

Les Courants éthériques majeurs

Cinq grands courants éthériques traversent le Phlogiston dans la région des Sphères Connues. Ce sont eux qui permettent de rallier les grands ensembles d'orbites cristallines ayant jadis été sous la domination des Sorciers. Même si de nos jours, la notion de Soixante Sphères s'avère bien trop limitée pour décrire les Sphères Connues des peuples du Vide, l'ancien terme perdure, tout comme de nombreuses traces de la culture Clydön.

Le Courant Pyonéen traverse l'ensemble des Soixante Sphères, frôlant l'Agrégat de Chelonn sans pour autant relier ces Sphères aux autres ensembles. Le Pyonéen englobe ensuite les Sphères de cristal de l'Empire Septer, la Sphère de Saamhsaan, les Sphères de l'Arbre, pour s'étioler ensuite en effleurant le Rempart. Le Courant est réputé pour sa violence et de soudains déchaînements d'énergies élémentaires, essentiellement liées au Feu. Les Junans semblent l'avoir emprunté à partir d'un point au-delà de l'Agrégat de Chelonn, et il n'est pas rare pour les voyageurs en perdition de découvrir des avant-postes Junans encore intacts et pouvant leur offrir un abri contre les forces éthériques déchaînées.

Les Pyonéens semblent avoir été un peuple de l'Âge des légendes, mais dont les jeunes espèces comme les Syndarh n'ont aucun souvenir. Ce sont des entités élémentaires des Fontaines Stellaires qui les mentionnent à plusieurs reprises, les décrivant comme des cousins des Cheln'oron, de colossales tortues adaptées aux conditions du Phlogiston et se nourrissant d'éthers. Contrairement aux pacifiques habitants de l'Agrégat de Chelonn, les Pyonéens semblent avoir plutôt cherché à dévorer le matériau cristallin formant les Sphères, usant pour ce faire de pouvoirs élémentaires liés aux énergies négatives. Nul ne sait si ces entités survivent encore, mais quelques rumeurs circulent sur des monstres titanesques évoluant aux abords du Rempart.

Egalement nommé *Courant des éléments*, le Pyonéen est connu pour ses nombreux vortex instables, faisant basculer les navires des imprudents navigateurs vers des régions élémentaires d'où il y a peu d'espoir de revenir. Une faune planaire s'est également développée au

sein des amas gazeux le long du Courant, et aux abords des Sphères de cristal, bien des observateurs ont pu noter depuis maintes générations maintenant, la présence anormalement nombreuse de créatures draconiques liées aux éléments.

Le Courant Janaan, plus communément désigné du nom de *Courant Impérial*, fut celui que les ancêtres Nabukii des Sorciers empruntèrent dans leur espoir de conquérir le Multivers. Bien que les Clydön n'osèrent jamais s'aventurer au sein du Phlogiston et de ses Courants éthériques, leur progression à travers les Sphères Connues suivirent sans doute inconsciemment le flux du Janaan.

Le Courant Impérial touche les Fontaines stellaires, desquelles il prend sa force pour s'étendre ensuite vers les Sphères de l'Arbre, les Sphères de l'Ecu, l'orbe abritant l'actuel système de Mausolée, le Triangle radiant et enfin, les Sphères de l'Empire Vodane.

Bien plus calme que le Courant Pyonéen, ce flux éthérique favorise grandement la navigation et voit depuis des millénaires de véritables flottes sillonner ses éthers. De légendaires batailles se sont déroulées le long du Janaan, impliquant des peuples disparus et attirant toujours autant de pillards et de chercheurs de trésors.

Inévitablement, une telle activité des jeunes peuples attire l'attention d'espèces anciennes comme les Néogi, les Tyrannoëils ou encore les Illithid. Le Janaan est ainsi marqué de nombreuses zones hautement risquées pour ceux n'ayant pas une forte escorte armée.

Le Courant Kyol'nak est plus généralement désigné sous le nom de *Courant Kreen*, car c'est lui que les différentes vagues migratoires insectoïdes empruntèrent pour déferler sur les Sphères Connues. Le point d'origine du Kyol'nak est inconnu, mais il semble logique de penser qu'il relie Sphères Connues et Sphères Perdues. Des explorateurs l'empruntent régulièrement en espérant rallier les mythiques domaines ancestraux des Reigar, mais les dangers liés à ce Courant éhtérique sont que bien peu reviennent parler de leurs périples.

Le Kyol'nak croise le Courant Janaan à mi-chemin entre les Fontaines stellaires et l'Empire Septer, il englobe les Sphères maudites, passe à travers le Triangle radiant pour ensuite rallier les Sphères de la Ligue, les Sphères de l'Ecu et frôle les Sphères de

l'Empire des Cinq dragons.

Nombre de créatures insectoïdes évoluent en importantes communautés le long du Kyol'nak, nomadisant et servant fréquemment de précieuses sources de renseignements pour les voyageurs. Mais il existe également de nombreux dangers, liés à d'autres communautés insectoïdes, exilés de force au sein des éthers et cherchant querelle aux jeunes espèces. Pire encore, des rumeurs mentionnent depuis toujours la présence de Xix plongés dans un profond sommeil millénaire, mais n'attendant qu'une occasion pour s'éveiller et menacer de nouveau des planètes entières.

Le Courant Draconique s'est formé il y a seulement quelques siècles, apparemment sur les flux d'un Courant plus ancien et pratiquement disparu à l'époque des Sorciers et que les At'uru nommaient *l'Encercleur*.

Partant des Fontaines stellaires pour s'étendre à travers le Phlogiston sur l'équivalent de trois cent jours de navigation, le Courant Draconique rejoint les Sphères Anciennes, l'Empire des Cinq dragons puis les orbes du Rempart, où les Puissances de la lumière ont su puiser dans les énergies éthériques de ce Courant afin d'y placer une entité cosmique, gardienne du passage que pourraient emprunter les entités du Royaume Lointain.

De par ses faramineuses distances et les régions des Sphères Connues qu'il traverse, le Courant Draconique n'est que rarement emprunté, et presque exclusivement par des aventuriers avides de richesses et de connaissances. Des rumeurs mentionnent l'existence d'entités anciennes maraudant à l'orée des nuages éthériques bordant le Courant, certaines zones sont également réputées pour les nombreuses disparitions s'y produisant, la plupart sont indiquées, mais plusieurs personnalités connues ont malgré tout disparues, après avoir cherchées des réponses concernant ces créatures errantes.

Le cinquième flux majeur traversant les Sphères Connues est **le Courant Sadraah**, plus communément nommé par les jeunes peuples du *Vide Courant Guildien*. Nommé à l'origine en l'honneur d'un peuple vassal des Sorciers, ce Courant s'avère particulièrement instable et dangereux, imprégné d'énergies violentes liées à la Foudre et à la Poussière. Il traverse les Sphères de l'Empire Vodane, les

Sphères de l'Ecu puis frôle l'Empire des Cinq dragons avant de se perdre à travers le Phlogiston, prenant le nom de *Courant de Salekth-Unoor*.

Contrairement à leurs maîtres disparus, les Sadraah n'étaient guère effrayés par l'environnement du Phlogiston, ils s'y adaptèrent rapidement pour devenir d'excellents navigateurs, et malgré leur sorcellerie démoniaque et leurs mœurs décadentes, beaucoup espéraient voir les seigneurs de ce peuple prendre une place prépondérante au sein des Sphères Connues. Il n'en fut rien, et en intégrant la coalition des Vestiges Rhunat, les Sadraah choisirent le long exode vers les mystérieux Orbes impériaux.

Depuis quelques décades, les Grandes guildes du Vide ont pu s'emparer de cartes Sadraah concernant les fluctuations du Courant instable. Réduisant leurs pertes grâce à des chemins plus sûrs, ils ont pu influencer durablement des cultures jusqu'alors trop éloignées de leurs domaines de l'Ecu.

Outre ces grands Courants éthériques, les Sphères Connues sont parcourues par plusieurs antiques réseaux secondaires, généralement instables et dangereux. Pirates, corsaires et créatures foncièrement maléfiques connaissent parfaitement ces flux, leurs jonctions et les régions les plus périlleuses à éviter. Les cartes de navigation pour ces Courants mineurs valent de véritables fortunes et ne sont que rarement reproduites.

Récemment, **le Réseau stellaire des Zoleek** à été redécouvert par des explorateurs de la Ligue. Utilisant des vortex stabilisés par des moyens magiques clairement maîtrisés, ce réseau puise dans les éthers mais uniquement pour connecter des vortex élémentaires permettant de naviguer en un instant sur de vastes distances.

Depuis sa fondation en 10 254 cs, la Guilde des Cartographes éthériques a su fiabiliser plusieurs Courants mineurs liant entres elles les Sphères Connues. Sur ordre de l'Empereur-Dragon Shien Dua'Son Ji, ils ouvrent ainsi **le Courant de Bi'an**, permettant de favoriser l'invasion de la Sphère d'Alnondéa. Ils rendent également praticable **le Courant d'Obsidienne**, au sein duquel les navires peuvent être pris dans des nasses d'échardes cristallines. Ce flux relie les Sphères de la Ligue aux Sphères Maudites, permettant à bon nombre d'aventuriers d'explorer les mondes les plus dangereux des

Sphères Connues, tout en essayant d'y apporter un peu d'espoir.