

## **Le Royaume Lointain**

La dimension connue sous le nom de Royaume Lointain est un lieu pour le moins perturbant pour les plus aguerris des arpenteurs planaires. Les lois les plus immuables ailleurs dans le Multivers sont ici bafouées à chaque instant, et les forces qui règnent en ce lieu sont en mesure de défaire la réalité de manière brutale.

D'effroyables consciences exercent leur influence au sein du Royaume Lointain, attirant les esprits les plus faibles, déformant les créatures selon d'épouvantables normes. Les Puissances elles-mêmes ne peuvent espérer se mesurer à ces entités anciennes, puissantes au-delà de toute compréhension.

Menace constante pour toutes les Sphères de cristal et les Plans d'existence du Multivers, le Royaume Lointain est en perpétuelle expansion, profitant de failles dimensionnelles, d'interstices et de conjonctions cosmiques pour répandre ses axiomes monstrueux à travers la réalité.

### **L'Âge légendaire**

Il subsiste quelques mentions d'une dimension cauchemardesque remontant à l'âge des peuples Anciens. Les Junan semblent clairement avoir favorisé les incursions d'entités lointaines à une échelle cosmique, durant d'ambitieuses expérimentations liées à leur Haute-science. Ainsi donc, ce furent bien eux qui ouvrirent de véritables passages entre les réalités, offrant à des forces incommensurables l'occasion de prendre possession de systèmes entiers. La corruption des futures Sphères de l'Empire Lointain remonte à cette lointaine époque.

Mais la grande majorité des récits mentionnant les créatures anormales d'un royaume sans forme viennent des Reigar, qui eurent maintes occasions d'éprouver leur puissance magique innée face à des énergies inconnues et tentatrices. Des batailles épiques résonnent encore à travers les Sphères Connues, impliquant de grands Mages et de sinistres entités aux dimensions cosmiques.

Les Junan qui commencent déjà à migrer vers d'autres régions du Phlogiston laissent autour des Sphères liées au Royaume Lointain des stèles indiquant les dangers rencontrés par ceux qui s'en approcheront. Trop peu de peuples de cette ère peuvent se déplacer le long des courants éthériques, les avertissements sont scrupuleusement respectés.

## **L'Âge sombre**

Les premières guerres ont ravagées les anciennes civilisations qui recherchent activement des moyens de se défendre, puis d'attaquer ceux qui les menacent. Quelques références aux Noirétoiles parmi les textes Nabukii et aux Nuées hurlantes chez les At'uru indiquent des tentatives infructueuses de trouver de telles sources de puissance. L'influence des Noirétoiles grandie notablement peu avant l'arrivée des Sharood dans les Sphères Connues.

## **L'Âge spirituel**

Egalement nommé l'Âge des Dieux, il est celui des Puissances et de nombreuses entités aux pouvoirs supérieurs. Et tandis que les Sharood tentent de développer de puissants rituels psioniques pouvant contenir les hordes du Royaume Lointain, les jeunes divinités cherchent à rassembler le plus de fidèles possible en marquant les esprits. D'inconscientes entités divines s'aventurent dans le Domaine des Noirétoiles ou au sein de l'Horizon. Leurs essences divines transfigurent bon nombre de créatures qui les déchiquent sans merci, acquérant de nouveaux pouvoirs et observant avec envie les mondes des mortels.

Jioneeep, *le Seigneur empalé*, pourrait bien être une divinité déchue de cette époque.

Les stèles junanes disparaissent, tandis que le Royaume Lointain étend son influence dans ce qui est une région hostile à la Vie. Les Trônes des Noirétoiles gagnent en influence, altèrent définitivement la réalité et engendrent la Sphère de Sargasse.

## **L'Âge des Conquérants**

Paradoxalement, l'ère des Sorciers est celle durant laquelle peu de mortels se risquent au sein de la zone d'influence du Royaume Lointain dans les Sphères Connues. Les Seigneurs de l'Horizon profitent de cette période pour étendre leur domaine et menacent régulièrement les mondes du Rempart.

Les Clydön tentent d'imposer leur puissance aux entités du Royaume Lointain mais se heurtent à une telle résistance qu'ils incluent les Sphères du futur Empire Lointain au sein de leurs Soixante Sphères, sans pour autant laisser la moindre garnison sur place.

## **L'Âge des Prétendants**

De grands désastres s'abattent sur les Sphères du Rempart durant cet âge.

C'est l'avènement de l'Empire Lointain et le développement des liens de chair à travers le Phlogiston. Les éthers eux-mêmes sont corrompus par la réalité lointaine. Toutes les forces jusqu'alors en sommeil semblent vouloir s'éveiller et menacer les mondes des Sphères Connues. Les peuples anciens ont disparus et avec eux de puissants rituels capables de contenir cet ennemi.

Les rapports mentionnant les cultes des Monolithes foisonnent partout, et les Gardiens du Rempart doivent reculer en laissant la corruption s'établir durablement sur de nombreux territoires. Pour ces peuples menacés directement par les entités du Royaume Lointain, l'Âge des Prétendants est plus généralement connu comme celui de la Désolation.

### **Le Domaine des Noirétoiles**

Lorsque les habitants des Sphères Connues ou des Plans de la Roue parviennent à murmurer le nom du Royaume Lointain, la grande majorité pense à un terrifiant néant où nulle lumière ne peut prévaloir, et où rôdent de colossales entités pouvant plonger les plus forts esprits dans la folie.

En réalité, une telle description ne s'applique qu'à une faible portion du Royaume Lointain mais qui reste cependant représentative de toutes les menaces que les natifs de ce lieu peuvent faire peser sur le Réel. Ce lieu est désigné par quelques sages du nom de Domaine des Noirétoiles, il est la contrepartie distordue du Vide, avec en effet un néant glacé comme médium, au sein duquel des trous noirs diffusent un rayonnement en mesure de corrompre toute forme de vie. Nombreux sont ceux qui confondent les royaumes du Mal ou de la Mort avec cette dimension, en réalité, le Royaume Lointain abrite bien la Vie, mais sous des formes changeantes et anormales. Le Domaine des Noirétoiles en est la parfaite représentation, avec ses innombrables sources corruptrices, sa faune monstrueuse et ses entités cosmiques enchaînées à leurs Noirétoiles.

Bien qu'il puisse être prit pour une région particulièrement hostile du Phlogiston, le Domaine des Noirétoiles ne possède aucune des propriétés physiques de cet environnement glacé. Les nefs qui naviguent au sein du néant traversent une substance huileuse et légèrement corrosive, s'infiltrant entre les pièces des meilleures armures, et qui peut provoquer des hallucinations si elle est ingérée par mégarde. Toutes les formes de magie connues semblent peu efficaces, et à proximité des Noirétoiles, les effets des sortilèges peuvent même devenir totalement inattendus.

Les éléments, comme ils sont connus ailleurs, sont ici corrompus par des forces tout aussi anciennes. Aucune eau potable n'est ainsi disponible, allumer un feu provoque l'émergence de flammes verdâtres et glacées, ou

encore sa transformation en une masse de chairs bouillonnantes. L'air peut soudainement se charger de spores toxiques, ou tout simplement disparaître, et la roche n'existe pratiquement pas au sein du Domaine, remplacée par de gigantesques amas de chairs bourgeonnantes.

Mais tous ces phénomènes aléatoires peuvent très bien être perçus comme une forme extrême de magie entropique se déchaînant depuis des millénaires sur une immensité d'espace. Le Royaume Lointain est surtout connu pour les influences corruptrices de l'âme et de l'esprit qui s'exercent en son sein. Et au cœur du Domaine des Noirétoiles, c'est essentiellement l'âme des mortels qui est menacée.

Des murmures incessants, fragments de mots incompréhensibles, emplissent les pensées du voyageur insouciant. Des tentations innombrables naissent en lui, corrodant sa volonté pour l'amener à accepter la monstrueuse conscience des **Chuchoteurs**, de terrifiantes entités cosmiques dissimulées dans les Noirétoiles et pouvant amener les mortels les plus résolus à rejeter leur condition pour se lier au Royaume Lointain. Ce sont ces êtres perdus, nés ailleurs mais désormais esclaves du Domaine, qui ont lentement influencés leurs maîtres titanesques, en faisant naître des cités de chair, des lieux semblables à ceux qu'ils ont abandonnés, mais imprégnés de la folie du Domaine.

Cinq Noirétoiles sont connues des voyageurs. Ce sont des trous noirs dans lesquels toutes les énergies des deux réalités se mélangent, pour engendrer des phénomènes stellaires au-delà de la magie. Chacune abrite un Trône, espace distordu, bouillonnant de possibilités sur lequel règne une entité cosmique unique, et qui pour le plus grand malheur des mortels, à conscience de l'existence d'autres âmes à corrompre. *Les Cinq Trônes Lointains* ne représentent très certainement qu'une faible part des menaces émanant du Domaine, mais jusqu'à maintenant, seuls ces entités ont agi à l'encontre des peuples des Sphères et des Plans d'existence.

**Alrygarath**, *le Trône des plaies suppurantes* est le plus connu de ces Cinq Noirétoiles. Fief d'une colossale entité poussant un hurlement plaintif et assourdissant, le Trône des plaies suppurantes étend son influence sur une vaste région du Domaine. **Alrynashemmon**, *Seigneur des Plaies*, règne en ce lieu et convoite ardemment les mondes du Phlogiston, où des sectateurs déformés par son aura répandent sa corruption. Les terrifiants pouvoirs de l'entité lointaine sont liés à la spiritualité et aux valeurs morales, des principes que le Seigneur peut littéralement faire suppurer sous la forme d'un ichor nauséabond, pour remplacer ces valeurs personnelles de mortel

par ses propres idées démentes. Les suivants d'Alrynashemmon se caractérisent par leurs nombreuses plaies purulentes, impossibles à soigner par des moyens ordinaires, ainsi que par la folie furieuse qui les habite.

**Precegnoronn**, *le Trône des Temps impossibles* est un trou noir ayant attiré de nombreuses nefs pour éparpiller ensuite leurs équipages à travers des versions cauchemardesques de leur réalité d'origine. **Preconoron**, *Seigneur de l'Impossible*, est une entité sans forme physique mais étroitement liée à son trou noir sur lequel il lui est possible d'exercer son influence afin de plonger le Multivers dans un chaos temporel ne semblant pas pouvoir l'affecter. Au-delà de l'autorité des Chronarques, ennemi même des Anachrons, l'entité cosmique déchaîne seule son pouvoir à travers les réalités, favorisant généralement la création de déchirures liant les dimensions à celle du Royaume Lointain.

Preconoron à conscience de l'existence des Cinq Seigneurs de l'Horizon et œuvre parfois en leur faveur, en retour de connaissances anciennes provenant des formes mortelles anciennes de ces êtres froids et calculateurs.

**Ornoshorim**, *le Trône de la Toile-esprit* est un vortex d'énergies soumis à la volonté monstrueuse de **Orn l'Ancien**, une forme de conscience cosmique vouée autrefois à la Vie, et qui bascula à travers le trou noir. Son essence primordiale en fut profondément altérée mais parvint à s'y ancrer. La corruption du Royaume Lointain mis longtemps à agir sur cet être, qui finit cependant par succomber. Dès lors, Orn l'Ancien n'eut plus qu'une motivation à ne pas se laisser disloqué par les énergies-mêmes le soutenant; Il allait désormais étendre sa conscience à tous les êtres vivants, les liant à sa folie grâce à des tentacules spirituels.

Orn l'Ancien ne possède aucun serviteur indépendant de sa volonté, il dispose cependant de millions de créatures liées à lui, à travers des dizaines de Sphères. Bien que son pouvoir soit grand, il ignore tout des coutumes et traditions rattachées aux êtres inférieurs, ses marionnettes sont donc généralement aisément détectées et peuvent être éliminés. Mais la toile spirituelle que l'entité cosmique tisse depuis des millénaires peut atteindre quiconque attire son attention, lutter contre un tel ennemi s'avère donc particulièrement vain.

**Grussaryth**, *le Trône des lames-serpents*, est un domaine hautement dangereux pour les mortels, car bien trop simple à rallier. Son trou noir se révèle praticable malgré maints dangers, et plusieurs nefs ont pu être retrouvées en train d'émerger de ce lieu. Aucun être vivant n'en est

cependant revenu, et Grussaryth reste ainsi un domaine à éviter.

*Le Seigneur aux-mille-yeux, Grusalac*, fait corps avec le trou noir dans lequel il puise de terrifiants pouvoirs. Seuls des seigneurs des Noirétoiles à pouvoir faire montre de patience, il laisse ses proies venir dans son domaine, murmurant des promesses de richesse et de pouvoir aux faibles mortels, qui ne tardent pas à découvrir un lieu cauchemardesque. L'immensité du domaine de Grussaryth est emplie par une multitude de créatures vaguement ophidiennes s'entredévorant pour croître parfois démesurément. Extrêmement vives, elles fondent sur les nefs émergeant du trou noir et les déchiquètent en quelques instants, dévorant toute matière s'y trouvant, organique ou non.

Le plus effrayant est de savoir que toute matière consommée par ces créatures est ensuite régurgitée à proximité du trou noir, à l'appel de Grusalac, qui à son tour s'en nourrit pour à son tour la recracher sous une forme dotée de conscience et à son entier service.

*Le Seigneur empalé, Jioneep*, règne sans partage sur **Jionossoro**, *le Trône des Lances*. Ce domaine libère sporadiquement des hordes de créatures transpercées d'éclats cristallins noirs les tuant à petit feu mais renforçant leurs déjà prodigieuses capacités guerrières. Les forces du Seigneur empalé n'ont d'autre but que de ravager les mondes des Sphères Connues, semant la désolation tout en ramenant le plus possible de mortels à sacrifier. Pour le plus grand malheur des peuples des Sphères Connues, Jioneep à longuement observé ses adversaires et imite leur organisation militaire en façonnant des nefs et des créatures adaptées aux mondes qu'il convoite.

Nul ne comprend les motivations d'un tel seigneur, mais la forme physique de celui-ci, une entité vaguement humanoïde et titanesque, transpercée par une lance de lumière bleue, laisse supposer que des sacrifices par centaine de milliers lui sont nécessaires afin de se libérer de sa condition.

Rien n'est moins sûr cependant, car cette mystérieuse lance semble n'être liée à aucune entité connue, et Jioneep y puise l'essentiel de ses pouvoirs si particuliers.

## **Les Nuées hurlantes**

Certains lieux au sein du Royaume Lointain sont tellement différents de la réalité des mortels que les rares inconscients à oser s'y risquer ne peuvent tout simplement pas percevoir les lois régissant de tels domaines. Les Nuées hurlantes sont connues comme des régions exclusivement constituées de formes éphémères et poussant continuellement des hurlements stridents, vrillant les esprits tout en lacérant les chairs.

Ceux qui peuvent guérir des blessures physiques restent fous furieux jusqu'à leur mort, fort heureusement rapide, et il est dit que même les Puissances ne peuvent séjourner au sein des Nuées hurlantes plus de quelques instants, sous peine de voir leur essence s'étioler.

Seul le récit d'un très ancien Reigar permet d'identifier ces régions comme liées au Royaume Lointain. **Amnajationyn** semblait être un individu solitaire et hors du commun, même pour ce peuple ancien de l'Âge des légendes. Il découvrit par hasard les Nuées hurlantes et se hasarda à élaborer de puissants rituels mystiques qui devaient le préserver de tous maux. Après trois essais de quelques battements de cils, ses défenses cédèrent et les effets des Nuées s'abattirent sur lui. Isolé sur un monde oublié, il survécut longtemps, son esprit ravagé par la folie, et malgré cet état, parvint à laisser un témoignage décousu de son séjour au sein d'une dimension excessivement complexe à appréhender.

La connaissance laissée par Amnajationyn, bien que particulièrement difficile à transcrire, laisse supposer que par-delà les dangers des Nuées hurlantes se trouve un lieu où la folie furieuse semble s'être incarnée en un temple dans lequel serait enfermé, à l'identique des créatures des Monolithes, une force primitive. Libérer une telle entité entraînerait les mondes dans une folie nihiliste globale qui éradiquerait toute forme de vie connue.

## L'Empire Lointain

Durant des millénaires impossibles à compter de par leur nombre vertigineux, ce qui est aujourd'hui connu sous le nom d'Empire Lointain était un domaine d'entités cosmiques colossales endormies et cherchant à se propager à travers le Multivers, dans le seul but apparent de façonner la Vie sous des formes monstrueuses. Tout cela changea en 3374 du calendrier des Syndarh, lorsque la puissante Eglise de l'Orthodoxie Luminaar s'estima suffisamment puissante pour défier les forces universelles et anciennes du Royaume Lointain.

Sous la férule de l'**Archidiacre Theopharilius VIII**, plusieurs dizaines de milliers de Croisés embarquent à bord de centaines de nefs cristallines et entament leur long périple vers la Sphère vivante. Bien malheureusement, ceux qui reviennent dix ans plus tard de la croisade n'ont plus rien de mortels au service des Puissances de la Lumière. Le Royaume Lointain a exercé son influence sur eux, les transformant en monstres aux formes épouvantables, en ne leur laissant qu'une poignée d'instincts primitifs, suffisant pour les pousser vers leurs anciens mondes afin de dévorer,

mutiler et contaminer.

Les Gardiens du Rempart auraient pu contenir une telle horde de leurs frères et sœurs transformés, mais les croisés ne reviennent pas seuls. Parmi eux se trouve ce qu'il subsiste de l'Archidiacre, dont la volonté aura longuement résisté aux effets monstrueux du Royaume Lointain. Finalement fusionné avec les restes de plusieurs entités cosmiques qu'il aura pu vaincre, Theopharilius VIII voit ses pensées submergées par des murmures le transformant en créature aux pouvoirs quasi-divins, le **Cilice**.

Ce que les habitants des Sphères Connues désignent du nom d'Empire Lointain est un ensemble de trois systèmes corrompus par les énergies du Royaume Lointain, mais bien des Gardiens du Rempart savent qu'un vaste domaine s'étend au-delà de ces frontières, un lieu dominé par celui qui fut jadis l'un des leurs, et qui désormais imprime sa volonté à une multitude d'entités corrompues. Les croyances de l'ancien Archidiacre survivent au cœur du Cilice, mais sous une forme pervertie, l'exhortant sans cesse à convertir les mortels à son propre culte. La formidable autorité de Theopharilius VIII s'impose désormais à des légions de frères et sœurs dévoyés, se regroupant sur des mondes vivants avec lesquels ils s'accouplent pour engendrer des générations de monstruosité se répandant ensuite à partir d'antiques spelljammers à travers les étendues glacées des systèmes du Rempart.

Les Gardiens savent que le Cilice conserve des motivations de mortel, comme la cupidité ou la colère. Contrairement aux Seigneurs de l'Horizon, il est capable d'émotions et peut donc voir ses entreprises déjouées par des héros intrépides. Tous savent cependant que par-delà les limites planaires de la Sphère vivante se trouve tout un univers dominé par leur ennemi, avec des planètes, des étoiles et des multitudes d'êtres pouvant déferler à tout moment pour éradiquer la moindre trace de Vie à travers le Rempart.

Etrangement cependant, le Cilice ne porte qu'une faible attention aux mondes des Sphères Connues. Son esprit est tourné vers le Royaume Lointain, qu'un appétit insatiable lui fait convoiter. Les Seigneurs de l'Horizon sont toujours bien trop puissants pour lui, et possèdent également une perception proche de la sienne, limitant ses moyens d'agir contre eux, il en va tout autrement de bien des entités ensommeillées et de leurs domaines abritant des systèmes planétaires entiers. Le Cilice poursuit donc la croisade de son ancienne incarnation, non pour endiguer la menace du Royaume Lointain, mais afin d'intégrer l'entièreté de ce dernier dans son déjà vaste empire.



Réplique distordue d'une prospère nation mortelle, l'Empire Lointain possède son monde central et ses lieux notables, son armée et sa flotte de conquête. Le Cilice est une entité aux pouvoirs surpassant ceux de nombreuses Puissances des Plans de la Roue, il n'en reste pas moins lié à une enveloppe physique, colossale et protéiforme, aimant se retirer en un lieu étrange, antique et où ses pouvoirs semblent magnifiés par une source d'énergie inconnue. **Le Trône du Tourmenteur** désigne ainsi tout autant ce lieu que le planétoïde sur lequel il se trouve. C'est à partir de là que le Cilice diffuse ses pensées à ses myriades de serviteurs, jusqu'aux confins de son empire et même à travers le système de la Sphère vivante.

**Les Sept lunes du Changement** sont des astres situés non loin du passage reliant la Sphère vivante au reste de l'Empire Lointain, des corps rocheux ayant appartenu jadis au système mais que des tentacules entraînent dans la dimension voisine. Le Cilice a placé là ses anciens hauts-prêtres en tant que seigneurs de la torture, il leur confie des êtres particulièrement difficiles à corrompre, qui doivent ainsi suivre tout un cheminement à travers les sept lunes, jusqu'à ce qu'ils deviennent conformes aux exigences de l'Empereur Lointain. De nombreux serviteurs résident sur ces astres, à différents degrés de corruption physique et mentale et servant essentiellement à communiquer avec les captifs aux différentes étapes de leur inévitable transformation.

**Le Pont de Jomaruu** est un « don » des Seigneurs de l'Horizon à celui qui tenta d'envahir soudainement leur domaine, une construction combinant des vestiges de la Haute-science de Juna à des structures multidimensionnelles permettant de relier en permanence l'Horizon à l'Empire Lointain. Les cinq Seigneurs peuvent ainsi régulièrement expérimenter leurs nouvelles trouvailles sur les serviteurs innombrables de leur voisin, qui malgré quelques désagréments, profite cependant de ce passage pour former de temps à autre des alliances éphémères.

Le Cilice a malheureusement conservé de grandes connaissances liées au Vide et aux nefs pouvant le sillonner. Ses serviteurs s'avérant bien plus résistant que les mortels qu'ils menaient jadis à la croisade, il a su élaborer de nouveaux vaisseaux de guerre à partir des matériaux organiques dont il dispose en abondance. Ses Dix-mille Croisés mènent autant de nefs gigantesques et pouvant déverser des hordes de monstres sur les mondes qu'ils approchent, directement dans les cieux. Ces redoutables Capitaines sont les mêmes qui guidèrent les nefs de lumière jusqu'au Royaume Lointain, ils ont depuis étaient fusionnés avec leurs vaisseaux et leur folie sert autant à mouvoir ces derniers qu'à engendrer une aura distordant la

réalité autour d'eux.

La flotte du Cilice est cependant en grande partie mobilisée pour la conquête du Royaume Lointain, une telle force, structurée et nombreuse, étant une nouveauté pour les entités endormies, et aussi divines soient-elles, le Cilice et sa démentielle croisade annexe de nombreux mondes avant même que la plupart de ses adversaires ne puissent réagir.

## **Les Monolithes**

A travers les Sphères Connues, des murmures monstrueux éveillent certains élus et les guident en des lieux anciens et oubliés. Les plus sages protecteurs des peuples du Vide savent qu'ils doivent redouter en permanence ces fous, qui consacrent leur misérable existence à suivre des cauchemars, des visions anormales, les menant parfois aux émanations cristallines des mystérieux Monolithes.

Aucun de ces sages ne sait à quelle époque les Monolithes furent créés, encore moins par quel peuple de la lumière, mais il advint qu'en des temps oubliés, treize entités cosmiques furent bien scellées dans un matériau indestructible pour tout ce qui est connu, des dieux comme des mortels. Treize Monolithes, que des fragments de savoir dépeignent vastes comme des mondes, amas cristallins aux milliers de facettes, dans lesquels sont enfermées les formes physiques de forces oubliées mais monstrueuses, dévoreuses de soleils. Où se trouvent physiquement les Monolithes ? Personne de sensé ne souhaite le savoir. Mais au fil des âges, des émanations spirituelles se sont condensées un peu partout à travers les Sphères Connues, devenant des manifestations physiques des Monolithes, à travers lesquelles les entités captives peuvent répandre leurs murmures, attirant à elles les plus faibles, ceux qui convoitent les mystères des temps oubliés.

Les Monolithes sont connus depuis l'Âge des légendes, les Reigar les mentionnent dans de nombreux récits, aussi bien à travers les Sphères Perdues que sur les mondes du futurs Empire des Sorciers. Souvent nommés en fonction des cultures et des époques, ils sont toujours connus pour être au nombre de treize, même si leurs adorateurs ne se tournent que vers un simple amas cristallin sur leur monde.

Les manifestations physiques les plus redoutables restent cependant celles se formant au sein des éthers du Phlogiston, là où les cristaux peuvent se développer durant de longues périodes, jusqu'à pouvoir propager de véritables appels le long des Courants irisés. Bien trop régulièrement, des communautés sont ainsi contaminées et deviennent de réels dangers pour les navigateurs imprudents.

De par le passé, les plus insensés des mortels tentèrent d'étudier la structure cristalline liée aux Monolithes. Bien trop facile à collecter, ce matériau fut invariablement la source de disciplines magiques surprenantes, mais amenant toujours la ruine à l'échelle de civilisations. L'on suppose que les Hybrideurs Vodanes basèrent leurs premières recherches sur une forme altérée de ces cristaux.

Bien pire encore, durant l'Âge spirituel et les guerres divines fréquentes au sein des Sphères Connues, des Puissances redoutant une fin imminente exploitèrent les cristaux des Monolithes, acquérant alors de terribles pouvoirs mais se voyant également privés d'un accès vers les Plans de la Roue. Pour le plus grand malheur des mortels, ces entités quasi-divines survivent sous des formes amoindries à travers les mondes des Sphères Connues et sont les plus effroyables agents des créatures anciennes scellées dans les Monolithes.

Les cultes en l'honneur de ces geôles planaires et de leurs mystérieux occupants fleurissent partout et se développent parfois en véritables religions incitant les multitudes à sacrifier les leurs pour éveiller **les Dormeurs anciens**, comme les treize entités sont communément désignées. De temps à autre, ces rituels sanglants à l'échelle planétaire faillirent réussir, amenant alors la naissance de craquelures perceptibles par tous les êtres vivants, comme si un souvenir ancien et commun à tous venait affleurer à la surface, tel un funeste avertissement.

## L'Horizon

Le Domaine d'Horizon semble être une réalité aux lois qui lui sont propres, un lieu où bouillonne une vie anormale et en constante transformation, mais derrière laquelle règnent des consciences millénaires et monstrueuses. Bon nombre de sages se réfèrent souvent à la menace de l'Horizon lorsqu'ils désignent les dangers du Royaume Lointain, car depuis l'Âge des légendes, c'est bien en ce domaine que de formidables esprits ont succombés, après bien des siècles de tortures incessantes, à la corruption d'entités cosmiques.

Nul ne sait ce qu'il existait jadis au sein de cette région du Royaume Lointain, mais il advint que les Junan ouvrirent par mégarde un passage vers ce lieu, attirant l'attention de créatures déjà anciennes. Cherchant à réparer leurs tords, les Junan du *collectif Jumacna-Poruut* engagèrent leurs nefs organiques à travers une brèche entre les réalités. Leur faute déjà grave devint alors la source de fléaux incessants. Leurs enveloppes

physiques furent brisées, transformées et étudiées, leurs esprits subirent le même sort, et les plus faibles succombèrent rapidement, devenant de terribles entités qui menèrent la conquête de la Sphère qui porterait plus tard le nom d'Horizon. Cinq Junan parmi les plus forts de leur peuple résistèrent durant plusieurs siècles, cherchant à assimiler des connaissances sur leur ennemi, ne se rendant pas même compte qu'une forme insidieuse de corruption submergeait leurs esprits.

Les anciennes entités choisirent ces enveloppes et fusionnèrent avec elles. Au sein du Domaine d'Horizon, le bouillonnement anarchique de la Vie protéiforme s'apaisa, se structura grâce aux structures mentales des Junan. **Les Seigneurs de l'Horizon** naquirent ainsi, détenteurs de pouvoirs cosmiques anciens et de schémas de pensées structurés. Froids et calculateurs, les millénaires ne représentent rien pour eux, seul compte la propagation de leur volonté à tout le Multivers.

Pour le plus grand malheur des peuples des Sphères Connues, les souvenirs déformés de la part junane des Seigneurs de l'Horizon les ont poussés à commencer leur conquête multiverselle à partir de leur point d'entrée dans le Royaume Lointain. Agissant de concert, mais développant des méthodes différentes, les Seigneurs ne ressentent aucune émotion et ne peuvent être dupés ou poussés à des actes inconsidérés, ils incarnent des forces semblables aux éléments et planifient leurs conquêtes sur des milliers d'années. Les Gardiens du Rempart redoutent ces êtres puissants, quasi-divins et préfèrent souvent affronter les serviteurs des Noirétoiles ou les Nuées hurlantes, adversaires plus proches des entités infernales que ces créatures étranges et pratiquement invincibles.

Les sages des mondes de Rubicon ont pu identifier les Seigneurs de l'Horizon et déterminer leurs forces et faiblesses individuelles. A leur échelle cosmique, exploiter la moindre faille revient à accepter le sacrifice de milliers de mortels pour remporter une bataille, mais les Gardiens du Rempart se savent contraint à de telles extrémités. Des rayonnages entiers sont ainsi consacrés à l'étude des Seigneurs de l'Horizon, et la simple consultation des plus anciens ouvrages sur le sujet peuvent briser les plus farouches volontés.

De **Jumacna**, les sages d'antan ont pu bénéficier du savoir des Célestes, obtenus à partir des antiques tribus planaires qui régnaient sur les Plans de la Roue ancienne. Le Junan Jumacna fut l'un des premiers à souhaiter refaçonner les mondes créés par son peuple, afin de les adapter à des formes de vie colossales et dépourvues de conscience avancée.

Le Seigneur de l'Horizon né de cet être conserve ce souhait et cherche patiemment à assimiler toutes les formes de vie colossales qu'il rencontre. Ses serviteurs sont des monstres vastes comme des lunes, et bien qu'ils soient peu nombreux, leur simple approche d'un monde du Rempart peut altérer ses champs magiques et engendrer des cataclysmes planétaires. Bien pire encore, *les Ensemenceurs de Jumacna* emmènent avec eux les germes virulents de la corruption, qu'ils déversent dans l'atmosphère pour infecter toute forme de vie.

Le seul atout que possèdent les mortels face à une telle entité est son manque apparent d'intérêt pour les Sphères Connues. En effet, Jumacna semble mobiliser ses forces à la transformation d'autres domaines du Royaume Lointain, où les créatures d'une taille convenable sont en effet légions.

**Poruut** était jadis second en influence au sein du collectif. Curieux des formes de vie élémentaires, il chercha longtemps à combiner les forces primordiales afin d'engendrer des formes adaptées aux plus rigoureuses conditions. Sous sa forme de Seigneur de l'Horizon, Poruut est une entité à laquelle les Gardiens du Rempart n'ont que rarement à faire. Ses manifestations visent exclusivement la corruption des étoiles et des soleils, grâce à des serviteurs imprégnés d'énergies subtilement modifiées pour amener des transformations imperceptibles.

Une très ancienne légende mentionne l'existence d'une Sphère de cristal oubliée, dont le soleil aurait été ainsi été altéré par Poruut. En quelques siècles, les civilisations qui existaient auraient été transformées selon la volonté du Seigneur de l'Horizon, sans même comprendre d'où provenaient leurs malheurs.

**Uando** est également connu sous son surnom de *Barreur*. Apparemment timonier d'une nef junane, les entités du Royaume Lointain le fusionnèrent avec son vaisseau et en firent une sorte de héraut. Vaste comme un monde, Uando est une nef organique transportant des millions d'entités à sa semblance. Fer de lance des attaques de l'Horizon au sein des Sphères Connues, il abrite en son sein les plus effroyables laboratoires, vestiges de la Haute-science de Juna, servant désormais à transformer les captifs que ses serviteurs lui ramènent en créatures cauchemardesques.

Imprégné de l'idée que toute entité se doit de pouvoir se mouvoir librement, Uando mène ses expériences en fusionnant ses victimes, en leur adjoignant des membres, pour ensuite les rejeter au sein du Vide.

Particulièrement redouté, le Seigneur de l'Horizon ne rencontre que rarement une véritable opposition, même les plus braves sachant que son

avancée est immuable, et la capture par ses serviteurs la promesse de tortures effroyables.

**Bematna**, *Seigneur des Brisures*, semble avoir été à l'origine de la brèche entre les dimensions qui amena ceux de son collectif dans le Royaume Lointain. Sa forme physique de Junan est désormais éparpillée à travers une multitude de réalités et sa simple présence altère dangereusement le réel. Rien de connu à travers les Sphères ne peut l'atteindre, pas même l'intervention des Puissances qui peuvent être détruites, où même corrompues par son influence.

Bematna ne se déplace que rarement au sein des Sphères Connues, ses serviteurs sont peu nombreux et possèdent les mêmes capacités que lui, à une moindre échelle. Étrangement cependant, il est le Seigneur de l'Horizon attirant à lui le plus de fidèles mortels, des ambitieux estimant que sa capacité à transcender les dimensions peut être un atout. Bien entendu, une foi ce don octroyé, l'esprit de l'imprudent se fragmente comme son corps, et il devient brièvement un serviteur utile à la propagation de la corruption.

**Saslac**, sous sa forme de Junan, recherchait activement la combinaison des différents règnes qui commençaient à peine à se distinguer sur les jeunes mondes des Sphères Connues. Transformé en Seigneur de l'Horizon, ses motivations restèrent identiques, mais sa perception de la réalité a été tellement altérée qu'il ne parvient plus à distinguer les formes de vie animales, végétales ou même minérales. Ses incursions au sein des Sphères du Rempart provoquent l'amalgame de toutes les formes de vie en un épouvantable magma organique, imprégné par les énergies de l'Horizon. Sa propre forme physique combine d'innombrables membres et appendices fusionnés et pouvant s'étendre à des centaines de lieues. Sa volonté suffit à provoquer cet horrible phénomène, et il n'existe pratiquement aucune défense face à l'épouvante suscitée par ce dernier. Quelques maîtres des Voies de l'Esprit, possédant en outre une lignée Stellaire liée aux Junan, ont pu développer des protections éphémères et individuelles.

Bien que d'autres entités du Royaume Lointain agissent au sein des Sphères Connues, ce sont bien les Seigneurs de l'Horizon qui sont désignés comme maîtres de l'Empire Lointain. Leurs incursions contre les Sphères du Rempart amènent invariablement dévastations et amenuisement des forces mortelles. Les plus braves parmi les Gardiens du Remparts savent leur destin scellé face à ces ennemis, pas même les dieux ne peuvent espérer rejeter définitivement les Seigneurs de l'Horizon par-delà la Grande

brisure, à travers laquelle des millénaires auparavant, quelques Junan osèrent s'aventurer.