

Kahesh'Baram aux flammes purificatrices

Type de monde: Sphérique rocheux

Taille: D (diamètre équatorial de 8 547km)

Rotation: 41 heures

Révolution: 820 jours

Lunes: Kaesh'mahas, Kaesh'shaad, Kaesh'naram

Population: 23 548 122 Baram'En'Shaardh, 58 422 Suyanat

Trame magique: Renforcée, magie divine dominante [Trois flammes]

La planète la plus proche des trois soleils dorés est un vaste désert aride, balayé par des vents violents, surchauffés, et charriant continuellement des sables capables d'ensevelir une ville en quelques jours. Il est donc surprenant de trouver autant de formes de vie à sa surface, bien que la majorité d'entre elles soient originaires des Plans Élémentaires.

Les pôles de Kahesh'Baram sont les zones majeures de peuplement, avec leur socle rocheux étendu et des nappes phréatiques aisément accessibles depuis les âges anciens. De hautes montagnes encerclantes protègent les communautés des vents du désert ainsi que des plus dangereux prédateurs vivant sous les sables brûlants. La zone équatoriale est également peuplée, grâce à de profondes fissures plongeant vers les entrailles du monde. De très anciens réseaux de cavernes forment autant d'abris contre les conditions climatiques extrêmes de la surface.

Ports d'accueil: Bien que les populations du Mias'menh'Shaardh connaissent le spelljamming, la navigation au sein du Vide n'est pas très répandue, et reste réservée aux vassaux des Shanko autour de Nayvay. Il n'en fut pas toujours ainsi, et les nombreuses ruines des Nabukii sont là pour témoigner d'une lointaine époque durant laquelle le monde de Kahesh'Baram était au cœur d'un empire des étoiles.

Les Suyanat n'ont que faire d'installations portuaires pouvant accueillir les rares navires parvenant à braver leur ciel tourmenté, ils n'en restent pas moins conscient des traditions spatiales de leurs alliés et maintiennent une ou deux plateformes, ainsi qu'un responsable d'une Maison des Voyageurs, en charge d'accueillir et guider les nouveaux arrivants. Le plus fréquemment, une cité Suyanat dispose d'un quartier fermé où les voyageurs du Vide peuvent être isolés du reste de la population. Avec le temps, ces sérails ont évolués pour devenir des lieux exotiques, au sein même d'une culture planaire complexe et brutale.

De leur côté, les Baram'En'Shaardh se montrent bien plus ouverts, et possèdent plusieurs enclaves portuaires dédiées au commerce avec les populations lunaires. Sans être une puissance spatiale notable, l'Alliance des Sables rouges dispose d'une flotte de quinze bâtiments capables de braver des tempêtes de moyenne intensité. Aucun de ces bâtiments n'est cependant conçu pour autre chose que du cabotage orbital, et seulement deux disposent de véritables Timons, les autres comptent sur leurs voilures solaires pour naviguer autour de Kahesh'Baram.

Principal port marchand de l'Alliance des Sables rouges, **Oshkorom** est une métropole de moyenne importance, accrochée à une montagne criblée de cavernes jadis peuplées par les Nabukii. Les antiques installations ont retrouvées leur usage premier, et peuvent accueillir l'ensemble de la flotte marchande. Un tiers des cavernes servent au stockage de nombreuses ressources lunaires, qui sont ensuite vendues à la criée par pas moins d'une centaine de ligues de marchands formant le principal pouvoir dans la ville. Les plus fortunés forment un Conseil des *Sayajat*, véritables seigneurs occupant de luxueux palais de métal, entourés par des armées de serviteurs mortels ou élémentaires. Grâce à sa position la préservant des plus violentes tempêtes, Oshkorom est une métropole prospère, dont la population est totalement tournée vers le commerce avec les lunes voisines. Les interactions avec les autres cités de l'Alliance des Sables rouges restent limitées aux célébrations communes aux traditions Baram'En'Shaardh et du Mias'menh'Shaardh.

Ressources: La planète est riche en minerais précieux, exploités depuis l'Âge des Conquistadors par les Nabukii et leurs vassaux. Les nombreuses mines polaires ont par la suite été retrouvées par les Baram'En'Shaardh, qui sont grâce à elles devenu très riches. L'usage désormais courant de matériaux provenant des enclaves planaires du Mias'menh'Shaardh n'a en rien réduit la bonne fortune des nombreuses lignées marchandes qui ont simplement étendu leur influence à l'ensemble de l'empire des *deux Terres aux Cent volcans*.

Ce n'est que durant les derniers siècles que des adeptes du Kuraa-Vacuu se sont établis dans des cavernes isolées, cherchant à imposer le règne végétal, se limitant avant eux à quelques étendues de lichen et de mousses. Depuis lors, de grands jardins ont été commandités par de riches seigneurs, et plusieurs grands projets prennent la forme de

véritables forêts souterraines, créant un nouvel environnement dans les entrailles de Kahesh'Baram. Les gardiens de ces écrins végétaux sont peu nombreux, mais assurent une protection efficace face aux peuples du Mias'menh'Shaardh, qui n'ont guère d'affinités avec ce règne et considèrent les essences rares comme autant de moyens d'accroître leur fortune individuelle.

Cultures: Kahesh'Baram est un monde ancien, dont les hautes montagnes ont depuis longtemps été peuplées par des civilisations désormais légendaires. Les Tritons des flammes ont su s'approprier les ressources planétaires, mais doivent désormais les partager avec leurs descendants, les puissants métisses élémentaires nommés Baram'En'Shaardh. De leur alliance est né le Mias'menh'Shaardh, et le surnom des Flammes purificatrices lui a rapidement été donné de par la religion dominante qui s'est répandue parmi les Suyanat, et qui désormais est celle de tous les peuples des *deux Terres aux Cent volcans*.

Les Tritons des flammes de l'ethnie Suyanat sont les maîtres incontestés de ce monde. Bien que peu nombreux face aux populations de leurs alliés, ils ont su s'adapter à leur environnement et trouver la protection de Puissances brutales, destructrices et promptes à la colère. Jadis conquérants planaires, leur besoin d'expansion s'est apaisé avec la réduction de leur population, et les Suyanat se contentent désormais de régner sur le Mias'menh'Shaardh à travers le jeu des alliances et des vassalités. Si les Baram'En'Shaardh vénèrent le complexe panthéon formé par les rejetons divins de la Triade solaire, les Suyanat eux, vouent leurs âmes aux Puissances elles-mêmes, méprisant les entités ayant accomplies l'Ascension en quête de pouvoir et grâce à quelques reliques retrouvées par hasard. La culture actuelle des Suyanat de Kahesh'Baram est essentiellement tournée vers la religion, et la Voix des Trois flammes tient lieu de maître de toutes les destinées de son peuple. La caste cléricale a depuis longtemps supplantée celle des guerriers, bien que la nature foncièrement belliqueuse des Tritons des flammes prédomine.

Les communautés Suyanat sont regroupées autour du pôle austral du monde, là où *la chaîne volcanique des Djianamet* leur offre des conditions de vie idéales. Les grandes métropoles de leurs ancêtres ont depuis longtemps été abandonnées, tandis que la nouvelle architecture du Mias'menh'Shaardh s'est lentement imposée. Adoptant les constructions verticales, accrochées aux flancs des montagnes et composées d'alliages métalliques d'origine planaire, les Suyanat se sont également établis sur des promontoires dominant des coulées de magma, certains que la magie de leurs divinités les protégera éternellement.

De fait, le territoire Suyanat est peu fréquenté par les autres peuples du Mias'menh'Shaardh, qui considèrent souvent ce lieu comme une reproduction d'un quelconque Plan infernal. Les Tritons des flammes font cependant le commerce de nombreux produits façonnés par leurs esclaves, et chacune de leurs métropoles abrite un marché couvert où se croisent bon nombre d'entités planaires. Bien que les autres peuples du système de Zukonn désapprouvent les traditions esclavagistes de leurs alliés, les Suyanat prospèrent grâce au commerce de la chair, et malgré leur réputation de cruauté, les Tritons ont appris à dresser leurs serviteurs par des méthodes plus douces que celles de leurs ancêtres. Spécialisés dans les esclaves-soldats, ils restent connus pour la qualité des officiers qu'ils forment, et leur hiérarchie de castes tend à être reproduite au sein des grands quartiers inférieurs, où vivent les esclaves. Depuis quelques décades, certains maîtres influencés par des coutumes étrangères à leur peuple, ont commencé à affranchir des serviteurs loyaux, qui se sont établis en tant que seigneurs dans les métropoles Suyanat. Encore rares, ces individus adoptent les traditions dans lesquelles ils ont été dressés, et à terme, devraient former une nouvelle caste servant d'intermédiaire entre maîtres Tritons et esclaves.

Au cœur de la société Suyanat se trouve la Très sainte Citadelle d'obsidienne, le Palais de la Voix des Trois flammes, un lieu sacré où sont initiés les membres de la caste cléricale, **les Sunajat**, qui sont tous élevés depuis leur naissance au sein de vastes quartiers aux parois d'obsidienne, et qui émergent de la citadelle une fois leurs épreuves réussies. Les Tritons des flammes ne tolèrent pas la faiblesse parmi les leurs, et la rigoureuse sélection des Sunajat est connue pour être excessivement sévère. Une fois formés, les prêtres des Trois flammes sont assignés à une citadelle et consacrent leur existence à servir les Puissances de la Triade solaire, aussi bien en rejoignant les armées du Mias'menh'Shaardh partant conquérir les Plans Élémentaires qu'en veillant à ce que chaque fidèle respecte les dogmes du Culte des Trois flammes.

Sous l'autorité de la caste cléricale se trouvent **les Natosh**, des guerriers élevés depuis le plus jeune âge à combattre selon de strictes codes martiaux, et dont seuls les plus forts survivent à de sanglantes épreuves initiatiques. Les Natosh ont perdu beaucoup de leur prestige tandis que les Baram'En'Shaardh les supplantaient par le nombre. Malgré tout, ils forment encore une caste noble régnant sur les cités et le reste de la population Suyanat. La caste guerrière est divisée

en trois grandes écoles martiales, dont l'affiliation détermine le prestige dans la société des Tritons des flammes de Kahesh'Baram. Les *Natosh'Dranash* forment la cavalerie Suyanat et bénéficie d'un grand prestige parmi les peuples du Mias'menh'Shaardh. Bénéficiant d'un entraînement poussé à l'extrême, les Natosh'Dranash grandissent avec leur monture, mais peuvent chevaucher les différentes espèces domestiquées depuis l'arrivée des Suyanat sur ce monde. Les *Natosh'Pranat* sont les combattants au corps à corps et apprennent à manier très jeune un large éventail d'armes exotiques. Aussi bien pisteurs que sapeurs, les membres de cette école martiale ont été les plus nombreux à rallier les rangs du Culte des Trois flammes, afin de former un ordre militant destiné à protéger les Sunajat partant guerroyer à travers les Plans Élémentaires. Les *Natosh'Kranam* sont formés au maniement de la javeline et autres armes de jet. Peu nombreux et méprisés pour la distance qu'ils mettent avec l'ennemi, leur caste est en train de s'éteindre, tandis que les prêtres des Trois flammes deviennent les seuls à pouvoir porter des attaques à distance, grâce à leurs sortilèges, bien plus impressionnants. De petits groupes de Natosh'Kranam ont cependant fait le choix de devenir *Oshayat*, des sans-castes vivant de leur art pour survivre. Peu nombreux sur Kahesh'Baram, ils tendent à louer leurs services parmi les communautés de la ceinture extérieure d'Oroon'Shaardh.

La troisième caste dominante de la société Suyanat est celle des **Shoyod**, les esclavagistes, et par extension les négociants, qui assurent la prospérité des cités australes. Ouvertement méprisés par les autres Tritons des flammes, les Shoyod n'en demeurent pas moins la clé de voûte de cette culture cruelle et expansionniste. Suivant les Natosh durant les guerres planaires, ils sont en charge d'évaluer les populations rencontrées, en désignant ceux qui feront de bons esclaves. Par nécessité, nombre de Shoyod sont formés au maniement d'armes traditionnelles, et certains disposent même de la faveur des Puissances de la Triade solaire. Les traditions de leur caste sont nimbées de mystères, et les esclaves qu'ils s'accordent pour leurs palais sont étrangement d'une loyauté inébranlable. Une hiérarchie interne à la caste est officiellement connue, mais ceux qui ont pu longuement observer des membres influents peuvent discerner des lois et des positions toutes autres que celles reconnues. Les *Shoyod'Dyash'n* sont également connus comme *les Trouveurs*, ils voyagent beaucoup à travers les Plans d'existence, observant discrètement les individus attirant leur attention, évaluant leurs forces et leurs faiblesses. Également officiers au sein des armées Suyanat, ils servent de conseillers et peuvent infléchir le cours d'une bataille, si les prises peuvent s'avérer intéressantes. Les *Shoyod'Tyash'n* sont en charge de capturer les cibles désignées par les Trouveurs. Toujours en groupes, ils apprennent à traquer leurs victimes jusqu'à l'épuisement. Redoutables pisteurs, ils sont réputés pour ne ressentir aucune crainte face à des adversaires bien plus forts, cherchant inlassablement leurs points faibles. Les Shoyod'Tyash'n bénéficient d'un certain prestige, lorsqu'ils capturent un ennemi puissant de leur peuple, ce sont les membres de leur caste les plus fréquemment vu en dehors des quartiers aux esclaves. Enfin, les *Shoyod'Byash'n* sont les revendeurs, ceux qui apprennent très jeunes à vanter les qualités de leurs esclaves, afin d'en retirer des sommes intéressantes, mais le plus souvent des faveurs pour l'avenir. Chargés du dressage, ils représentent aux yeux des membres des autres peuples l'image même des Shoyod, sadiques, méprisables et retors. Néanmoins, les Shoyod'Byash'n restent craints, car ils peuvent commander aux esclaves, disposant ainsi de véritables armées personnelles contre lesquelles nulle force ne peut s'opposer.

Les communautés Suyanat sur Kahesh'Baram sont très indépendantes les unes des autres. Avec l'omniprésence des Sunajat, elles sont toutes dominées par les puissants prêtres des citadelles, qui forment un conseil faisant office de gouvernement. Fréquemment, le maître de la citadelle règne seul sur la cité, prêtant parfois attention à quelques conseillers. Mais l'autorité absolue des Sunajat sur les habitants de la métropole à une contrepartie; Un tribut doit être versé à la Très sainte Citadelle d'obsidienne, et celui qui ne satisfait pas les exigences de la Voix des Trois flammes peut perdre sa position dans la hiérarchie, ou pire encore, sa vie.

Les membres des trois castes occupent des quartiers différents, et les interactions sont rares en dehors des périodes de guerre. Les Sunajat jouent de la rivalité entre Natosh et Shoyod, octroyant aux uns ou aux autres le contrôle des rues et l'obtention de privilèges. Tant bien que mal cependant, les trois castes parviennent à former une culture unifiée autour de nombreux rituels religieux, et célébrations sanglantes durant lesquelles les Tritons des flammes se délectent du massacre de nombreux esclaves.

La cité Suyanat classique est divisée en quatre grands quartiers accrochés aux parois d'un volcan en activité, ou d'une montagne pour les plus anciennes métropoles. Ces quartiers sont reliés entre eux par des rampes fréquemment battues par des vents brûlants porteurs de scories. Au plus haut se trouve le **Quartier clérical**, avec comme pinacle la citadelle du Culte des Trois flammes. Les Sunajat vivent tous dans de somptueux palais fait de métaux précieux et se retrouvent aussi bien dans les nombreux temples que dans les thermes où règne une atmosphère irrespirable pour les représentants des autres peuples du Mias'menh'Shaardh.

Le **Quartier militaire** est celui des garnisons Natosh, il est lourdement fortifié et abrite forges et écuries. De nombreuses rampes spiralées permettent de rejoindre les autres quartiers, ainsi que l'extérieur, elles sont toutes gardées, par des Tritons des flammes, qui veillent ainsi à contrôler les déplacements au sein de la cité. Le **Quartier de dressage** est celui des Shoyod, où sont formés les esclaves. Il se situe généralement en contrebas des deux précédents quartiers, isolé et bien gardé par des membres dévoués de la caste. La majorité des visiteurs évitent ce quartier, où les empilements de cages surpeuplées alternent avec les salles de torture, de profondes fosses ainsi que des places où sont châtiés les récalcitrants.

Le **Quartier des esclaves** est situé en bas de la cité, généralement cerné par des coulées de lave en fusion, ou se dressant au milieu d'un lac de magma. Les esclaves qui vivent en ce lieu s'organisent eux-mêmes, sous une légère surveillance Shoyod. Ils ont été dressés et peuvent donc partager leur existence entre le service à leurs maîtres et des occupations au sein de ce quartier. Depuis l'avènement du Culte des Trois flammes, les conditions de vie se sont améliorées, et l'espoir d'être affranchis reste une bien meilleure motivation que la mort sous les coups de fouets. Les esclaves tendent à reproduire le système de castes des Suyanat, bien qu'aucun ne semble bénéficier de la faveur des dieux. Ce sont les esclaves-soldats qui assurent la sécurité du quartier, et qui règnent officiellement en servant d'intermédiaires avec les Shoyod. Totalement tributaires du bon vouloir de leurs maîtres en ce qui concerne leur approvisionnement, les esclaves s'organisent généralement en profitant du dégoût de leurs maîtres pour tout ce qui touche au négoce. Les zocalo existent bien dans les cités Suyanat, et ils sont donc installés dans le Quartier des esclaves, où malgré la vigilance des Tritons de la caste Shoyod, existe un marché noir favorisant les plus rusés.

Après plusieurs grands désastres qui menacèrent les métropoles Suyanat, ces derniers décidèrent d'ériger des portails planaires loin des murs de leurs cités. Il existe quatre grandes **Arches éthériques**, lourdement fortifiées et chacune protégée par une armée de serviteurs élémentaires. Véritables forteresses protégeant la planète du reste des Plans Élémentaires, les Arches sont au cœur de la culture Suyanat, qui peut étendre ainsi son territoire grâce à elles, mais également voyager par leur biais vers les autres mondes des Fontaines Stellaires. **L'Arche de Jayad'Alnout** fut la première à être assemblée grâce à la magie du Culte des Trois flammes. Destinée exclusivement à un usage militaire, elle est entourée d'un véritable labyrinthe autour duquel sont cantonnés plusieurs centaines de combattants. Isolée sur un haut plateau montagneux, la forteresse n'est accessible que par une série de ponts enjambant le vide, et pouvant être rapidement détruits. Cette tactique fut maintes fois répétée, isolant un ennemi menant une attaque surprise sur Kahesh'Baram, tandis que des troupes alliées transitaient par le biais d'une autre Arche.

L'Arche de Suyan'Sanout est également réservée aux armées d'esclaves-soldats des Tritons des flammes, qui vont essentiellement soutenir l'effort de guerre à travers les Plans Élémentaires. Perchée sur un pic rocheux se dressant au milieu d'une mer de magma, la forteresse est principalement un point de transit dans le réseau des Arches de la Sphère de Zukonn.

L'Arche de Tayam'Sanout se situe non loin de celle de Suyan'Sanout, bien que les deux forteresses ne communiquent jamais et que leurs fonctions soient différentes. L'une est en effet vouée à la conquête des Plans Élémentaires par la puissance des armes, l'autre par contre, est vouée au négoce avec les autres peuples de Zukonn. Isolée sur une île perdue au milieu du magma, la place forte dispose du plus grand zocalo connu au sein du territoire Suyanat. Une troupe de Tritons des flammes veille à la sécurité au sein des différents quartiers entourant l'Arche éthérique, et un temple du Culte des Trois flammes assure gîte et couvert aux pèlerins en partance pour les métropoles planaires. Le zocalo de Tayam'Sanout est réputé pour son marché des métaux précieux, avec pas moins de soixante négociants représentant des mines lointaines, faisant acheminer barres et lingots sur de grandes barges volant au-dessus de la mer de magma. La majorité de ces marchands sont des Baram'En'Shaardh, mais quelques Shoyod s'intéressent à ce fructueux négoce.

L'Arche de Pyanto'Kyanout est pour sa part réservée aux membres de la caste Sunajat, qui se rassemblent dans cette forteresse afin de former les prochaines générations de guerriers sacrés qui partiront conquérir des territoires au nom du Culte des Trois flammes. Seuls les membres de la caste cléricale sont autorisés à pénétrer en ce lieu, placé sous l'autorité de **l'Œil vigilant**, un individu n'en répondant qu'au chef suprême du culte, assurant la défense de la forteresse mais dont la principale fonction est de produire des oracles permettant d'anticiper les mouvements ennemis à travers les Plans Élémentaires.

Le reste de la planète appartient aux Baram'En'Shaardh, un peuple métissé de Triton des flammes et de Gobelin Shanko. Tandis que leurs peuples géniteurs voient leurs populations se réduire au fil des générations, eux ne font que prospérer et étendre leur domaine, non seulement sur les mondes de la Sphère de Zukonn, mais également à travers les Plans Élémentaires. Les Baram'En'Shaardh de Kahesh'Baram forment des communautés indépendantes les unes des autres mais possédant malgré tout une culture commune. Au sein du Mias'menh'Shaardh, les membres de ce peuple

qui sont nés sur ce monde se désignent du nom **d'Ayanat**. Leurs traits sont bien plus proches de ceux des Tritons des flammes, et leurs nombreuses pérégrinations planaires ont laissées des marques caractéristiques, permettant d'identifier la cité d'origine d'un individu. Plus encore, les Ayanat se différencient des autres Baram'En'Shaardh par leur lien de vassalité envers *les Ajyam*, les élus de leur peuple, choisis par les Puissances de la Triade solaire afin de guider les Baram'En'Shaardh vers une ère glorieuse.

Durant plusieurs siècles, les Ayanat se partageaient pas moins de soixante-huit grands domaines qui se faisaient la guerre au grès des alliances et trahisons. Les Tritons des flammes usaient de ces dissensions intestines afin d'asservir des populations trop faibles pour se défendre, et des menaces planaires amenaient régulièrement ce peuple au bord de l'extinction. Finalement, le Culte des Trois flammes parvint à s'imposer et transforma les domaines désunis en une puissante société de croyants tournés vers l'amélioration de leur espèce. Sous la férule des lignées Ajyam, les Baram'En'Shaardh de Kahesh'Baram deviennent un peuple redoutable, désormais traité en égal par les Suyanat et les autres cultures intégrant le Mias'menh'Shaardh.

Les Seize flamboyants

Les anciens domaines ont disparus, laissant la place à de vastes Cités-Etats autonomes et vivant du fructueux négoce avec les civilisations des Fontaines Stellaires. Bien qu'il subsiste des dissensions parmi les puissants Ajyam, leur nature même les empêche de s'entretuer, contraignant les plus belliqueux à canaliser leurs ambitions vers les Plans Élémentaires. Bien plus ouverts que les Tritons des flammes, les Ayanat sont désormais le liant essentiel du Mias'menh'Shaardh, voyageant sans cesse à travers le vaste empire planaire, affermissant leur emprise sur des territoires lointains, leur culture rayonne ainsi depuis plusieurs siècles.

La Cité-Etat Ayanat est une immense métropole regroupant plusieurs centaines de milliers d'habitants en son sein. Il en existe seize à ce jour. Majoritairement regroupées autour du pôle septentrional, ces grandes villes aux hautes murailles briseuses de vents furent bâties autour de sources d'eau et de plaines fertiles. Mais depuis la fondation du Mias'menh'Shaardh et le développement des Arches éthériques, les ressources locales n'entrent plus réellement en compte, chaque métropole s'approvisionnant depuis les Plans Élémentaires. Bien que les Suyanat aient plusieurs fois par le passé avertis leurs voisins, ces derniers ont rassemblés leurs Arches éthériques en plein cœur de leurs métropoles, formant autour d'elles de vastes zocalo où se croisent des douzaines de peuplades exotiques. Ce grand quartier marchand, qui se retrouve dans toutes les cités Ayanat, est ceint d'une haute muraille, sous la vigilance d'une garnison de soldats d'élite, souvent des combattants élémentaires. Les Cités-Etats des Baram'En'Shaardh de Kahesh'Baram sont également connues pour héberger d'importantes congrégations de Pyromants Jamanat, de redoutables sorciers des flammes offrant leurs services aux plus offrants, mais servant également leur peuple, tout en cherchant à maintenir la prospérité du Mias'menh'Shaardh.

Un Ajyam règne sans partage sur la cité, sa parole fait loi, et sa lignée perpétue son règne. Il faut l'apparition d'un autre Ajyam pour menacer la position de celui qui règne. De tels défis n'existent plus depuis trois siècles, mais la tradition veut que ce soit le peuple qui fasse le choix de son seigneur. **Les Seize flamboyants**, comme ils aiment à se nommer eux-mêmes, sont virtuellement immortels, imprégnés des énergies solaires grâce à d'antiques artefacts Reigar, qui permettent une forme d'Ascension divine faisant de ceux qui survivent des Quasi-Puissances. Maîtres et maîtresses de pouvoirs défiant l'imagination, cinq d'entre eux peuvent en outre octroyer des sorts à ceux qui les vénèrent. Afin de concilier les traditions anciennes de leur peuple, les Ajyam estiment avoir été bénis par la Triade solaire, et s'identifient comme membre d'un même panthéon. Tandis que les guerres cessaient sur

Divinisés par leur peuple, les Ajyam possèdent un lien indiscutable avec les trois soleils de Zukonn, et leurs extraordinaires pouvoirs semblent évoluer en fonction du culte qui leur est rendu. Ainsi donc, les Seize flamboyants sont les Puissances des Baram'En'Shaardh.

La plus lointaine légende mentionnant leur nom indique seulement cinq Ajyam, qui sont toujours désignés comme *les Anciens*. **Nehawlc** est le protecteur de Tyajaluu, tandis que **Sefyoj** assure la prospérité de Prawk'Lajam. **Nawkj** est la Gardienne de Syafay, **Ejkaw'n** est le Vigilant veilleur de Knaj'Sarawn. Le dernier Ancien se nomme **Pnawk**, qui règne officiellement sur la Cité-Etat de Sauaj, mais que personne n'a pu voir depuis un siècle.

Les cinq Ajyam suivants comptent comme les plus agressifs, leurs pouvoirs sont clairement moins importants que ceux des Anciens, avec qui ils n'ont pratiquement jamais aucune interaction. Ils sont nommés *les Belliqueux*, et consacrent leur temps à préparer les conflits dans les Plans Élémentaires. **Lyewk** est le seigneur de Muanaj, **Efyern** est la maîtresse de Samajat, **Owat** est l'Ajyam de Prewlek tandis que **Syedjen** règne sur Pantuja. **Yojyel** est pour sa part la divinité de Syajam.

Anciens et Belliqueux sont des Ajyam redoutés de tous sur Kahesh'Baram, il en va tout autrement des six derniers, plus jeunes d'au moins quelques siècles, et foncièrement préoccupés par le commerce et la prospérité de leur lignée. **Nyslej** est la maîtresse de Nysjawt, **Owatjen** est seigneur de Syfyad, **Aknaw** règne sur Awsaw, **Meshewk** sur Meluja, **Tewkual** sur Yosanat et **Brewm'yelk** sur Norsawk.

Kahesh'Baram, le Culte des Trois flammes, alors dominé par les Suyanat, décida d'accepter les ambitieux Ajyam au sein de la cosmogonie de la Triade solaire. Aucun Triton des flammes ne rends hommage aux demi-divinités Baram'En'Shaardh, mais leur culte est toléré dans les cités australes.

Un fait notable concernant les Ajyam est leur formidable fécondité. Leur lignée compte rarement moins de trente parents directs, et l'autorité du seigneur étant conférée jusqu'à la septième génération, il est compréhensible que le gouvernement d'une Cité-Etat Ayanat soit sous le contrôle total d'une même famille. La descendance d'un ou d'une Ajyam possède seulement certains pouvoirs, qui vont en s'affaiblissant au fil des générations. A partir de la huitième, parfois jusqu'à la dixième, les rejetons peuvent disposer de quelques talents surnaturels, mais surtout d'une longévité supérieure. Les Ayanat qui naissent ensuite au sein de la lignée régnante sont tout à fait ordinaires. La seule exception est lorsque deux Ajyam engendrent une descendance, le fruit de cette union crée un être immortel, combinant les pouvoirs de ses deux parents. Trois de ces créatures sont connues à travers les légendes des premiers temps de l'Âge flamboyant, ambitieux et rendus fous par leurs dons, ces êtres furent enfermés dans des prisons planaires, et restent autant de sujets d'inquiétude pour les Ajyam.

Placés sous l'autorité de la lignée régnante se trouvent **les Ajymanat**, *les Adorateurs*, qui vénèrent leur seigneur et consacrent leur existence à servir la cité. Seuls autorisés à faire du négoce, porter les armes ou pratiquer les rituels cléricaux, ils représentent la plus importante population au sein de la métropole. Liés par leur foi, ils occupent des quartiers concentriques, rassemblés autour de l'immense palais de leur seigneur divin. Tous reçoivent un don en kuna, la monnaie du Mias'menh'Shaardh, octroyé par le seigneur en remerciement des services rendus. Certains individus s'illustrant notablement peuvent recevoir de véritables fortunes, mais tous les Ajymanat se voient rémunérés suffisamment bien pour que jamais l'idée de se soulever contre leur maître ne leur traverse l'esprit.

Inspirée par les antiques cités Shanko, l'architecture Baram'En'Shaardh délaisse la pierre pour n'être composée presque exclusivement que de métaux planaires. Les Cités-Etats Ayanat se caractérisent par leur vaste quartier central, où vivent l'Ajyam et sa lignée, ceinturé par les différents quartiers des Ajymanat, où apparaissent de vastes propriétés au milieu de bâtiments plus modestes. Viennent ensuite des quartiers assemblés de manière plus anarchique, se regroupant autour d'une Arche éthérique ou un bâtiment spécifique à l'Histoire de la cité. Ils enserrent le zocalo et sont le domaine des **Najymanat**, ceux qui ne vénèrent pas leur seigneur. Majoritairement, ce sont des représentants d'autres peuples ayant fait le choix de se placer sous la protection d'un Ajyam. Très peu de Baram'En'Shaardh sont Najymanat, bien que le cas existe. Mais plus généralement, le seigneur autorise des individus étrangers à son peuple au sein de la cité, en contrepartie de quoi ils versent une dîme proportionnelle à leurs revenus. De puissants seigneurs vivent parmi les Najymanat, car la prospérité d'une Cité-Etat bénéficie à tous. Les plus influents dans ces quartiers reçoivent quelques avantages, en échange de services envers l'Ajyam. Le plus souvent, ils ont en charge la sécurité d'un quartier ainsi que la conscription d'une milice destinée à soutenir l'armée sacrée du seigneur.

Les Pyromants Jamanat sont des Najymanat particuliers. Regroupés autour de grands sanctuaires, ils servent le seigneur sans rien recevoir en retour de sa part. Devant subvenir eux-mêmes à leurs besoins, ils ont développés tout un réseau d'obligés et de négociants qui se voient exemptés de dîme. Jadis bien plus influent qu'aujourd'hui, ils représentèrent longtemps une grande menace pour les Ajyam, qui parvinrent cependant à les vaincre, en les autorisant à vivre. Reconnaissants, les Pyromants servent ainsi mais ne sont pas des fidèles des Ajyam. Certains connaissent la nature profane des origines de ces Quasi-Puissances solaires, et dans le plus grand secret étudient les antiques écrits laissés par les Reigar.

Depuis l'ouverture des Arches éthériques vers les autres mondes des Fontaines Stellaires, nombreux sont les sorciers élémentalistes à avoir choisi l'une ou l'autre des Cités-Etats Ayanat comme sanctuaire. Si les Ajyam sont bien des tyrans éclairés, ils n'en restent pas moins les plus tolérants seigneurs vis-à-vis des affaires magiques. Nombreux sont ceux qui se sont donc établis sur Kahesh'Baram, cela malgré des conditions climatiques difficilement supportables par beaucoup. Les adeptes de ces ordres mystiques étrangers sont sous la protection et la responsabilité des Pyromants Jamanat et ne sont même pas considérés comme des Najymanat, quand bien même certains sorciers sont nés dans la cité. Malgré ce sentiment de ne jamais pouvoir être considéré comme un citoyen à part entière, les mages sont nombreux à vivre dans les quartiers les plus éloignés du palais.

Les seize Cités-Etats Ayanat se regroupent dans des alliances entretenues par les visions des différents Ajyam. **L'Alliance des Sables rouges** par exemple, rassemble les métropoles de ceux désignés du nom de *Belliqueux*. Un pacte d'entraide militaire existe entre Muanaj, Samajat, Prewlek, Pantuja et Syajam, qui sont également géographiquement voisins au sein des Vallées profondes. Les cinq Cités-Etats des *Anciens* forment pour leur part **L'Alliance des Flammes éternelles**, qui se caractérise par les plus importantes congrégations de fidèles, se retrouvant

dans des temples colossaux. Les six plus jeunes Ajyam forment une troisième alliance, bien moins influente sur les affaires du monde et dont les Cités-Etats sont disséminées le long des crevasses équatoriales. Cette **Alliance des Failles** est tournée vers le négoce et draine une importante population de sorciers et autres adeptes des arts mystiques. Les Pyromants Jamanat sont connus pour servir de plus proches conseillers aux jeunes divinités et se permettent bien plus de liberté que partout ailleurs sur Kahesh'Baram. Les Arches éthériques de ces vastes métropoles accrochées aux parois des fissures équatoriales sont d'importantes croisées planaires où préfèrent se rencontrer les représentants de nombreuses peuplades des Fontaines Stellaires, ainsi que ceux des Plans Elémentaires. Les zocalo érigés autour de ces passages sont de larges plateformes suspendues au-dessus du vide, où les architectures de vingt cultures se mêlent harmonieusement et incarnent pour beaucoup l'essence même de Zukonn.

Sites notables: Si Kahesh'Baram est connue avant tout pour l'omniprésence du Culte des Trois flammes à travers toutes les grandes métropoles planétaires, ce monde est également réputé pour ses nombreuses mines, ainsi que pour les ruines laissées par les mystérieux Nabukii.

Vents violents et tempêtes de sable noir refaçonnent régulièrement la surface de Kahesh'Baram, mais des vestiges de temps anciens subsistent malgré tout, essentiellement autour des montagnes polaires, là où l'activité volcanique est moins intense.

Ce qui est connu aujourd'hui des Tritons des flammes sous le nom du **Grand sanctuaire Nabukii** est un ensemble de salles aménagées sur trente-deux niveaux, au cœur d'une énorme montagne solitaire, non loin du pôle septentrional. Les lieux sont hautement dangereux, piégés par de puissants sorciers afin de garder des salles où sont toujours rassemblées des archives concernant l'Histoire ancienne de ceux qui deviendraient plus tard les terribles Clydön. Les niveaux relativement sûrs de ce grand donjon sont connus pour abriter de longues fresques guerrières, indiquant la propension des Nabukii à guerroyer contre les autres peuples anciens des Fontaines Stellaires. Ces récits gravés dans la roche noire possèdent en outre un sens mystique que des adeptes profanes peuvent déchiffrer afin de découvrir une histoire bien plus subtile, menant à des lieux de pouvoir gardés, mais offrant autant d'opportunités de suivre une forme primitive d'Ascension, grâce à des fragments de connaissance Reigar étudiés par les Nabukii.

Seuls les plus anciens Ajyam le soupçonnent, mais le Grand sanctuaire était bien le cœur d'un puissant courant mystique dont les fondements voulaient que là où les Reigar avaient échoués à s'élever vers une forme supérieure, les Nabukii estimaient pouvoir accéder à ces pouvoirs. Au plus profonds des entrailles du donjon se trouve une immense salle dont la voûte est percée d'un puits de jour où d'énormes lentilles d'obsidienne sont disposées afin de permettre à un individu préparé d'approcher au prix de grandes souffrances une forme de divinité.

Les Ruines de Kyanat-Kyorool, bâtie durant les premiers temps de la colonisation Suyanat de la planète fut rapidement abandonnée par ses occupants qui migrèrent vers le pôle austral volcanique, plus adapté à leurs goûts. La grande cité est encore partiellement habitable, de par son architecture cyclopéenne et primitive. Bon nombre de prédateurs y résident, profitant des étroits passages noyés dans les ombres des hautes bâtisses.

Les ruines sont connues de tous les aventuriers de ce monde pour renfermer encore des trésors guerriers remontant à des temps durant lesquels les Tritons des flammes guerroyèrent à travers les Plans Elémentaires. Bien entendu, des glyphes et des gardiens mystiques ont été laissés afin de veiller sur ces reliques d'un temps lointain. Les Ruines de Kyanat-Kyorool sont ainsi connues pour accueillir *les Soixante-seize fléaux de Kzayapoor*, un assortiment d'armes forgées par les Dao à partir d'alliages extraordinaires et imprégnés d'une puissante magie. Seulement dix-neuf de ces fléaux ont jusqu'à présent été découverts, et nombre de guerriers renommés convoitent de telles armes.