunites et

enseignent leurs secrets aux humains des cités. Sif est densément peuplée par de grandes familles Idunites désireuses de s'éloigner de l'effervescence urbaine.

Si la guerre Insectare ne touche pas autant Idun que ses voisines, les Vadars de ce monde estiment être solidaires de leurs frères et participent à l'effort de guerre en envoyant de nombreux spelljammers. Malheureusement, des navires Idunites sont capturés par les Apsbars et leurs alliés métamorphes qui infiltrent les gouvernements des cités autonomes Idunites. Lorsque les Chevaliers de Nanklyn arrivent pour purifier Idun de la menace insectare, ils révèlent que la majorité des grands seigneurs Idunites sont des agents ennemis. Les cités des Grands Lacs se retrouvent privées de chefs et l'ambitieuse église de Nanklyn profite de la situation pour placer plusieurs de ses membres à la tête de petites cités prospères.

Les Quartiers thoréens
Lors des Purges, les vadars Idunites contrôlent déjà une bonne partie des grandes métropoles et ont une influence sur la majorité des seigneurs midagars des Grands Lacs, mais le sentiment xénophobe envers leur race est tel qu'ils ne peuvent protéger leurs frères thoréens exilés. Par le biais de l'église d'Irklyn, la communauté sylдар est protégée en étant placée dans des quartiers fortifiés où patrouille une milice midagar/vadar. Il faut deux générations pour que les sylдарs soient intégrés dans la population des vadars Idunites qui finissent par adopter le nom des nouveaux venus. Les Quartiers thoréens conservent leur utilité en devenant des souks sylдарs exclusivement réservés aux ethnies vadars.

L'ère des Rois-sorciers, bien que brève, atteint son apogée sur Idun, où plusieurs cités des Lacs noirs voient des élus apparaître et se rassembler en confréries qui se heurtent au pouvoir de l'église de Nanklyn, toujours présente sur Idun. Les sorciers Idunites reçoivent cependant le soutien des Vadars fidèles à Irklyn ainsi que celui d'une ethnie jusqu'alors réfugiée dans les montagnes polaires et arrivée à l'époque des Quatre empires; Les Shaedars. Trois générations de sorciers se succèdent avant que l'humanité voit ces individus étranges disparaître. Sur Thor, les Protectorats Nanklyniens sont fédérés en un royaume unique, **Valoän**, qui envahit le Duché d'Oreän, cœur religieux de la foi irklynienne. Sur Idun, une violente guerre religieuse éclate entre les deux cultes et beaucoup de citoyens des grandes métropoles rallient les prêtres-marchands. Mais l'église nanklynienne a suivi l'exemple de l'ennemi insectare en infiltrant un très grand nombre d'agents au sein des gouvernements autonomes des cités Idunites. Si le peuple suit l'église d'Irklyn, les forces militaires sont sous le contrôle des nanklyniens qui chassent les infidèles hors des cités, à une époque où de terribles tempêtes balayent les déserts septentrionaux.

Les Sorciers Madshem
Sur Idun, les ensorceleurs sont secrètement protégés par l'église d'Irklyn qui désire en faire une faction puissante et lui étant dévouée. Très vite, les Madshem se libèrent de l'influence irklynienne mais conservent des liens avec l'église sylдар. Formant un groupe puissant, les Madshem prennent le contrôle de nombreux villages avant de manœuvrer pour déposséder quelques seigneurs nanklyniens de leurs cités. Avec le soutien des magistiens shaedars, les Rois-sorciers peuvent étendre leur influence mais ne sont pas suivis par le peuple qui craint ces êtres marqués par une destinée étrange. L'église de Nanklyn voit les Madshem comme des pions des irklyniens et leur oppose sa propre faction de sorciers humains, les Karshims, secrètement formés par les Chevaliers de Nanklyn et servant à neutraliser les Madshem qui voient leur autorité disparaître rapidement.

L'âge sombre qui suit l'avènement de Valoän voit Idun devenir le théâtre de guerres d'une rare violence. Les prêtres-marchands sont pratiquement tous massacrés mais les survivants ont rejoint les Shaedars dans leurs citadelles minérales, ils ont aussi fait alliance avec les descendants des tribus amrakinites, les **Rakiniens**, de terribles guerriers du désert terrifiés par la magie divine et animés par le désir de saccager les grandes cités aux murs élevés.

Ce sont des Rakiniens qui sont les premiers convertis au culte d'**Odin**. Les Vadars réfugiés dans le désert les utilisent comme troupes au sol mais découvrent avec inquiétude de profonds changements dans la société de ces alliés primitifs; Les dons miraculeux se multipliant chez les Rakiniens. Les Vadars et les Shaedars décident de couper tout liens avec eux, craignant de nouvelles persécutions devant le fanatisme des prêtres des Nouveaux dieux. Renommés **Midagars**, les guerriers du désert ignorent leurs anciens alliés et attaquent directement les cités Idunites, très désorganisées malgré la présence autoritaire de l'église de **Gardyan**. Mais même si les Midagars sont de valeureux guerriers animés par une foi puissante, ils se révèlent incapables de contrôler des cités entières et font appels à leurs alliés des montagnes polaires. Les cités Idunites conquises et de nouveaux sous l'influence de l'église d'Irklyn, les Midagars se voient incapables de poursuivre leur guerre sainte alors que les autres mondes se préparent à envahir Idun. Le soutien des Shaedars et des Vadars irklyniens permet de former une première flotte de guerre hétéroclite qui s'empare de Sif, où se trouvent les chantiers de constructions planétaires.

Alors que la guerre sainte se répand dans la Sphère d'Almondëa, sur Idun, la situation se stabilise rapidement avec le départ des guerriers Midagars qui laissent derrière eux quelques congrégations de prêtres Ases et un grand nombre de leurs alliés Vadars et Shaedars. Le **Grand temple de Nanklyn**, sur Thor, s'effondre, et laisse les Midagars maîtres des anciens mondes Vadars. La scission se fait au sein du peuple des elfes et les Syldars Thoréens choisissent de rallier Idun afin d'échapper aux persécutions de leurs frères Ryndars mais aussi des Midagars. Pour les Syldars Thoréens, la vie est difficile sur Idun car ils sont perçu comme des ennemis par les Midagars et ne peuvent tous êtres protégés par l'influente église d'Irklyn qui ne doit pas révéler sa véritable puissance sur les métropoles. La guerre contre l'envahisseur **Vodane** permet d'atténuer la discorde entre les différentes ethnies Idunites, elle permet aux Syldars de s'illustrer dans de violentes batailles.

Finalement, il ne faut pas longtemps pour qu'une seconde vague de Syldars Thoréens arrive sur Idun et viennent fonder de nouvelles communautés sur les ruines de cités abandonnées. Les **Guerres Lointaines** drainent un très grand nombre de guerriers Midagars, Syldars et même quelques magiciens Shaedars. Les cités Idunites adoptent une certaine organisation et pratiquent des échanges commerciaux grandement favorisés par le culte d'Irklyn. Une flotte commerciale est construite par une alliance des plus grandes cités des Lacs profonds et Idun, en ces temps de paix, devient extrêmement prospère. Le départ des Ryndars Thoréens pour de mystérieuses guerres outresphère donne la motivation à de nombreuses communautés Syldars de revenir sur leur monde natal et des contacts sont prit avec les jeunes seigneurs Ryndars.

Le Nouvel exode Syldar ne connaît pas beaucoup de succès car les richesses des Idunites sont telles qu'ils ce sont habitués à un certain train de vie impossible à trouver ailleurs.

Une très forte proportion de métis revient des **Guerres lointaines** et de nombreux troubles annoncent de terribles dissensions au sein des cités Idunites. Mais les Midagars de ce monde ont appris depuis longtemps à apprécier leurs voisins Syldars et Shaedars, les métis Syldars sont finalement acceptés après avoir prouvés leur valeur à des postes aussi divers que variés. Jusqu'à ce que l'empire multi-sphères d'Hyro n'envahisse Almondëa, la prospérité des cités Idunites est légendaire et une civilisation pluri-ethnique voit enfin le jour, combinant ce que chaque espèce à de meilleur en elle.

Si Idun ne souffre pas directement des exactions impériales, ses ressources sont drainées à un rythme effrayant vers les flottes spatiales Heimdalliennes et Freyanes qui sont décimées. Les mercenaires Idunites finissent par former le gros des troupes au sol dans de nombreux royaumes almondéens. L'église d'Irklyn voit sa flotte marchande employée en première ligne et les Idunites ressentent durement cette guerre. Les actions audacieuses du Thoréen Saldren Taradhrim sont vivement encouragées par les seigneurs Idunites car elles font appels à la flotte Ryndar et à des mercenaires d'outresphère.

Les plus anciens habitants d'Idun sont les **Rakiniens**, descendants des amrakinites. Organisés en tribus nomades sillonnant les déserts, les Rakiniens sont de la même souche que les Midagars. Méprisés par leurs cousins des cités, les Rakiniens aiment vivre du pillage des caravanes marchandes et il leur arrive d'attaquer de petites cités. Organisés en tribus comptant de quatre cent à trois mille individus, les Rakiniens sont dirigés par un **Etash**, un chef de guerre qui se doit d'être doublé d'un sage. Un Etash est secondé par ses fils, les **Etashiis**, qui se doivent d'accomplir toutes les tâches quotidiennes, même les plus viles, afin de mieux connaître leur peuple. A l'époque des Rois-sorciers, il est intéressant de noter

que beaucoup de tribus Rakiniennes adoptent des élus fuyant les cités où l'église nanklynnienne les persécute. A partir de ce moment, chaque tribu possède un sorcier nommé Shatash, qui se doit de faire perdurer sa lignée et ses pouvoirs. Les guerriers tribaux sont autant des cavaliers émérites que des négociants car ils doivent revendre la plupart des marchandises qu'ils volent aux marchands des cités. Les Rakiniens montent des chevaux d'une souche propre au désert, les Jaeris. Plusieurs tribus se rassemblent généralement pour faire le commerce des rapines et des chevaux et il est fréquent que des marchands citadins viennent récupérer ce que les Rakiniens leur ont dérobé, les effusions de sang sont rares lors de ces rassemblements car les Rakiniens et leurs coutumes sont considérés comme un fléau naturel d'Idun. La véritable raison qui évite aux Rakiniens d'être persécutés par leurs cousins Midagars et une protection discrète de l'église d'Irklyn qui voit en eux d'éventuels alliés contre les chaotiques Midagars et leurs dieux ombrageux.

Les Midagars Idunites se targuent d'être les plus proches de leurs dieux qui apparurent en effet sur leur monde. En réalité, leur culture a évolué sous la subtile influence Syldar et ils se révèlent être les plus éloignés du modèle Midagar original.

Bien plus urbains que les Heimdalliens où les Freyans, le Midagar Idunite est habitué au luxe que lui offre son monde. Côté depuis toujours des peuples non-humains, il est bien plus tolérant que ses frères et servira souvent de médiateur lors des grandes assemblées. Plus marchand que guerrier, le Midagar reste égal à ceux de son espèce et peut s'emporter très facilement.

Beaucoup de Midagars Idunites vénèrent les dieux Vadars, et plus particulièrement Irklyn sous son nom Midagar de Korim. Les dieux Ase sont aussi révéérés mais de façon informelle, à la manière Idunite.

Les Midagars Idunites conservent les liens qu'ils possédaient à l'époque où ils étaient des Rakiniens, les tribus sont devenues des clans et il n'est pas rare que leurs noms ne soient que sensiblement altérés. Le chef du clan dirige les siens avec ses enfants, garçons et filles, qui forment son conseil et l'informent des problèmes. Comme dans les Citadelles antiques Heimdalliennes, chaque clan Idunite en est arrivé à adopter une fonction publique de façon héréditaire, mais sur ce monde, les clans ne sont pas limités par les murs épais des forteresses Heimdalliennes et la plupart possèdent des acquis tout le long de la chaîne des lacs équatoriaux.

Lorsqu'il s'agit de diriger une cité, plusieurs clans forment un conseil dont les réunions sont rarement sereines mais que les seigneurs Syldars peuvent canaliser aisément dans la bonne voie.

Sur le plan militaire, les Midagars Idunites forment le gros des forces mercenaires qui font la réputation de ce monde et de cette Sphère. Chaque clan a le devoir de former les membres le désirant au métier des armes dans les écoles de la Guerre sur Sif, les hommes et les femmes sont alors traités de la même façon impitoyable et peuvent choisir d'intégrer les gardes des clans où de devenir mercenaires.

Les Syldars Idunites se sont parfaitement intégrés à leur nouveau monde après l'exode Thoréen. Assimilés aux Vadars Idunites déjà présents. La propension des Midagars à la guerre permet aux Syldars de prendre le contrôle de toutes les richesses d'Idun et lorsqu'ils se révèlent être d'excellents guerriers, les Midagars acceptent l'ordre des choses.

Lorsque la population Syldar est majoritaire dans une cité, c'est un Prince-marchand nommé Korithall qui dirige, entouré de Shamthall, des conseillers qui auront dû faire leurs preuves au préalable et n'auront aucuns droits héréditaires. De façon à concilier les communautés de sa cité, le Korithall choisit souvent de nombreux Midagars comme Shamtalls. Lorsque les Midagars dominent, les Syldars choisissent tout de même un Korithall qui sera alors l'interlocuteur privilégié des chefs des clans Midagars dirigeant la cité.

Sur le plan militaire, les Syldars Idunites préfèrent s'en remettre aux compagnies mercenaires qui ont fréquemment des quartiers réservés dans chaque cité Idunite. Il y a toujours du travail pour une bonne épée mais ce sera rarement le même d'une saison à l'autre. Les mercenaires Idunites voyageant beaucoup et leur solde étant bien supérieure à celles des soldats conventionnels, beaucoup finissent par devenir des marchands où de puissants seigneurs. Les troubles causés par les armées classiques sont ici très rares.

Sur le plan religieux, les Syldars Idunites vénèrent bien sûr Irklyn dans des temples somptueux et décadents qui servent aussi de place du marché. Le culte de Nanklyn est minoritaire mais reste

autorisé, voir encouragé dans les écoles de la guerre. Les autres dieux Vadars sont aussi vénérés et possèdent une influence variable selon les cités.

Les Amdars
Lorsque les syldars thoréens devinrent majoritaires sur leurs frères vadars Idunites, une partie de ces derniers choisit de conserver sa culture originelle. Rebaptisés Amdars, les vadars Idunites ne purent jamais s'intégrer à la société hautement mercantile de leurs frères, ils choisirent de se rapprocher de leurs alliés shaedars, loins des Grands Lacs. Découvrant d'anciennes cités primitives des amrakinites, ils s'établirent là et se coupèrent des syldars et leur société bourdonnante. Puis vint un temps où de jeunes amdars décidèrent de découvrir la culture Idunite et s'impliquèrent dans la vie politique des grandes métropoles, excellant dans l'art diplomatique.

La dernière culture Idunite est celle des **Shaedars**, qui jouèrent toujours un rôle secondaire mais indispensable dans l'Histoire d'Idun. Lors de l'effondrement des Quatre empires, les halfelins qui avaient accompagnés les Goshènes en Almondëa et qui formaient alors l'Ordre des Magistes-timoniers, vinrent se réfugier sur Idun où ils établirent de puissantes citadelles dotés de ports de spelljamming pour les quelques Pyramides récemment construites sur le modèle Goshène. Les Vadars dominaient depuis longtemps en ignorant leur présence lorsque les Shaedars furent attaqués par des hordes de gnolls qui maraudaient sur le même territoire. Les citadelles furent perdues et les Shaedars se réfugièrent dans les anciennes cavernes amrakinites. Plus tard, lors de l'Exode des Syldars, quelques Shaedars qui avaient prospérés sur Thor entendirent les légendes parlant de leurs frères égarés et ils les recherchèrent à travers les montagnes polaires. La culture qui naquit de cette union resta longtemps dissimulée aux humains, qu'ils soient Rakiniens ou Midagars et seuls les Syldars profitèrent d'échanges avec les Shaedars Idunites.

La société moderne des Shaedars à elle aussi subit l'influence Syldar, elle est fortement tournée vers le commerce avec d'innombrables professions héréditaires propres à cette espèce. Comme leurs frères Thoréens, les Shaedars Idunites sont d'excellents magiciens et servent beaucoup à bords des spelljammers siféens et Idunites. Les Shaedars Idunites forment des clans, comme les Midagars, mais qui sont dirigés par des magiciens nommés Magistes. Les clans Shaedars ont un très grand poids économique et sont courtisés par de nombreuses factions politiques. Pour répondre à cela, tout les clans d'une même cité forment un conseil Narkoon, différent du conseil Thoréen par son approche plus brutale et matérielle, étant en effet composé de négociants plutôt que d'Archimagistes.

Sur le plan militaire, les Shaedars s'en remettent totalement à des mercenaires Midagars mais plus généralement Syldars.

Comme le culte de Jabdalyn est autorisé sur Idun, les Shaedars vénèrent cette déesse Vadar de façon informelle, un véritable culte est par cotnre rendu à Irklyn.

Sites particuliers: Idun est riche en sites merveilleux, à commencer par ses **Fontaines aux écus** qui sont des bassins de marbre au cœur du désert septentrional, façonnés par la magie divine d'Irklyn. Lorsque les barbares Rakiniens firent alliance avec les Vadars irklyniens, ces derniers durent démontrer la toute-puissance de leur dieu qui demanda à ses prêtres, pourtant épuisés, de fabriquer les bassins. Dans un halo doré, Irklyn fit jaillir des écus de bronze qui remplirent rapidement les bassins. Depuis cette lointaine époque, beaucoup de pèlerins cherchent les Fontaines aux écus qui restent défendues par les tribus Rakiniennes ayant rejetées la foi Ase pour lui préférer la dure vie du désert.

Les **Cavernes anciennes** sont des cités troglodytiques creusées par les premiers amrakinites et occupées par la suite par les tribus de gnolls qui en abandonnèrent plusieurs. Les Cavernes anciennes restent intéressantes pour les nombreuses fresques antiques décrivant la culture Shanko et la venue des Goshènes sur Idun. Un complexe réseau de galeries permet de rallier les cités troglodytiques sans jamais sortir à l'air libre. On notera que les Amdars établis dans les cités proches de la zone polaire septentrionale ont condamnés les accès à leur territoire.

Concernant les **Amdars**, une très ancienne ethnie Vadar, il faut mentionner leur puissante et unique cité d'**Amdaheer**. Antique cité amrakinite envahie par les tribus gnolls, Amdaheer se nommait autrefois Korhepis. Avec la venue des amdars, la cité voit sa muraille rebâtie et renforcée par la magie divine d'Irklyn, les bâtiments sont aménagés selon les normes architecturales Vadars alors que les

cavernes n'ont plus qu'une fonction pratique, servant aux ateliers et au stockage de vivres cultivés sur d'étroites terrasses, elles aussi fortifiées et reliées à Amdaheer par des sentiers de montagne hérissés de tours de guet. Un grand temple d'Irklyn se dresse au centre de la cité, une congrégation de prêtres irklyniens y dirige les affaires courantes et assure une juste distribution des ressources collectives. La Garde amdar est composée de templiers irklyniens qui assurent la protection des cultures en terrasses contre les incursions gnolls. Les amdars vivent reclus mais acceptent les étrangers, ils se révèlent prêt à partager leurs connaissances et traditions, vis-à-vis de Syldars, ils éprouveront une certaine gêne car leur culture, bien que semblable en apparence, reste profondément différente.