

La Sphère de Nislaam

Les Forces de la Terre et de la Poussière imprègnent l'orbe orangé de Nislaam, qui disparaît la plupart du temps au sein de vastes nuées suffocantes, en mesure de s'insinuer à travers les meilleures protections magiques. Les puissantes tempêtes élémentaires des Fontaines Stellaires viennent ajouter leur force à des tempêtes charriant d'énormes blocs rocheux sur de prodigieuses distances, cela durant parfois des mois entiers. Très difficile d'approche, la Sphère de Nislaam fut longtemps considérée comme impossible à rallier par spelljamming, jusqu'à ce que des ennemis des At'uru, les Pyelk, ne découvrent des zones d'accalmies formant régulièrement des passages étroits jusqu'à la face externe. Les Pyelk forment un peuple oublié de tous, car fort de ce savoir, ils mobilisèrent toute leur flotte, et furent finalement anéantis en tentant la traversée d'une tempête particulièrement vigoureuse. Leur théorie reste cependant valable, bien qu'il n'existe que trois accès connus pour rallier le système de Nislaam.

La Porte At'uru reste la plus connue, formant un passage à l'horizontale du plan gravitationnel solaire et permettant de rallier le système dans un délai relativement court. De nombreuses épaves jonchent ce passage, et le point de sortie est un vaste cimetière de vaisseaux brisés, véritable frise chronologique des évolutions de la guerre spatiale durant l'Âge des Conquistadors. Les pillards d'épaves n'ont aucun intérêt à risquer leurs navires dans une telle région du Phlogiston, mais un grand butin se trouve là.

La Porte Xonokorith est une fissure étroite dans la matière cristalline, se réduisant parfois tellement que des spelljammers de fort tonnage ne peuvent passer sans risque. Le nom de ce passage vient d'un Dragon stellaire qui gardait jadis les lieux, et qui fut cruellement mutilé par une tempête de roche et de poussière, qui le projeta loin dans le Phlogiston. A l'agonie, la puissante créature mourut mais continua à veiller sur le passage, sous une forme non-morte, liée à la Poussière.

La Passe Uajali est connue des seuls Hurwaeti, qui l'empruntaient jadis fréquemment. Depuis le début de l'Âge des Prétendants, très peu de clans se risquent par la passe pour rallier le système de Nislaam, où le nouvel empire planétaire du Kotorok-Bal'Nahuum n'apprécie guère ces pillards, et disposent des moyens militaires pour les repousser brutalement.

La face extérieure de la Sphère de cristal est encombrée d'amas rocheux en suspension, les **Archipels Valookaroo**, qui abritaient jadis de petites enclaves aménagées par un peuple inconnu, mais qui furent par la suite des haltes stratégiques pour les ennemis des At'uru. Les Clans d'Hurwaët maintiennent toujours des cavernes dotées d'enveloppe d'air chargées de poussière mais respirables. Quelques explorateurs des Courants irisés vinrent de temps à autre chercher les trésors des anciens dans cette région, ils découvrirent plusieurs mouillages conséquents, pour la plupart abandonnés, mais avec dans certains des spelljammers de modèles extrêmement anciens.

Aménagés dans les zones les plus calmes aux abords de la face externe de la Sphère de cristal, ces archipels abritent également des ruines de petites forteresses, bâties à partir de matériaux organiques pétrifiés semblables à ceux employés par les Treel. En une lointaine époque, les Archipels Valookaroo abritèrent vraisemblablement une intense activité, dont il ne subsiste rien.

Le système de Nislaam abrite trois mondes telluriques recouverts de jungles et de hautes montagnes. Une large ceinture d'astéroïdes verdoyants entoure le soleil blanc, à proximité duquel les Reigar aménagèrent jadis un réseau de sphères métalliques abritant des sanctuaires dimensionnels.

Kamha, le soleil blanc, est un astre fortifiant toutes les formes de vies végétales, il a permis à de nombreux astéroïdes de développer une atmosphère commune et de supporter ainsi des communautés. La ceinture solaire est simplement nommée **Kanu'Kamha**, elle abritait en son temps l'essentiel de la culture At'uru et renferme encore de nombreuses ruines de cette lointaine époque. Des aventuriers Korok n'hésitent pas à explorer en quête d'objets anciens.

Vordoo est le monde le plus proche du soleil blanc, il est dominé par de hautes chaînes montagneuses, et seules quelques profondes vallées abritent des jungles anciennes. Des vents violents soufflent dans les hauteurs, rendant toute approche par le ciel hautement risquée. Vordoo est également le cœur du grand empire nain de Vordok-Nataak, qui se caractérise par son importante communauté de mages élémentalistes.

Vordal est le monde médian du système, sa surface est recouverte par une jungle à perte de vue, et dont la canopée s'élève à plusieurs centaines de mètres du sol. De nombreuses espèces insectoïdes prolifèrent depuis la

Seconde Migration Xix, mais aucune ne semble avoir atteint un degré de conscience significatif. Vordal est dominé par deux lunes, *Satuk* et *Kanuru*, qui furent de hauts lieux de la culture At'uru.

Enfin, **Vornaja** est le monde extérieur du système, il est également recouvert par une jungle dense traversée par de nombreux cours d'eau se rejoignant dans une large mer équatoriale. Une lune, *Jaluru*, abrite les ruines réaménagées maintes fois d'un grand palais At'uru.

Contrairement aux autres empires des Fontaines Stellaires, le Kotorok-Bal'Nahuum ne possède pas de capitale au sein du Plan Matériel Primaire et son emprise sur les mondes du système de Nislaam reste symbolique pour bon nombre de leurs habitants. Les Dao ne sont guère représentés dans cette région de leur empire, et leurs vassaux ont ainsi toute latitude pour régner à leur convenance.

Les régions planaires de l'Empire des Sombres fosses sont regroupées dans une zone du Plan Élémentaire de la Terre où de profondes failles plongent dans

Kanu'Kamha, les Sanctuaires oubliés

Type de monde: Ceinture d'astéroïdes rocheux

Taille: Majorité de Taille C

Rotation: Aucune

Révolution: 68 jours

Lunes: Aucune

Population: 753 486 Nazakad, 458 211 Korok

Trame magique: Diffuse, magie profane dominante (Géomancie Iakad)

Kanu'Kamha est une ceinture aux astéroïdes toujours recouverts d'une flore argentées, dotés d'une atmosphère et porteurs de nombreuses formes de vie. Berceau de la culture ancienne des At'uru, ses nombreux planétoïdes ont récemment été reconquis par certains peuples membres du Kotorok-Bal'Nahuum. Les Sanctuaires oubliés sont au cœur de grandes métropoles partiellement restaurées, mais la luxuriante végétation recouvre encore une bonne part des territoires anciens.

L'intense rayonnement solaire provoque souvent des incendies, heureusement localisés sur un corps rocheux ou un autre. Les nappes phréatiques étant peu nombreuses, il est impossible de contenir ces catastrophes, qui forment de scintillants brasiers au sein du Vide. Mais les énergies solaires accélèrent également le processus de régénération végétale, et il ne faut que quelques mois pour retrouver un épais tapis de plantes argentées.

Ports d'accueil: Les Nazakad qui ont colonisés les planétoïdes de Kanu'Kamha sont avant tout des indépendantistes farouches, encore liés à leurs frères et sœurs du Vordok-Nataak, mais se faisant violence pour respecter *la Loi de la Roche sombre*, la parole des conquérants Dao. Fort heureusement, la ceinture d'astéroïdes n'est guère un environnement favorable pour les puissants seigneurs de la Terre, et seuls les communautés Korok respectent les lois en vigueur dans le reste du Kotorok-Bal'Nahuum. Les Arches éthériques sont rares, et les Nazakad n'en font pratiquement jamais usage, leur préférant Citadelles et Bastions qui sont ici un lien vital entre les communautés. La plupart de ces spelljammers appartiennent toujours au Vordok-Nataak, mais des modèles plus petits, exclusivement alimentés par la Géomancie Iakad, commencent à être taillés dans la roche chaude des planétoïdes de Kanu'Kamha.

Le principal mouillage Nain de la ceinture d'astéroïdes se nomme **Grand-Guerrier**, *Arm-Nakad*, en Nazakad. La cité abrite cinq milliers d'individus, majoritairement de la caste Nakad et natifs pour la plupart du Tarlat-Talnaak. Les chefs des plus anciennes lignées guerrières de ce royaume se retrouvèrent rapidement en ce lieu, afin de contester ouvertement la politique menée par les marchands de la caste Rakad, majoritaire au sein du *Royaume des Fosses profondes*. La cité portuaire regroupe douze Citadelles et a dépensé d'importantes sommes de Czik, la monnaie en vigueur au sein du Kotorok-Bal'Nahuum, afin de tailler dix Bastions pouvant former une redoutable défense autour de Grand-Guerrier. Mais bien que la métropole soit un foyer de sédition sur le point d'exploser, les marchands du Tarlat-Talnaak maintiennent un grand zocalo faisant la renommée de la colonie. Les intrigues vont bon train dans les murs de la prospère cité, et tous les voyageurs s'acquittant des taxes portuaires sont rapidement impliqués par les négociants Nazakad cherchant à miner les efforts de la caste guerrière.

Ressources: Kanu'Kamha est principalement connue pour ses jungles recouvrant de nombreux planétoïdes, et

n'ayant plus été approchées depuis le début de l'Âge des Prétendants. La flore endémique de cette région est connue depuis fort longtemps et attire des voyageurs de toutes les Sphères Connues. Une multitude de plantes étaient en effet employées par les vassaux des At'uru afin de soigner rapidement les combattants, mais également afin d'entreprendre de longs périples à travers de singulières dimensions, *les Trames d'Onéir*, réputées pour avoir favorisé l'éclosion de la puissante culture At'uru.

Les actuels colons Nazakad n'ont que faire de la richesse végétale de leur environnement, mais quelques Korok ont compris que les essences endémiques du Kanu'Kamha

Les Trames d'Onéir

Bien que la culture At'uru ne fut jamais réellement tournée vers les arts profanes, certaines tribus développèrent très tôt un lien avec les mystérieux Demi-plans d'Onéir, des espaces liés entre eux et aux jungles du système de Nislaam, où règne le Végétal.

Depuis la chute des At'uru, rares sont les voyageurs à avoir entrepris un périple à travers les Trames, mais les cinq dimensions existent toujours au sein de l'Éthérée, les singulières propriétés de leur végétation attendant d'être redécouvertes.

Kanu'Nata est aussi connue sous le nom de *Jungle venimeuse*. Le Demi-plan abrite un nombre incroyable de créatures discrètes et mortelles, employant une large variété de venins aux effets surprenants.

Kanu'Luanat est la *Jungle Ocre*, où tous les végétaux adoptent une teinte jaunâtre et peuvent être employés à soigner des maladies magiques réputées intraitables. Un mauvais usage de ces végétaux provoque cependant une mort lente et douloureuse.

Kanu'Tigam est la *Jungle aux murmures*, un lieu où des prédateurs fantomatiques attaquent les voyageurs dans leur sommeil, les emmenant dans des temples anciens où les infortunés sont sacrifiés à d'étranges statues At'uru.

Kanu'Jatu est la *Jungle brûlante*, un lieu où le sol est constitué de rocaillles brûlantes et où flottent des vapeurs toxiques masquant de nombreux sanctuaires At'uru. Les lieux furent apparemment très fréquentés par plusieurs membres de tribus disparues à l'apogée de leur civilisation.

Kanu'Mauam est la *Jungle Bleue*, une étouffante étendue végétale où les At'uru semblent avoir bâti des cités canopéennes après la chute de leur civilisation dans le système de Nislaam. Il apparaît que ces réfugiés tentèrent de développer une forme primitive d'Arche éthérique afin de rallier d'autres dimensions. La Fosse aux crânes est ce qu'il subsiste de cette vaine tentative, un vortex instable, qui condamna les derniers At'uru à une fin douloureuse.

Cultures: De nombreuses ruines At'uru témoignent encore de la vigueur de cette brillante civilisation ancienne, et malgré la prolifération des jungles à la surface des planétoïdes du Kanu'Kamha, de nombreux sites ont été choisis par les Nazakad pour servir de fondations à leurs propres métropoles. La ceinture d'astéroïdes est désormais une frontière, où se regroupent contestataires et séditions. De nombreux groupes de Nains natifs de Vordoo, le monde le plus proche, ont migrés plutôt que de subir le joug des Dao et leur *Loi de la Roche sombre*. Les Korok pour leur part, viennent dans cette région en espérant pouvoir fonder de nouvelles enclaves, mais restent loyaux au Kotorok-Bal'Nahuum.

Quels que soient leurs motivations, les habitants actuels du Kanu'Kamha ont tous conscience de vivre en marge de l'Empire des Sombres fosses et ont développés des cultures en passe de s'affranchir des traditions imposées par les Dao.

Parmi les Nazakad, l'influence des différents royaumes du Vordok-Nataak pèse encore sur les communautés éparpillées à travers les planétoïdes. Les Nains de Vordoo ont fondés de grandes métropoles sur les ruines At'uru, mais ce sont pour la plupart de simples comptoirs commerciaux pour les nations-mères, qui se contentent de prélever taxes et ressources locales. Avec leur trame magique diffuse, les planétoïdes du Kanu'Kamha ne peuvent soutenir d'Arches éthériques, et le spelljamming reste donc le principal moyen de se déplacer à travers la ceinture et le reste du système de Nislaam. Aucune véritable culture ne s'est encore distinguée, mais les colons en provenance du Tarlat-Talnaak affirment clairement des idées d'indépendance, refusant la suprématie de la caste Rakad, et pour certaines communautés, allant même jusqu'à remettre en question la notion d'esclavage. Une toute jeune alliance de Cités-Etats est en train de se former autour de cette contestation, elle ne porte encore aucun nom officiel, mais ses détracteurs sur Vordoo la désignent comme étant **la Kanaral-Kamtaar**, ou *la Grande sédition des colonies solaires*. Les cinq métropoles sont dominées par les castes rivales de celle des marchands Rakad, et parviennent à s'allier pour résister aux manigances des seigneurs du Tarlat-Talnaak. Bien qu'informelle, cette alliance amène de profondes transformations au sein de la société Nazakad. Outre le grand port spatial de Arm-Nakad, les Cités-Etats de Nazakard, de Porl-Kanuru, de Tar-

Tanlam et de Tar-Karaad constituent bien un changement notable avec le reste de la civilisation Nazakad au sein du Kotorok-Bal’Nahuum.

l’Idolâtrie minérale du Labyrinthe

Souvent considérée comme une secte planaire contestant l’autorité des Dao au sein du Kotorok-Bal’Nahuum, l’Idolâtrie rassemble des fidèles vénérant un singulier concept de développement spirituel par le biais d’une traversée symbolique d’un labyrinthe.

Aucune Puissance n’est vénérée directement, bien que certaines divinités liées à la Terre et au principe du dédale soient adorées dans des temples anciens.

La principale capacité que les adeptes de l’Idolâtrie développent est une forme de voyage dans la pierre, proche de celle des Xorn. Ils nomment cela *Arpenter le labyrinthe*.

Peu nombreux au sein du système de Nislaam, ils tendent plutôt à se regrouper dans des régions reculées du Plan Élémentaire de la Terre.

Si le port de Grand-Guerrier abrite l’ensemble des contestataires de la caste Nakad du Tarlat-Talnaak, **Nazakard** est pour sa part une métropole de trois milliers d’individus, presque tous liés à la caste Dakad. Bien que des liens se soient créés avec le Culte de Sunnis et le royaume du Ord-Tamaak, les Nazakad de cette cité se sont depuis peu tournés vers **l’Idolâtrie minérale du Labyrinthe**. Bien que ce culte soit généralement considéré comme une secte sans guère d’influence, bien des fidèles rejoignent ses rangs afin de s’opposer à l’autorité des Dao. Un grand temple est bâtie au cœur de Nazakard et une congrégation d’une centaine de fidèles arpente sans fin le mystérieux labyrinthe sacré, aménagé au sein des ruines d’un grand sanctuaire At’uru.

Le mouvement religieux attire des représentants de tous les peuples de l’Empire des Sombres fosses, et si les Nains de la caste Dakad restent les plus nombreux, des étrangers affichant ouvertement des pouvoirs liés aux Voies de l’Esprit se manifestent également, combinant des capacités rares dans le Kotorok-Bal’Nahuum avec les dons liés à l’Idolâtrie.

Porl-Kanuru est une autre métropole liée au Tarlat-Talnaak. La scission envers les vieux royaumes nains de Vordoo s’opère ici au niveau du sang. Les Rakad règnent en effet sur cette métropole de deux milliers d’habitants, mais ce sont tous les rejetons non désirés de puissants seigneurs du *Royaume des Fosses profondes*. Les négociants de Porl-Kanuru ont fait de leur cité le cœur d’un réseau de petits comptoirs disséminés à travers tout le Kanu’Kamha, en limitant l’usage des esclaves pour favoriser les aventuriers de leur peuple. Un **Conseil des Rakaralm, les Ambitieux**, se réunit afin de régler les affaires courantes de la cité, chacun investi une partie de ses ressources pour entretenir une flotte commune ainsi qu’un zocalo fermé aux étrangers, mais accueillant tous les indépendants cherchant à faire affaire dans la ceinture d’astéroïdes. Porl-Kanuru est clairement l’incarnation d’un prochain changement au sein de la civilisation Nazakad, toutes les personnalités influentes du Kanu’Kamha se réunissent fréquemment dans les auberges et les palais des Rakaralm, afin de discuter d’un avenir possible loin du Vordok-Nataak.

Tar-Tanlam et de **Tar-Karaad** sont des cités portuaires de moindre importance, historiquement liées au Vord-Sanaak dont elles ont drainées les plus virulents ennemis de *l’Empire des flammes couvées*. Les deux métropoles sont extrêmement cosmopolites et abritent aussi bien des Géomanciens Iakad que de redoutables Nakad du *Royaume des flammes pétrifiées*. Sans grande influence sur les forces s’exerçant à travers le Kanu’Kamha, les cultures locales entretiennent les traditions du royaume dont elles sont les vassales, et s’en prennent plutôt aux représentants du Vordok-Nataak, qui reflète la servitude envers les Dao. Bien d’autres enclaves Nazakad se déclarent depuis peu indépendantes, mais leurs traditions restent identiques à celles des royaumes du Vordok-Nataak dont leurs habitants sont originaires. Il est cependant certain que les prochaines générations, qui naîtront loin de Vordoo et du Kotorok-Bal’Nahuum, fonderont de nouvelles cultures.

Pour leur part, les Korok ayant fait le choix de coloniser des planétoïdes du Kanu’Kamha se sont placés dans une situation complexe vis-à-vis de leur serment de vassalité envers les Dao. Sans les Arches éthériques pour rallier rapidement l’Empire des Sombres fosses, ils doivent s’en remettre à des riuels géomantiques particulièrement complexes et coûteux en ressources rares. De fait, les communautés Korok de la ceinture

Les Galeries cthoniennes

Les Reigar seraient à l’origine du réseau de vortex élémentaires existant encore au sein de Kanu’Kamha, où ils auraient apparemment recherché des gemmes utiles à leurs sanctuaires dimensionnels. Les Galeries cthoniennes, comme les nomment les Korok’Vard, sont de fragiles passages reliant uniquement quelques planétoïdes, et bien que beaucoup soupçonnent un plus grand nombre de connexions, les vortex sont fragiles et peuvent se refermer sur ceux qui traversent les étranges galeries tubulaires et en apesanteur, dont les parois sont faites de roches tournoyant sur elles-mêmes.

Il apparaît clairement que les Reigar n’ont pas conçu ces prodiges pour qu’ils perdurent, et les Géomanciens Koyamadi peinent ainsi depuis des siècles à entretenir le réseau des Galeries, continuant malgré tous leurs explorations afin de découvrir d’autres passages.

d'astéroïdes sont livrées à elles-mêmes et perpétuent leur culture planaire sans moyen simple d'accéder aux Plans Primordiaux.

Etonnement, malgré la trame magique diffuse et l'impossibilité de s'appuyer sur les Dao, la société Korok qui s'est développée en ce lieu prospère depuis plusieurs siècles. Historiquement liées au Korodomorm de Vordoo, **les Korok'Kard** ne sont cependant plus gouvernés par les Géomanciens Koyamadi, qui voient ici leurs pouvoirs particulièrement limités. A la place, les guerriers de la caste *Kardany* assurent la protection de leurs nombreuses communautés et veillent à faire respecter la Loi de la Roche sombre. La dizaine de métropoles bâties dans les entrailles de plusieurs gros planétoïdes voisins les uns des autres sont reliées entre elles par un réseau de vortex de Terre découvert par hasard et que les Géomanciens Koyamadi ont la charge d'entretenir.

Afin de maintenir l'autorité des Dao, un seigneur guerrier a été choisi pour régner sur l'ensemble des communautés Korok'Kard. Le **Koro'nahamdaal** est ainsi officiellement vassal du seigneur de la Fosse aux échardes, mais règne en fait sans partage sur une coalition informelle de cités et de communautés minières. De plus en plus fréquemment, le nom d'un royaume qui n'existe pas, **le Grand Koranu**, est murmuré, et même au sein de la Cours des Dao, le titre de Koro'nahamdaal est respecté.

Les Korok'Kard font du négoce avec les Nazakad de Kanu'Kamha, ils ont cependant aménagés des zocalo isolés du reste de leurs cités, afin que les populations locales, et surtout leurs esclaves, ne subissent pas les idées indépendantistes de ces voisins gênant. Les membres éminents de la caste *Kardany* encouragent cependant un rapprochement militaire avec les Nains, car si les planétoïdes qu'ils occupent sont exempts de prédateurs menaçant leurs cités, les Korok'Kard se sont heurtés à des créatures nombreuses échappées des Sanctuaires oubliés, d'anciennes places mystiques des Reigar. Seuls et sans l'aide efficace de leurs Géomanciens, les Korok savent ne pas pouvoir contenir une attaque conséquente, et le Koro'nahamdaal cherche donc une solution diplomatique afin de pactiser avec les Nazakal, sans que l'influence de ces derniers ne vienne menacer le fragile équilibre de la société nouvelle qu'il tente de mettre en place.

Beaucoup de Korok'Kard se retrouvent au sein de la culture guerrière du Grand Koranu. De nouvelles traditions sont en train de naître, mais restent officieuses malgré leur large acceptation par l'ensemble de la population. Les Géomanciens Koyamadi ont acceptés leur position subalterne, et ceux qui font le choix de rester dans le Kanu'Kamha tendent à refuser la forte adversité au sein de leur caste, préférant se tourner vers l'étude de leur art dans un environnement pauvre en magie, mais renfermant de nombreuses connaissances des Anciens.

Cinq des plus grandes cités Korok'Kard ont formées des légions, *les Koranu'sahaalm*, qui sont destinés à servir loyalement les Dao au sein du Kanu'Kamha, mais qui jusqu'à maintenant ont été employées à garantir la sécurité dans les rues, et à imposer l'autorité des seigneurs *Kardany*. Ces légions représentent une force de cinquante milliers de combattants, et même les Dao cherchent une solution afin de pouvoir mobiliser les Koranu'sahaalm pour leurs campagnes planaires. En attendant, les guerriers incarnent la possibilité de voir naître officiellement le Grand Koranu.

Les esclaves des communautés Korok'Kard peuvent se considérer bien traités par leurs maîtres, qui ne peuvent compter sur un renouvellement régulier de leur main-d'œuvre. Des pactes de servitudes ont ainsi été instaurés, offrant aux esclaves leur liberté après un certain temps sous l'autorité d'un maître. Les cités Korok du Kanu'Kamha sont toutes dotées d'un Quartier des affranchis, où plusieurs générations se côtoient et vivent en faisant du négoce avec leurs anciens maîtres, ou en formant des milices soutenant les légions Koranu'sahaalm.

Sites notables: La ceinture d'astéroïdes proche du soleil blanc de Nislaam a été longtemps négligée par les peuples de l'Âge des Prétendants, et les colonies qui se développent depuis peu n'ont encore rien retrouvées de la profusion de ruines ayant jadis formé la civilisation At'uru. Plusieurs dizaines de planétoïdes supportent encore de vastes ensembles à plusieurs niveaux s'étalant dans les hauteurs canopéennes de jungles denses. De grands ports spatiaux ont également été noyés dans la luxuriante flore et restent à découvrir.

Mais Kanu'Kamha est surtout connue pour ce que les jeunes peuples désignent du nom de **Sanctuaires oubliés**, des lunes artificielles forgées au plus près du soleil blanc par les Reigar. Les At'uru en recensèrent onze, sur des orbites différentes, et façonnés dans des alliages différents. Les astres Reigar ont un diamètre équatorial d'une dizaine de kilomètres, sont totalement creux avec une gravité s'exerçant sur leur face interne, et une large zone centrale en apesanteur.

Des ensembles de globes reliés entre eux par des tresses de filaments métalliques, servent de laboratoires où d'importantes communautés Reigar menèrent de nombreuses expériences, cherchant visiblement à employer les propriétés du rayonnement solaire pour créer des objets végétaux doués de conscience. Les Anciens ont

également étudiés les vortex élémentaires, créant de véritables réseaux permettant de voyager à travers tout le système de Nislaam. Bien malheureusement, bon nombre de ces vortex se sont effondrés, ou ont donné un moyen d'évasion à de nombreuses créatures longtemps plongées dans un sommeil magique. Nul ne sait combien de monstres ont survécu au sein des Sanctuaires oubliés, mais plusieurs de ces créatures ont déjà attaquées des communautés du Kanu'Kamha, sans qu'une riposte efficace ne puisse être organisée.

Voodoo aux Sanctuaires scellés

Type de monde: Sphérique rocheux

Taille: D (diamètre équatorial de 3 872km)

Rotation: 51 heures

Révolution: 984 jours

Lunes: Omloru, Jadru, Penod

Population: 853 694 Nazakad, 103 785 Korok

Trame magique: Resserrée, magie profane dominante (Géomancie Koyamadi)

Etrangement, le monde le plus proche de Kamha est celui où le règne végétal c'est le moins développé. Voodoo est en effet recouvert par de hautes chaînes montagneuses, à partir desquelles les Dao entreprirent leur conquête du système et fondèrent le Kotorok-Bal'Nahuum. Comme sur les autres planètes de Nislaam, ils négligèrent la surface, faite de contreforts et de profondes vallées où se concentre la jungle.

De nombreux lacs d'altitude sont reliés entre eux par des cascades alimentées par les antiques glaciers, et les deux pôles sont des océans qu'une légende indique comme étant reliés entre eux par un vaste réseau de puits et de cavernes englouties.

Des vents violents soufflent sur Voodoo, chauds en altitude, glacés au niveau de la surface. Ils provoquent régulièrement de terribles tempêtes pouvant s'éterniser durant des semaines, et faisant de ce monde un enfer pour les spelljammers en approche.

Ports d'accueil: Les Nains Nazakad sont maîtres des grandes métropoles souterraines de Voodoo, et en tant que peuple du Vide, ils ont aménagés de grands puits d'accès permettant à leurs Citadelles de se poser au cœur même de leur puissant empire du Vordok-Nataak. Insensibles aux vents violents soufflant dans l'atmosphère de leur monde, les Nazakad conservent une importante flotte spatiale tout en entretenant un nombre conséquent d'Arches éthériques. Bien que leurs motivations soient tournées vers l'expansion du territoire et la guerre, ils se montrent des hôtes aimables et font volontiers du commerce avec quiconque parvient à rallier la surface de Voodoo.

La grande métropole de **Bor-Nataak** est la capitale religieuse du Royaume de Ord-Tamaak, une composante essentielle du Vordok-Nataak, car toutes les concubines du *Varzakath*, l'Empereur des Fosses rougeoyantes, naissent et sont formées à leur fonction au sein de ce domaine. La cité est bâtie dans une immense caverne à ciel ouvert, en étages sur de larges gradins sur lesquels se dressent les différents quartiers. Le port s'étend en arc épousant le bord de la falaise qui domine des contreforts recouverts par une jungle épaisse. Une quinzaine de spelljammers peuvent côtoyer autant d'imposantes Citadelles, et une large chaussée encadrée de statues guerrières permet de rejoindre Bor-Nataak. Un important zocalo occupe toute la base de la cité, plusieurs temples consacrés à Sunnis se dressent sur ce niveau, mais ils sont réservés aux pèlerins non-Nazakad, de pâles reflets de leurs homologues des niveaux supérieurs. *La Marche des Négociants* est la seule sur laquelle les voyageurs sont autorisés à séjourner. Les trois marches supérieures ne sont accessibles qu'à partir d'une même rampe, agrémentée de portes, de herses et de golem-gardiens. Un Haut-prêtre de Sunnis est en charge de ce vaste quartier de la cité, il dispose pour ce faire d'une véritable armée de suivants tout autant formés au contrôle de la foule qu'aux subtilités du commerce.

La Marche des Négociants est également le lieu où se concentrent les ambassades, non seulement au sein de la métropole, mais également à travers tout le Ord-Tamaak. Beaucoup, comme les Syndarh ou les représentants des Guildes, espèrent ainsi accéder aux richesses du Kotorok-Bal'Nahuum, mais déchantent rapidement en découvrant que les Nazakad n'ont que très peu de relations avec les autres domaines du puissant empire planaire. Bor-Nataak reste cependant une porte vers de formidables ressources, et certains reçoivent bien l'autorisation d'employer les Arches éthériques disséminées sur Voodoo.

Les autres peuplades de l'Empire des Sombres fosses possèdent une enclave au sein de la Marche. Korjat de Vornaja et Korok des autres mondes du système de Nislaam maintiennent ainsi un lien utile avec les Nazakad.

Ces peuples alliés sont les seuls autorisés à pratiquer le négoce des esclaves avec les Nains de Vordoo, qui punissent sévèrement les indépendants originaires d'outresphère cherchant à faire fortune autour des profondes fosses de la Marche. Les Nazakad du Ord-Tamaak drainent vers leur domaine planétaire une part importante des captifs fait durant les guerres planaires, cet état de fait vient d'un très ancien pacte conclu par les Prêtres de Sunnis et les Dao. Les voyageurs n'ont cependant pas à craindre d'être capturés, puis asservis, car des lois strictes et nombreuses réglementent la pratique de l'esclavage au sein de la culture Nazakad, certains domaines mineurs délaissent même ces traditions trop complexes et ont depuis longtemps affranchis leurs esclaves.

Ressources: Comme l'ensemble des mondes du système de Nislaam, Vordoo est un monde laissé à l'état sauvage depuis l'avènement du Kotorok-Bal'Nahuum. Les Nazakad exploitent un nombre prodigieux de mines, extrayant des minerais rares forgés ensuite en alliages uniques. Mais la surface de la planète est totalement négligée par les grands domaines Nains, et ses jungles n'ont plus été explorées depuis la fin de l'Âge des Conquérants.

Cultures: Les ancêtres des Nazakad vinrent des Sphères de l'Enclume, et se perdirent au sein des Fontaines Stellaires. Ils trouvèrent un refuge sur Vordoo, et jurèrent allégeance aux Dao, qui étendaient leur influence à travers le Plan Matériel Primaire en fondant leur Kotorok-Bal'Nahuum. L'entente ne fut jamais aisée, et même après plusieurs millénaires de collaboration, et la naissance des Korok, bien des seigneurs Nains envisagent sérieusement de déclarer leur indépendance en conservant pour eux les mondes de Nislaam, et en se coupant des territoires planaires de l'Empire des Sombres fosses.

Les Nains Nazakad se sont affranchis de leurs anciennes croyances et se sont tournés vers les cultes élementalistes en vigueur au sein du Kotorok-Bal'Nahuum. Leur artisanat a décliné au fur et à mesure que les fidèles du Mordinsamman devenaient moins nombreux, et même si leur travail du métal et de la roche se révèlent exceptionnel, une part de leur créativité a définitivement disparue en même temps que l'inspiration insufflée par leurs anciens dieux.

Actuellement regroupés en quatre royaumes formant un grand empire, les Nazakad se développent dans des régions souterraines de Vordoo, où ils doivent lutter contre de nombreux prédateurs insectoïdes occupant les entrailles du monde. Unifiés sous la bannière du **Vordok-Nataak**, *l'Empire des flammes couvées*, les Nains conservent leurs antiques traditions liées au Vide, tout en développant leurs domaines à travers les Plans Primordiaux. Chacun de leurs royaumes possède sa propre flotte spatiale, composée de Bastions et de Citadelles, qui forment en cas de menace globale la plus grande force militaire du Kotorok-Bal'Nahuum pouvant intervenir dans l'Espace sauvage. Le **Varzakath**, *l'Empereur des Fosses rougeoyantes*, est une personnalité majeure, que même les plus puissants Dao ont appris à respecter, souvent même à redouter. Le seigneur des Nazakad est un guerrier impitoyable, arborant des reliques amenées dans les Sphères des Fontaines Stellaires par de lointains ancêtres, et sa lignée descend directement des anciennes divinités.

Les Nazakad sont des esclavagistes, ce qui leur vaut bien des soucis quand ils rencontrent leurs frères et sœurs originaires d'autres cultures naines. Bien que les conditions de vie de leurs esclaves soient bien moins pires qu'ailleurs au sein du Kotorok-Bal'Nahuum, les Nains de Vordoo ont une très haute opinion de leur culture face à celles de leurs serviteurs, cette opinion est cependant atténuée en fonction de la caste d'origine, particulièrement importante en fonction des différentes sociétés Naines sur cette planète.

Le Royaume de Notom-Karaak est connu pour avoir été le berceau des premiers Varzakath, une nation de redoutables guerriers qui furent les premiers à stopper l'avancée des Dao, grâce à un nombre conséquent de reliques amenées depuis les Sphères de l'Enclume. Le Notom-Karaak est gouverné par **le Karakath**, *le Roi du fer rougeoyant*, un puissant combattant choisi au sein de la caste guerrière Nazakad, *les Nakad*. Bien que plusieurs lignées liées depuis des générations au royaume s'affrontent régulièrement pour la succession au trône, de plus anciennes traditions indiquent cependant que n'importe quel Nakad peut venir participer aux épreuves martiales permettant de choisir le nouveau Roi du Notom-Karaak. Les autres castes Nazakad n'ont pratiquement aucune influence au sein de la nation guerrière, seuls les chasseurs *Lakad* reçoivent une certaine considération en servant d'éclaireurs, d'éleveurs de troupeaux d'insectes géants, aussi bien pour la nourriture que pour la guerre. Les Géomanciens sont rares, tout comme les prêtres de Sunnis, de nombreuses tragédies ayant eue lieu par le passé à cause de membres puissants des castes mystiques.

Le Notom-Karaak est le royaume Nazakad le plus profondément situé au sein des montagnes de Vordoo, il ne dispose que d'une dizaine de puits menant à la surface et servant essentiellement à des fonctions militaires pour

sa flotte de trente Citadelles et Bastions. Ses métropoles puisent directement dans le noyau planétaire afin d'alimenter leurs forges et les nombreux thermes dont les Nains sont friands. La capitale se nomme **Karaak-Nord**, *la Cité des forges rougeoyantes*. Isolée sur un ensemble de pitons rocheux émergeant d'une mer de magma, elle n'est accessible que par un nombre limité de ponts ornés de statues forgées dans un minerai unique, propre au royaume et lui assurant sa prospérité. Durant leur conquête des mondes de Nislaam, les Dao malgré leurs formidables pouvoirs, peinèrent durant des années à s'emparer des métropoles du Notom-Karaak, le métal nommé *Nordoorite* perturbant fortement leurs capacités. L'alliage est extrait de mines verticales, s'enfonçant parfois en-dessous du niveau de la mer de magma entourant le noyau planétaire. Les esclaves des Nazakad sont presque exclusivement employés à l'extraction du minerai, ils sont parqués dans de grands complexes souterrains intermédiaires, aménagés entre les puits de mine et les métropoles. Leurs conditions de vie sont parmi les moins enviables au sein des cultures de Voodoo, mais les Nazakad de Notom-Karaak sont également connus pour affranchir le plus grand nombre de leurs esclaves, qui ont ensuite le choix de servir librement leurs anciens maîtres au sein des cités, ou de partir rejoindre de petites communautés d'affranchis se développant à l'écart des frontières du royaume, mais continuant pour la plupart à faire du négoce avec lui.

Les Royaumes de **Tarlat-Talnaak** et de **Ord-Tamaak** se situent sur le même niveau souterrain et forment l'ossature physique et spirituelle du Vordok-Nataak. Particulièrement étendus grâce à un impressionnant réseau de cavernes naturelles, les deux nations formèrent longtemps une seule et unique entité, qui fut vaincue par les Dao. Après la conquête, les anciens seigneurs Nains s'entre-déchirèrent en s'accusant mutuellement d'avoir contribué à aider les envahisseurs. Depuis lors, les deux royaumes sont régulièrement en conflits, et fragilisent l'équilibre du Vordok-Nataak.

Le **Tarlat-Talnaak** est également connu comme étant *le Royaume des Fosses profondes*, il rassemble une énorme population d'esclaves qui sont parqués dans des gouffres où des générations entières ont fondées des communautés. La caste des marchands *Rakad* prédomine, avec un Roi exclusivement choisi en son sein depuis sa création. **Le Talakath** est *le seigneur des Fosses profondes*, un redoutable diplomate doublé d'un négociant ayant su faire prospérer son royaume en le préservant des influences extérieures. Sous son règne, les Dao ont lentement perdu une grande part de leur influence, et les Nazakad peuvent faire le négoce des esclaves sans entraves, vendant à travers tout le système de Nislaam, ainsi qu'à travers le reste du Kotorok-Bal'Nahuum. Représentants du Vordok-Nataak au sein de l'Empire des Sombres fosses, les Rakad du Tarlat-Talnaak voyagent beaucoup en faisant grand usage des Arches éthériques. Leur flotte de Citadelles et de Bastions est également conséquente, avec une cinquantaine de vaisseaux faisant régulièrement du négoce avec les communautés du Kanu'Kamha. Le Tarlat-Talnaak a toujours été considéré par ses voisins comme un royaume instable et fragile, la caste guerrière des Nakad n'a pas une grande influence et se voit corrompue par les Rakad, qui préfèrent une certaine forme de subtilité ne convenant pas toujours face aux hordes d'esclaves se soulevant régulièrement. Plusieurs fois par le passé, bien avant l'alliance avec le Ord-Tamaak, le Royaume des Fosses profondes fut maintes fois envahi, et perdit fréquemment d'importantes portions de son territoire.

Le **Ord-Tamaak** est *le Royaume des Fosses spirituelles*, un singulier territoire au sein duquel prédomine le Culte de Sunnis. Le Grand Temple des Roches éthérées se dresse sur un ensemble de plateformes dominant les gradins de la capitale nommée Bor-Nataak. La Très-haute Prêtresse de Sunnis officie au sein de ce vaste ensemble et règne également sur le Royaume qui est, de fait, une théocratie. Le Culte à le contrôle de l'armée, et seuls les Dakad, membres de la caste religieuse, peuvent obtenir un rang d'officier dans une légion considérée comme redoutable. Les membres de la caste guerrière Nazakad doivent pour leur part accepter des fonctions subalternes, mais s'avèrent généralement être bien mieux récompensés pour leurs services que leurs homologues des royaumes voisins. La caste marchande des Rakad est également dominée par le Culte, et des taxes extrêmement importantes sont prélevées sur la moindre transaction n'ayant pas été commanditée par un Dakad.

Le Ord-Tamaak est une puissante nation dominée par la magie divine, qui accueille également un nombre important de Géomanciens et autres savants profanes de la caste *Iakad*. Le royaume accueille en réalité la plus grande congrégation d'adeptes profanes, **la Fratrie des Roches scellées**, qui s'est développée autour d'une forme de magie d'abjuration liée à la Terre. Car si les défenses magiques du royaume et du Vordok-Nataak dans son ensemble sont assurées par le Culte de Sunnis, les sortilèges profanes des Iakad sont plus communément répandus parmi les fortunés, les puissants, et tous ceux désirant discrétion et secret.

Les métropoles du Ord-Tamaak sont bâties en gradins, au sein de cavernes à ciel ouvert offrant autant de havres pour la flotte sacrée du royaume, qui compte une quarantaine de Citadelles et autant de Bastions. Les Nazakad

de ce territoire emploient également les Arches éthériques, mais favorisent leur expansion vers les lunes de Vordoo, là où la présence des autres royaumes du Vordok-Nataak reste négligeable. La majorité des esclaves sont employés au développement des métropoles lunaires, et s'avèrent bien traités, avec après quelques années de servitude, le choix de fonder une nouvelle communauté vassale du royaume, ou franchir une Arche. Quelques individus jadis captifs ont su attirer l'attention de la Très-haute Prêtresse et leurs lignées possèdent désormais des privilèges considérables. Le Ord-Tamaak est connu sous le nom de Royaume des Fosses spirituelles car les prêtres de Sunnis consacrent énormément de temps et d'effort à convertir leurs esclaves au dogme de leur déesse. Les chants liturgiques résonnent en permanence au sein des grandes fosses où sont parqués les esclaves, et ceux qui se convertissent sont connus pour obtenir quelques bienfaits de la part de leurs maîtres.

Le **Vord-Sanaak**, où *Royaume des flammes pétrifiées*, est le plus jeune territoire Nazakad sur Vordoo, mais également le cœur de l'Empire du Vordok-Nataak. Un Roi règne en ce lieu, le **Vorzakath**, mais la présence du Trône impérial et des nombreuses ambassades du Kotorok-Bal'Nahuum font que son influence en son propre domaine se cantonne à faire appliquer les lois Nazakad.

Le Vord-Sanaak aurait déjà dû disparaître en tant que culture, mais c'est une terre d'aventuriers et de héros, un creuset où toutes les traditions des Nains de Nislaam convergent pour se mêler harmonieusement. Les voyageurs en provenance d'autres provinces de l'Empire des Sombres fosses connaissent fréquemment les coutumes locales du royaume, partagées par les aventuriers locaux, que les traditions impériales, ou même le nom de l'Empereur des Fosses rougeoyantes.

Bien que l'influence de la caste Nakad soit particulièrement forte grâce à ses affinités avec le Varzakath, les Géomanciens Iakad commencent à se regrouper et sont menés par de fortes personnalités, ayant le contrôle de plusieurs cités du Vord-Sanaak. Marchands et religieux restent minoritaires, mais ont également une influence notable au sein de certaines métropoles.

Le Royaume des flammes pétrifiées est ainsi nommé pour ses vortex de Feu, subissant ici un singulier phénomène de cristallisation affectant les énergies naturelles comme les entités liées à cet élément. Durant les grands conflits qui opposèrent le Kotorok-Bal'Nahuum au Mias'menh'Shaardh, le Vord-Sanaak devint brièvement le cœur de l'Empire des Sombres fosses, préservé des incursions ennemies grâce à cette singulière propriété. Les flammes pétrifiées sont également à la base de nombreux rituels géomantiques, et les Dao en font eux aussi un grand usage pour forger des armes exceptionnelles.

Bien qu'il soit le royaume Nazakad le plus proche de la surface, le Vord-Sanaak ne possède pas une flotte de Citadelles très développée, tout au plus une quinzaine de vaisseaux aux forts tonnages. Les différents Empereurs des Fosses rougeoyantes ont toujours favorisé l'usage des Arches éthériques, et encouragent également le développement des *Craggam*, des vortex de Terre que les Géomanciens Nazakad ont appris à employer afin de faire voyager plus rapidement leurs compatriotes sous les montagnes de Vordoo.

De leur côté, bien que peu nombreux face aux importantes communautés Nazakad, les Korok de Vordoo représentent malgré tout une force importante au sein du Kotorok-Bal'Nahuum, dont ils sont de loyaux vassaux. Veillant à faire respecter la Loi de la Roche sombre, la parole des conquérants Dao, **les Korok'Vord** ont développé une magiocratie au sein de laquelle règnent les Géomanciens Koyamadi, héritiers des traditions mystiques offertes aux Korok par les Dao. Leur nation sous les montagnes de Vordoo se nomme **Korodomorm**, *la Fosse aux écharde*, elle s'étend le long des parois d'un gouffre qui fut ouvert par le Dao **Koyam'ibn'Farsaal**, *le Fléau purificateur*, qui vint en avant des siens afin de purger Vordoo des terribles représentants d'un peuple insectoïde corrompu par les Neuf enfers, les K'r'l'k. En l'honneur de leur maître, les Korok'Vord fondèrent leur domaine sur le champ de bataille, ouvert sur un océan de magma en fusion duquel s'élèvent régulièrement des colonnes de matière incandescente prenant la forme de monstres disparus. Le Korodomorm est en réalité une gigantesque métropole troglodytique, dont les deux pendants sont reliés par une multitude de passerelles massives enjambant le vide. Le **Koro'shamdaal** est le seigneur de ce territoire, il est choisi parmi les plus puissants Géomanciens et si son autorité peut être contestée par ses pairs, il se débrouille pour s'attirer les faveurs de quelques Dao afin de garantir son règne. Étonnement, les intrigues au sein du Korodomorm ne sont que rarement sanglantes, et restent rares. Les Korok'Vord se considèrent comme les plus puissants Géomanciens au sein du Kotorok-Bal'Nahuum et bien que cette assertion puisse être contestée, leur magiocratie offre en tout cas un nombre important d'excellents adeptes des arts profanes.

Négligeant totalement le spelljamming pour exploiter un vaste réseau d'Arches éthériques, les Korok'Vord laissent leurs esclaves en charge de l'artisanat ainsi que de toutes les tâches jugées dégradantes. Tous sont initiés très jeunes à la Géomancie, et les moins aptes peuvent occuper des fonctions d'archivistes ou de diplomates, la

plus vile profession tolérée par la culture Korok'Vord. Le royaume ne possède également pas d'armée, préférant s'appuyer sur des forces conjurées grâce à la Géomancie et pouvant être congédiées après usage. Plus fréquemment cependant, le Koro'shamdaal fait appel en temps de crise aux Dao liés à sa lignée, ce qui dissuade la majorité des ennemis pouvant vouloir menacer le Korodomorm.

On l'aura compris, la principale ressource du royaume Korok de Vordoo est sa Géomancie Koyamadi, offrant un nombre impressionnant de rituels avancés et encore autant de sortilèges offensifs particulièrement célèbres à travers les Fontaines Stellaires. Les Géomanciens Korok'Vord sont parmi les plus belliqueux de leur peuple, ils sont guidés par des traditions brutales ne laissant aucune place à la faiblesse, et nombreux sont ceux qui ne dépassent jamais le rang de novice. Les maîtres, où *Koyavatam*, doivent régulièrement proués leurs capacités face à un cercle de leurs pairs, sans cela, ils n'ont pas le droit de former des apprentis, les *Koromo*. Très individualistes, les Géomanciens du Korodomorm ne parviennent que rarement à unir leurs forces, et toujours pour de très courts délais. Quatre grands sanctuaires existent malgré tout au sein du royaume, ils sont le fruit des *Koyavorok*, les Grands-maîtres légendaires qui furent les premiers à suivre les enseignements des Dao. Considérés comme des temples en leur honneur, ce sont les lieux où se rassemblent les Géomanciens des différents royaumes du Kotorok-Bal'Nahuum afin d'étudier et parfois partager leurs connaissances. Chacun de ces sanctuaires est dirigé par un Dao, entouré par un cercle de Koyavatam comptant parmi les plus loyaux à l'Empire des Sombres fosses. Ce sont eux qui choisissent quels apprentis pourront voyager entre les mondes pour suivre une formation poussée auprès des plus grands maîtres des arts profanes.

Sites notables: Le nom de Vordoo aux Sanctuaires scellés vient d'une chaîne de places fortes At'uru se dressant sur les flancs escarpés des plus hautes montagnes de la planète. L'architecture de ces lieux est typiquement At'uru, mais les matériaux employés, ainsi que la magie les imprégnant, sont d'une nature unique. Des amas de carcasses insectoïdes recouvrent souvent des pans entiers de ces sanctuaires inviolables, un alliage servant à damasquiner de grandes fresques extérieures semblant pouvoir tuer au contact les créatures émergeant de la jungle. Aucune force connue n'a jamais pu entamer ces constructions antiques, et les plus folles rumeurs circulent sur ce que les At'uru purent bien dissimuler d'une telle manière.

Certaines références anciennes collectées en un temps lointain par les Dao semblent indiquer que des stocks de métaux rares ramenés des mondes Pyrïn furent entreposés dans les Sanctuaires scellés, avec sans nul doute l'idée de forger armes et armures aux propriétés exceptionnelles. Mais le mystère de ces lieux reste entier, et chacun y place des trésors propres à son peuple et sa culture.

En dehors des Sanctuaires scellés, Vordoo est un monde laissé à l'état sauvage par les différents peuples qui vinrent fonder de grands empires dans ses montagnes. Le Kotorok-Bal'Nahuum n'est que la dernière d'une longue succession de civilisations qui puisèrent dans les formidables gisements de ce monde. Même la présence des Sorciers est avérée par un ensemble de ruines sur un haut plateau, preuve de leur conquête éphémère de la Sphère de Nislaam à l'apogée de leur puissance. **Yotoom-Syamaath** fut longtemps une forteresse abritant près d'un millier de guerriers qui s'aventuraient régulièrement dans la jungle en contrebas, chassant les plus rares monstres insectoïdes avec lesquels de grands artisans fabriquaient ensuite de formidables armures. Les ruines de cet avant-poste Clydôn abritent encore quelques niveaux souterrains où sont entreposées les dépouilles de plusieurs monstres qui n'ont plus été rencontrés depuis le début de l'Âge des Prétendants. Mais la rumeur veut qu'il existe également tout un complexe secret, où les membres d'une Cabale impériale auraient menés des expériences d'hybridations impliquant insectes de Vordoo et des esclaves.

Omloru

La petite lune verdoyante d'Omloru fut au cœur de la culture At'uru, lorsque les membres de la tribu Ma'laru développèrent leurs talents martiaux en concentrant leur énergie mentale à travers leurs armes. La jungle à repris ses droits sur les vastes métropoles suspendues à sa canopée, mais des vestiges d'une nation guerrière sont toujours visibles dans les plus anciens branchages. Des aventuriers ont même retrouvés des coques de spelljammers, trop endommagées cependant pour être d'une quelconque utilité.

Le pôle austral d'Omloru est recouvert par une haute chaîne de montagnes. Les Nains Nazakad du Ord-Tamaak ont fondés plusieurs colonies souterraines, où sont parqués de nombreux esclaves œuvrant sans relâche afin d'agrandir les cavernes, peu nombreuses. Un Haut-Prêtre de Sunnis règne sur l'ensemble des communautés et assure au royaume l'envoi régulier de pierres précieuses abondantes dans les entrailles lunaires.

Om-Talaak est la plus grande métropole d'Omloru, elle abrite un tiers de la population Naine locale, soit trois milliers d'individus. Principal port spatial, la cité accueille cinq Citadelles transformées en vastes navires

marchands alternant les cargaisons de gemmes et d'esclaves en provenance des fosses du Ord-Tamaak. Quelques Korok font du commerce au sein d'un quartier qui leur est réservé, ils vendent essentiellement aux Géomanciens Koyamadi venant acheter des gemmes uniques, aux propriétés singulières. La plupart des Korok sur Omloru sont des parias, exilés de diverses régions du Kotorok-Bal'Nahuum et venant se placer sous l'autorité des colonies lunaires du Ord-Tamaak, connues pour se montrer bien plus laxistes vis-à-vis de leurs lois pour les peuples étrangers. Avec le temps, *le Quartier Korok* est devenu une place majeure du marché noir au sein du système de Nislaam. Nombre de contrebandiers et de négociants peu scrupuleux viennent y mener des affaires et conclure des alliances avec des peuples planaires, officiellement ennemis des Sombres fosses.

Jadru

Aride depuis plusieurs siècles, Jadru est une lune recouverte par une savane où subsistent quelques forêts desquelles émergent des ruines At'uru semblant avoir formées un ensemble de temples mystérieux, où des foules vinrent vénérer des héros guerriers ayant subis d'étranges rituels nécromantiques. Ces sanctuaires et les forêts les entourant sont des régions évitées par les peuples du Kotorok-Bal'Nahuum, car des explorateurs ont notés la présence de nombreux non-morts, ainsi que des vortex donnant sur le Plan de l'énergie négative.

La savane est pour sa part le domaine de plusieurs communautés nomades de Centaures nés au sein du Plan Élémentaire de la Terre et ayant suivi les Dao durant leur conquête du système de Nislaam. Parfaitement adaptés à leur environnement lunaire, **les Nahurik** forment une peuplade de redoutables guerriers aux sabots d'obsidienne et arborant également de terribles cornes du même matériau, qu'ils sculptent au gré de leurs victoires. Une vingtaine de milliers de ces centaures vivent en petites tribus de trois à cinq cent individus. Vassaux des Dao, ils se regroupent à l'appel de leurs maîtres pour former une horde de cinq milliers de combattants, qui transitent par *l'Arche éthérique de Kormok*, l'unique point d'accès au reste du Kotorok-Bal'Nahuum. Les Nahurik s'entendent bien avec les Korok qui viennent fréquemment faire du négoce avec eux, les centaures n'apprécient guère les Nazakad et n'hésitent pas à provoquer ceux qui viennent empiéter sur leur territoire.

En dehors des campagnes planaires des Dao, les Nahurik forment un peuple farouche mais aux mœurs paisibles. Les guerriers deviennent alors chasseurs et les grandes festivités sont fréquentes, impliquant souvent des joutes et autres défis impliquant des prouesses physiques. Leur artisanat reste rudimentaire et les Korok approvisionnent généralement les tribus avec toutes sortes de biens fabriqués hors-monde. Les Nahurik préfèrent cependant façonner leurs armes eux-mêmes, à partir des dépouilles de leurs victimes. Les chefs tribaux, toujours des guerriers parmi les plus puissants, sont conseillés par des sorcières *Nahuna*, des nécromanciennes spécialisées dans des rituels basés sur l'os. Certaines peuvent lire dans les ossements, d'autres peuvent soigner, ou encore renforcer les armes traditionnelles des Nahurik.

Penod

Troisième lune de Vordoo, Penod est souvent perçue comme une réplique miniature de la planète, avec de hautes chaînes montagneuses agrémentées de jungles infestées d'insectoïdes agressifs. Les colonies naines du Ord-Tamaak ont longtemps été menacées par ces essaims capables de s'infiltrer patiemment sur des années à travers la moindre fissure, pour dévaster ensuite leurs cavernes. Mais la récente arrivée d'une nouvelle Haute-Prêtresse de Sunnis à la tête du Culte, **Diana Shelna'Kotaan** (Nazakad ♀ / Prêtresse de Sunnis 11/ NB), a permis à ces colonies de former une alliance militaire efficace contre cette menace. L'idée d'une union entre cités a depuis fait son chemin, et si la majorité des dix milliers d'habitants restent fidèles aux traditions du Ord-Tamaak, des voix s'élèvent toujours plus nombreuses en réclamant l'indépendance de leurs montagnes.

Penod est riche en gisements de minerais communs. Le cuivre et le fer sont abondants, et une faible part est pour le moment exploitée. La caste des marchands Rakad à bien plus de liberté que sur Vordoo, et les Dakad doivent plus fréquemment faire des compromis. Le Culte de Sunnis reste puissant, et limite sciemment la présence de Géomanciens Iakad au sein des petites cités souterraines. D'autres élémentalistes des Fontaines Stellaires viennent cependant se réunir dans ce qui pour eux passe pour une jeune nation prête à naître, affranchie des chaînes de l'asservissement par les Dao. Beaucoup de Nazakad se sont ainsi tournés vers le commerce d'objets magiques et de connaissances interdites partout ailleurs au sein du Kotorok-Bal'Nahuum.

Vordal aux Sanctuaires infestés

Type de monde: Sphérique rocheux

Taille: D (diamètre équatorial de 4 238km)

Rotation: 72 heures

Révolution: 1404 jours

Lunes: Satuk, Kanuru

Population: 2 876 324 Korok

Trame magique: Resserrée, magie profane dominante (Géomancie Koyamadi)

La planète médiane du système de Nislaam est également nommée La Perle Xix, car sa surface est recouverte par une jungle épaisse, dont la canopée s'élève parfois à plusieurs milliers de mètres du sol. Des moussons fréquentes submergent régulièrement des régions entières, et font déborder les nombreux lacs disséminés le long de certains méridiens.

Vordal possède également de hautes chaînes montagneuses à son pôle austral, en réalité la seule région épargnée par les moussons, tandis que le pôle septentrional est pour sa part un vaste marécage dont les dimensions se modifient en fonction des crues déferlant depuis la jungle environnante.

Ports d'accueil: Malgré une population Korok conséquente, le Kotorok-Bal'Nahuum n'a guère d'attrait pour un monde tel que Vordal. La vie insectoïde qui domine dans la jungle rends toute possibilité d'expansion futile et coûteuse, tandis que les Korok de l'ethnie Korodam favorisent grandement leur domaine planaire, et se contentant d'entretenir leurs fosses à esclaves loin des Dao et autres seigneurs des Plans Primordiaux.

Les Korok n'ayant guère d'affinité avec le spelljamming, et leurs métropoles planétaires étant souterraines, il n'existe pas de port d'accueil en mesure d'accueillir les navires égarés dans ce secteur du système de Nislaam. Cependant, quelques contrebandiers et peuples Anciens virent l'utilité de disposer d'un petit avant-poste sur ce monde. Des ruines sont donc visibles sur les versants des montagnes australes, certains disposant encore d'une plateforme et parfois d'ateliers encore fonctionnels. De tels lieux sont souvent l'ancre d'un monstre insectoïde, et la majorité ont déjà été dévastés ou pillés par de précédents voyageurs.

Ressources: La flore de Vordal représente une ressource d'une valeur médicinale incomparable, mais la présence de hordes d'entités insectoïdes rend son exploitation impossible. Au sein des montagnes australes, les Korok ont découverts de nombreux filons de métaux rares, prisés par les Géomanciens Koyamadi.

Cultures: Il subsiste quelques ruines de peuples anciens, très certainement vassaux des At'uru durant les premiers siècles de leur expansion. Ces ruines se trouvent dans les contreforts montagneux, et au vue des dégâts infligés aux bâtiments, ces peuples furent victimes des descendants des Xix, qui déferlèrent en vagues sur ces lieux mal protégés.

Les Korok ne firent pas cette erreur en découvrant les premiers passages vers ce monde. Ils implantèrent leurs cités dans de grands ensembles de galeries et de cavernes, avec peu d'accès vers l'extérieur. Longtemps tributaires des Dao, ils finirent par s'affranchir de cette autorité en forgeant leurs propres Arches éthériques, qui leur permirent de se développer en d'autres lieux, et conclure des alliances.

Désignés sous le nom de **Korodam**. Les Korok de Vordal ont su prospérer sous l'égide d'une puissante lignée planaire combinant de nombreux traits hérités des Dao. Les porteurs de cette lignée ce sont néanmoins rapidement divisés en petites fratries se livrant régulièrement de terribles guerres. Les Korodam sont ainsi divisés en trois grands domaines rivaux, menaçant régulièrement l'équilibre de l'Empire des Sombres fosses.

Le Korodayanid est actuellement et depuis peu le plus grand domaine planétaire, mais une force mineure au vue de son influence à travers les Plans Primordiaux. Gouverné par *le Korodayamad*, ses anciennes traditions guerrières ont été rejetées par les Géomanciens Koyamadi qui en ont pris le contrôle deux siècles auparavant. Désormais considéré comme une magiocratie, le Korodayanid s'est rapidement spécialisé dans l'asservissement de créatures imprégnées de magie, réputées difficiles à contrôler. Les Dao font grand usage des bêtes géantes dressées dans les fosses du domaine, et apprécient les nombreux serviteurs offerts par les dignitaires du Korodayanid. Le nouveau Korodayamad est lui aussi un Géomancien Koyamadi, son règne est violemment critiqué, car il n'est pas l'héritier légitime de la lignée ancestrale des Dayanid, mais un lointain cousin de celui qui devait régner, et qui disparut mystérieusement durant l'insurrection des Koyamadi. La situation reste instable et plusieurs régions au sein du domaine planaire s'opposent ouvertement au dirigeant et ses conseillers.

Second en puissance, **le Korodjayad** est essentiellement ancré sur le monde de Vordal, avec seulement quelques forteresses planaires dans le Plan Quasi-élémentaire du Minéral. Puissante nation d'esclavagistes employant leur

main-d'œuvre dans des mines planaires, les suivants de la lignée Djayad sont spécialisés dans la taille de gemmes rares, très employées par les adeptes des arts profanes au sein du Kotorok-Bal'Nahuum. *Le Korodjayamad* est le seigneur du domaine, ses capacités innées sont amplifiées par des greffes de gemmes élémentaires, faisant de lui un adversaire redoutable, même pour un Dao, mais réduisant grandement son espérance de vie. Les mâles de la lignée suivent tous cette tradition et forment une caste combattante prestigieuse, *les Djayadorokam*. Peu de Géomanciens servent le Korodjayamad, qui favorise traditionnellement le culte de Sunnis et ses Prêtres pour assurer la protection magique du domaine.

Troisième force née de l'antique lignée Korodam, le domaine du **Korodamralad** est celui des devins et des oracles, une petite nation, gouvernée par une lignée déclinante et dont les héritiers se regroupent au sein du Plan Para-élémentaire du Magma, dans des sanctuaires isolés et tolérés par les forces du Mias'menh'Shaardh. La lignée Damralad est essentiellement composée de Géomanciens hautement spécialisés dans une forme de divination sur laquelle s'appuient tous les autres peuples de l'Empire des Sombres fosses. Les Korodam de ce domaine pratiquent l'esclavage mais n'en font pas le commerce, ils possèdent un droit particulier, supplantant celui de tous les autres peuples du Kotorok-Bal'Nahuum, leur permettant de sélectionner des individus possédant un fort potentiel mystique, et pouvant leur servir d'assistants dans leurs complexes rituels divinatoires. Des communautés entières de devins furent ainsi épargnées après avoir été vaincues par les armées des Dao, et continuent à prospérer sous la protection de leurs maîtres au sein du Korodamralad.

Mais si les Korok de Vordal semblent ne jamais pouvoir s'unir, leurs coutumes sont similaires, et les rares périodes de paix entre les trois domaines sont de rares occasions pour célébrer les mêmes fêtes sacrées. Les trois sociétés sont de nature patriarcale, avec un seigneur régnant sur son peuple, divisé en deux castes bien distinctes. *Les Koradamad* sont les héritiers des plus puissantes lignées planaires encore vivaces parmi leur peuple. Les femmes Koradamad œuvrent sans relâche afin de créer des unions favorisant l'émergence des pouvoirs élémentaires ancestraux. Les membres de cette caste se rassemblent en nombreuses familles vassales du seigneur du domaine et représentent son autorité au sein des cités. *Les Koramji* sont les Korok de Vordal formant des familles sans influence politique et n'ayant pas ou plus les faveurs du seigneur. Leurs lignées élémentaires se sont amoindries et ne sont plus reconnues. Intermédiaires entre les Koradamad et les esclaves, ils se tournent fréquemment vers la prêtrise au sein du culte de Sunnis, ou vers l'artisanat.

Les esclaves ne forment pas une caste, étant considérés comme des objets par les Korok. Ils sont invisibles pour les Koradamad mais peuvent parfois bénéficier d'une relation privilégiée avec des maîtres Koramji. Vordal fournit une très grosse part des Koran'Nul'Theluur, les Légions des Fosses, en troupes régulières, entraînées sommairement et s'appuyant sur leur nombre afin de submerger l'ennemi.

Les Korok de Vordal estiment les compétences martiales d'un individu. La majorité des familles Koradamad fournissent les officiers des légions protégeant leurs domaines respectifs, et leurs patriarches se sont tous illustrés durant les guerres planaires de leurs maîtres Dao. Les prouesses martiales permettent de se faire bien voir du seigneur du domaine et déterminent bien souvent la position de la famille. Parmi les Koramji, l'aptitude au combat est moins prononcée, mais la majorité de ceux appartenant à cette caste sont des artisans, et peuvent se démarquer en produisant armes et armures de qualité.

La magie profane des Géomanciens Koyamadi prédomine dans les trois grands domaines de Vordal. Aucune organisation structurée n'existe parmi ces adeptes, qui suivent des cheminements très différents les uns des autres, bien souvent loin de la planète et des domaines planaires. Certains Géomanciens forment parfois des cabales, mais qui ne perdurent que très rarement au-delà d'une ou deux générations.

Le Culte de Sunnis est pour sa part bien implanté sur Vordal, même si ses temples ne possèdent pas une grande influence sur les domaines des Korodam. Il doit régulièrement se mesurer à des mouvements religieux prônant la déification de grands héros, dont les fidèles suivent les enseignements martiaux en espérant ainsi recevoir leurs faveurs. Ces cultes mineurs ne perdurent pas plus d'une génération, mais ne cessent d'éclore durant les grands conflits planaires.

L'architecture Korodam est identique à travers les trois domaines planétaires. Quelques sensibles variations ne permettent pas une distinction notable, et les voyageurs découvrant les métropoles souterraines des Korok de Vordal ne réalisent donc pas dans l'immédiat l'existence de plusieurs domaines.

Contrairement aux Korok de Vornaja, ceux de ce monde n'utilisent pas les reliefs naturels pour y aménager leurs habitats. Ils excavent de grandes cavernes et bâtissent des ensembles de bâtiments en combinant les matériaux disponibles sur place, mais en y ajoutant également des ressources provenant de leurs domaines planaires. Les

territoires Korodam se distinguent également par le nombre important de vortex élémentaires maintenus ouverts par les Géomancien Koyamadi.

Les montagnes du pôle austral servent essentiellement à parquer les esclaves, particulièrement nombreux, et divisés en groupes importants au sein des grandes cités Korok. Les garnisons sont importantes, et concentrées autour des Arches éthériques. Toutes les familles des trois domaines entretiennent des palais sur Vordal, mais favorisent grandement leurs territoires au sein des Plans Primordiaux.

Sites notables: Vordal porte un nom dissuadant les aventuriers de venir se risquer au sein de sa jungle planétaire. Les Sanctuaires infestés sont en vérité de larges puits, profonds et encombrés par une végétation étouffante, au fond desquels se sont développées des formes de vie redoutables, héritières des Xix. Le monde est retourné à l'état sauvage depuis bien longtemps, et les dangers sont nombreux, pour des gains minimes.

Quelques communautés d'esclaves affranchis se développent régulièrement dans les contreforts des montagnes australes, mais ne laissent rapidement que des ruines supplémentaires, tandis que leur population est engloutie par la jungle.

La Plaine du Voro-Nualaa est une large trouée dans la jungle, servant couramment de repère aux navigateurs du Vide en approche. L'herbe haute qui y pousse est d'un bleu pâle étrange et tranchante comme une lame. Les At'uru livrèrent là une terrible bataille face aux Clydön. De puissantes énergies furent libérées et provoquèrent l'apparition sporadique de phénomènes entropiques. Les rares explorateurs à avoir pu fouler ce sol gorgé de magie y ont découvert des reliques de l'Âge des Conquérants, des créatures uniques et redoutables, ainsi que plusieurs vortex aux destinations aléatoires. Le simple fait de dresser un campement sur cette plaine peut faire basculer tout un groupe d'aventuriers vers une autre réalité, ou les transporter à quelques dizaines de mètres.

Les Fosses des Vordoj sont enterrées loin sous la surface, mais isolées du reste des communautés Korok de ce monde. Les Vordoj forment une famille nombreuse, de la caste Koramji, qui fait le commerce des créatures de la jungle. La région souterraine des Fosses abritent un millier d'individus, autant d'esclaves et quelques dizaines de clients, logés dans de confortables auberges en attendant de prendre réception de leurs créatures insectoïdes. Deux Arches éthériques permettent de rallier les Fosses, elles sont lourdement gardées par des monstres colossaux, à la chitine d'un vert presque aveuglant, et que les Vordoj emploient comme principale force de frappe. La famille rassemble le plus grand nombre de sorciers jamais observé parmi les sociétés Korok, et les dons mystiques de cette lignée semblent avoir été destinés à des adeptes profanes plutôt qu'à des guerriers. Avec le temps, les Vordoj ont su perfectionner leurs croisements de créatures, améliorant les insectes déjà existant, créant de nouvelles formes de vie en leur adjoignant des traits élémentaires. Leur commerce est prospère, et même certains Dao viennent en ce lieu afin de compléter d'étranges collections de créatures insectoïdes uniques, ou pour doter leur armée d'un atout précieux.

Satuk

La petite lune de Satuk possède une atmosphère respirable, de hautes montagnes formant de véritables anneaux autour de l'astre, ainsi que de nombreuses ruines At'uru. Quelques Korok solitaires, essentiellement des Géomanciens en quête de quiétude, vivent dans des sanctuaires secrets, mais autrement, la lune est laissée à l'état sauvage.

L'astre est surtout connu pour la terrible **Bataille des Sossoom-Chelestim**, qui vit une grande armée des Dao affronter une force d'invasion en provenance des Grandes Enclaves Illithid. Les envahisseurs furent décimés, et de nombreuses épaves de nautiloïdes émergent encore au sein des plaines de poussière.

Kanuru

Recouverte par une épaisse jungle semblable à celle de Vordal, la lune de Kanuru est un terrain de chasse pour de nombreux guerriers Korok, qui viennent compléter leur initiation en cherchant des monstres insectoïdes à tuer. Le taux de mortalité de ces combattants est extrêmement élevé, mais ceux qui parviennent à l'Arche des Vainqueurs sont promis aux plus hautes fonctions par les Dao.

Quelques comptoirs marchands se sont développés sur les hauteurs dominant la jungle. Ce sont souvent des Korjat de Vornaja qui les approvisionnent grâce à leurs spelljammers, mais d'autres individus, nés outresphère, se sont également établis non loin de la jungle de Kanuru. Aucun seigneur ne règne en ce lieu, et même les Dao tendent à se désintéresser du quotidien de l'astre. **Le Comptoir des Scaverriniers** est l'un des plus importants, car de nombreux membres de cette espèce évoluent dans l'orbite planétaire et se reproduisent non loin dans un

important amas d'astéroïdes. Une trentaine d'individus occupent en permanence les lieux, perchés sur un plateau en haute altitude, mais ce sont souvent deux centaines de matelots qui occupent les planchers des trois principales tavernes. La chasse au Scaverr est devenue une tradition familiale, qui n'intéresse guère les peuples du Kotorok-Bal'Nahuum mais permet de créer un commerce à l'écart des communautés plus importantes, où la chair et les organes de ces prédateurs du Vide connaissent un certain succès. Une dizaine de spelljammers sont à quais, posés sur des plateformes de roche noire apparemment taillées par les esclaves des At'uru. Les lieux ne sont pas fortifiés et les cahutes poussent de manière anarchique. Les habitants permanents du comptoir forment un conseil prenant les décisions pour l'ensemble de la communauté, ils disposent d'une dizaine de gardes pour faire respecter les quelques lois régissant le Comptoir, mais n'ont pas de réelle autorité sur leurs voisins. La figure emblématique de la communauté se nomme **Orold Vermeer** (Valorien ♂ / Prêtre de Célestian 6/NB), tenancier de la Taverne du Scaverr bleu et ancien missionnaire pour l'Eglise Kinthari de Célestian. Massif, arborant toujours un épais tablier de cuir, il brandit une matraque en cas de trouble, mais son regard gris suffit la plupart du temps à apaiser les plus querelleurs de ses clients. Source intarissable d'informations concernant le système de Nislaam, Orold Vermeer dispose d'un petit Colibri avec lequel il a exploré de nombreux lieux, qu'il peut indiquer à des voyageurs en quête d'aventures.

Vornaja aux Sanctuaires anciens

Type de monde: Sphérique rocheux

Taille: D (diamètre équatorial de 2 857km)

Rotation: 87 heures

Révolution: 1740 jours

Lunes: Jaluru

Population: 743 581 Korok, 258 146 Korjat

Trame magique: Resserrée, magie divine dominante (Culte de Sunnis)

Le monde extérieur du système de Nislaam est marqué par les vestiges de violents séismes remontant à l'Âge des Conquêteurs, durant lequel de terribles rituels stellaires furent expérimentés sur la croûte rocheuse de Vornaja. Des gouffres béants furent ouverts à cette époque, tandis que des chaînes volcaniques naissaient soudainement aux deux pôles. Depuis lors, une épaisse végétation recouvre la surface, qui laisse cependant encore entrevoir ses plaies.

De hautes montagnes équatoriales abritent de nombreuses métropoles du Kotorok-Bal'Nahuum, et sont reliées entre elles par un vaste réseau de cavernes et de galeries permettant presque de faire le tour de ce monde sans jamais voir la lumière de Kamha. Des jungles profondes, peuplées de nombreuses variétés de prédateurs, couvrent le reste de la surface, et les parois des grands gouffres de Vornaja sont connus pour être également tapissés d'une végétation luxuriante, à laquelle s'accrochent les communautés Korjat, des Hadozee descendants d'anciens esclaves des At'uru et formant les équipages des nefes de l'Empire des Sombres fosses.

Des vents violents soufflent sur Vornaja, et des moussons dévastent régulièrement les flancs des montagnes. La planète possède également une saison des flammes, durant laquelle des nuées d'étincelles écarlates naissent soudainement dans l'atmosphère et tombent dans la jungle, provoquant alors de terribles incendies.

Ports d'accueil: La culture Korjat est la seule au sein des mondes extérieurs de Nislaam à maîtriser le spelljamming. Née dans les jungles de Vornaja, elle fut contrainte de migrer à l'abri des Fosses-aux-ambrémeraudes, lorsque leur monde était dévasté par des coulées de lave en provenance des pôles. Depuis lors, les communautés Korjat ont prospéré dans cet environnement vertical, s'accrochant à une épaisse végétation fournissant toutes les ressources utiles pour une expansion rapide.

Autrefois simples vassaux des puissants At'uru, les Korjat conçoivent désormais leurs propres nefes et représentent une force rarement négligée au sein du Kotorok-Bal'Nahuum. Leur principale cité se nomme **Vorakatalam**, elle regroupe près d'une centaine de milliers d'habitants, pratiquement la moitié de la population Korjat de ce monde. Modèle classique d'une cité impériale de ce peuple, elle est composée de nombreuses plateformes végétales reliées entre elles par de nombreuses tresses sur lesquels les Korjat se déplacent avec aisance, mais représentant de mortelles épreuves pour les autres peuples moins agiles. Les habitations forment des grappes de cosses formées par des lamelles d'un bois très souple mais résistant aux flammes, et les principaux bâtiments adoptent également cette forme. Des passerelles donnant sur le vide ont été ajoutées

depuis le début de la conquête par les Dao, permettant aux alliés des Korjat d'évoluer librement au sein de la cité.

Le quartier portuaire de Vorakatalam est un ensemble de plateformes enjambant le vide et rejoignant la falaise opposée à la cité, là où ont été installés des quartiers pour les voyageurs d'autres cultures. Une trentaine de spelljammers peuvent être accueilli dans cette zone, les Korjat les immobilisant dans des berceaux de lianes suspendus au-dessus de l'abîme.

Le Vorakorak est le nom du quartier réservé aux voyageurs, il est accessible par une large passerelle depuis la zone portuaire, et un petit contingent de gardes veille à ce que nul étranger ne s'aventure dans la cité sans en avoir reçu la permission au préalable. Le quartier est un ensemble de grandes structures en cosses, où sont regroupés de confortables dortoirs ainsi que des cellules individuelles, plus rares. Une dizaine d'auberges et autant de tavernes sont établies depuis plusieurs générations, et offrent un large panel de services à une clientèle exigeante. Des artisans ont également formé une petite enclave au sein du Vorakorak, perpétuant leurs traditions et formant une communauté ayant ses propres traditions.

Peu de Korjat viennent faire du négoce directement dans le quartier des étrangers, ils préfèrent attendre que les négociants d'outresphère reçoivent l'autorisation de la part du Koratalam et viennent mener leurs affaires au sein du zocalo, également isolé du reste de la cité et s'étalant sur plusieurs plateformes imbriquées les unes dans les autres.

Officiellement, un Koratu est en charge du Vorakorak, il dispose d'une vingtaine de gardes et de peu d'autres moyens pour appliquer la Loi Korjat. En réalité, les habitants des Fosses-aux-ambéméraires ont depuis longtemps appris à laisser les étrangers régler leurs propres problèmes, et le **Koratu Napa'Sunop** (Korjat ♂/ Guerrier Koratu 7/ NB), se contente comme ses prédécesseurs d'entretenir des relations cordiales avec quelques personnages influents, comme le Maître-forgeron **Hemer Lorse** (Valorien ♂/ Guerrier des Sphères 5/ LN), un ancien aventurier retiré avec une vaste famille, disposant de sa propre forge et dont la réputation transcende les frontières de Vornaja. En bon terme avec les Korjat, le forgeron est fréquemment le porte-parole du Vorakorak, il accompagne également les délégations protocolaires hors-monde, disposant d'un Vaisseau-marteau aménagé en palais volant, que manœuvre son épouse, **Dara Lorse** (Guilienne ♀/ Prêtresse de Ptah 8/NB).

La principale auberge du Vorakorak est tenue par trois Korok, eux aussi anciens aventuriers, qui voyagèrent longtemps à travers le système de Nislaam après s'être libéré ensemble d'une même fosse à esclaves. Désormais âgés, ils goûtent la tranquillité d'une vie d'aubergiste loin des grandes métropoles du Kotorok-Bal'Nahuum. *L'Etape des têtes de silex* est un établissement occupant deux grandes cosses suspendues à plusieurs dizaines de mètres des plateformes principales du Vorakorak, renommé parmi toutes les communautés Korok, il accueille également les voyageurs d'outresphère et assure un large choix de plats et de services. **Rolc** (Korok Ø/ Guerrier des Sphères 9/ CN) est aux fourneaux avec une véritable armée d'apprentis s'activant jour et nuit. Son caractère ombrageux est souvent excusé car il possède une compréhension intuitive de ce que peuvent attendre les clients, qu'il observe discrètement avant que ces derniers ne passent commande. **Bord** (Korok Ø/ Guerrier des Sphères 5/ CN) est en charge de la salle commune, des alcools et autres produits exotiques. Son imposante carrure tempère les plus belliqueux et engendre une atmosphère apaisée, que seuls les beuglements de Rolc, émanant des cuisines, vient rompre. Bord se charge du recrutement pour l'ensemble de l'auberge, il est en outre celui qui répond aux sollicitations des clients, et dispose d'un savoir encyclopédique sur de nombreux sujets. Son apparence frustre dissimule un esprit vif, que plusieurs personnalités du Kotorok-Bal'Nahuum ont su noter et apprécier. **Nart** (Korok Ø/ Guerrier des Sphères 7/ CN), le troisième propriétaire de l'Etape des têtes de silex est en charge de la sécurité des lieux. Silhouette massive et silencieuse, il observe sans attirer l'attention de la clientèle, se manifestant juste aux troubles-fêtes en poussant quelques grognements dissuasifs. Porteur d'une hache à double lame Korok qu'il nomme *Kamharalad*, Nart préfère le pugilat et sais comment évacuer promptement ceux qui viennent perturber la quiétude des lieux.

Ressources: Vornaja est un monde depuis longtemps retourné à l'état sauvage, dont les jungles se sont développées durant des millénaires sans jamais subir les dévastations d'une civilisation en expansion. La flore endémique de ce monde serait à la base d'une pharmacopée prodigieuse, en mesure de soigner les maux les plus graves et de prolonger la vie de manière inimaginable par les jeunes espèces de l'Âge des Prétendants. Malheureusement, les connaissances des Anciens à ce sujet ont depuis longtemps disparues, et rares sont les sages en mesure de braver les dangers sans nom des jungles de Vornaja.

Les Korjat ont su conserver quelques bribes du savoir de leurs anciens maîtres At'uru, mais celui-ci se concentre sur la végétation propre aux parois des gouffres où ils vivent. Leurs guérisseurs sont réputés pour un onguent verdâtre et nauséabond, *le Vomak*, qui leur permet de refermer les plaies les plus graves en un temps record.

Les Fosses-aux-ambrémeraudes sont ainsi nommées car elles abritent des fragments d'une ambre verte se cristallisant en concentrant une certaine quantité d'énergie mystique, à l'identique de dracogemmes, mais que seuls les adeptes du Kuraa-Vacuu semblent pouvoir employer utilement dans des sortilèges druidiques. Ceratins guérisseurs Korjat font également usage des ambrémeraudes pour élaborer potions et cataplasmes puissants.

Cultures: Considérée comme la plus ancienne peuplade du système de Nislaam, **les Korjat** sont plus certainement les seuls à avoir survécu à des millénaires de conflits entre les peuples Anciens qui les asservissaient jadis. Leur nombre semble avoir été bien plus important durant l'Âge des Conquérants, mais des catastrophes naturelles ont eu raison de leur espèce.

Depuis la Grande Conjonction des Plans de 12 974ci, les différentes tribus Korjat qui menaçaient de décliner jusqu'à un état primitif se sont unifiées au sein d'un nouvel environnement, celui des Fosses-aux-ambrémeraudes, où les prédateurs de la jungle ne s'aventurent guère, et où l'abondance de ressources a permis à leur culture régénérée de se développer à l'ombre d'un vaste empire planaire qui n'a que peu d'intérêt pour ces êtres tournés vers la vénération des forces de la Nature.

La société Korjat est guidée par *le Koramalakam*, un conseil des seize sages les plus respectés qui abordent les problèmes, des plus graves aux plus anodins. Ils disposent de conseillers dans tous les domaines, et ayant également des responsabilités au sein des différentes métropoles, ce sont *les Koratalam*. Un Koratalam représente le conseil des sages dans sa ville, il n'est aucunement un seigneur ayant pouvoir sur les autres Korjat, mais plutôt un représentant des traditions. Il dispose de *Koratu*, ses propres représentants dans la métropole, qui peuvent être armés afin de repousser les quelques créatures menaçant l'habitat, ou plus fréquemment depuis l'avènement du Kotorok-Bal'Nahuum, pour limiter la menace d'étrangers peu respectueux des traditions locales. Dans les grandes cités verticales comme Vorakatalam, les Koratu ont en charge des quartiers entiers, où ils sont les médiateurs et les garants des coutumes Korjat.

Les Hadozee de Vornaja peuvent se montrer sauvages dans la lutte, retrouvant des pulsions anciennes, mais ils sont plus communément ouverts au dialogue, aussi bien entre eux qu'avec les étrangers. Le Koramalakam est une instance respectée par tous, et les rappels à l'ordre sont rares parmi les membres de ce peuple. Mâles et femelles ont une place égale et peuvent occuper indifféremment des charges identiques au sein de la société Korjat. Les unions se prolongent rarement plus longtemps que la gestation, mais l'influence des coutumes extérieures à Vornaja fait que de jeunes Korjat s'unissent plus longtemps désormais, sans toutefois ritualisé leur lien ou lui donner une autre fonction que la procréation.

Tous les enfants sont élevés dans des crèches communes par les anciens de leur communauté, souvent l'ensemble de leurs grands-parents. Dès qu'ils sont en âge de choisir leur voie, les enfants intègrent une autre communauté, composée de membres adeptes de cette même voie. Ils suivent ensuite une initiation de toute une vie. Trois voies Korjat sont considérées comme grandement honorables, ce sont celles du **Sage**, qui prône l'étude de son environnement, la pratique des arts de la guérison et de la divination, et confère à ceux qui la suivent la charge de guider le plus grand nombre. La voie du **Guerrier** est celle des armes, de la chasse et de la protection. Ceux qui la suivent s'aventurent loin dans la jungle, protégeant les Sages en quête des connaissances perdues des Anciens, ils veillent aux défenses des cités et forment également les équipages des spelljammers Korjat. Leur charge consiste à protéger le plus grand nombre. Enfin, la voie des **Orateurs** est celle des diplomates et des marchands. Les Korjat ne possèdent pas de monnaie propre à leur culture, mais maîtrisent assez bien celles ayant cours à travers le Kotorok-Bal'Nahuum. Les Koratalam sont des Orateurs, et représentent un idéal pour bon nombre des plus jeunes suivant cette voie, mais depuis l'avènement du grand empire des Dao, beaucoup se tournent vers les prestigieuses missions protocolaires sur les mondes voisins du système de Nislaam.

Les Korjat ne possèdent que très peu d'adeptes profanes parmi eux, leur culture est plus généralement tournée vers des principes animistes liés à la Nature, et certains Sages sont des Chamanes aux pouvoirs consacrés à la préservation de l'environnement des Fosses-aux-Ambrémeraudes. Leurs lointains ancêtres vénéraient des entités élémentaires liées à la Pierre, et même si quelques cultes renaissent avec l'alliance au Kotorok-Bal'Nahuum, les Korjat tendent à considérer ces croyances comme primitives, liées à une époque brutale et sanglante.

Pour leur part, les Korok de Vornaja sont établis dans les hautes chaînes de montagnes équatoriales. Peu concernés par les vastes étendues de jungles et leurs prodigieuses ressources, ils limitent leur territoire planétaire aux plus hautes cimes, ainsi qu'aux entrailles minérales. Membres à part entière de l'Empire des

Sombres fosses, comme leurs frères et sœurs des mondes voisins, leur culture est essentiellement planaire, et leurs métropoles troglodytiques sont liées par des Arches éthériques au Plan Élémentaire de la Terre.

Relativement peu nombreux face aux autres cultures Korok de Nislaam, ceux de Vornaja se désignent du nom de **Koraja**, et se rassemblent au sein du **Korajanamid**, le *Royaume de la Roche sacrée*. Puissante théocratie élémentaliste vouée à Sunnis, le royaume est gouverné par le *Korodramad*, qui tient également lieu de Grand-prêtre du culte Koraja de l'Archoélémentaire. Sous sa férule sont regroupés une douzaine de grands domaines, gouvernés également par des fidèles, les *Koroyamid*. Descendants de prestigieuses lignées planaires, les Koroyamid ont depuis longtemps favorisé leurs origines Naines plutôt que Dao, l'esclavagisme n'a pas cours au sein du Royaume, et sa pratique est sévèrement punie. Une dizaine d'autres lignées planaires mineures ont également fondées des domaines, mais leur gloire est depuis longtemps passée, et leurs membres sont désormais des vassaux sans terre leur appartenant, ils forment une caste inférieure tournée vers l'artisanat et le commerce, ce sont les *Koramad*.

La société Koraja est patriarcale. Un mâle Koroyamid peut fonder un harem composé d'étrangères ou de femelles Koramad, dans le même ordre d'idée, le Korodramad et ceux de sa lignée peuvent également disposer d'un harem, où se croisent Koroyamid, Koramad et plus rarement, des étrangères. Les mâles Koramad ne peuvent pour leur part fonder de harem.

Comme ailleurs au sein des sociétés Korok, les Koraja favorisent le développement des compétences martiales, exaltant leurs maîtres d'armes et encourageant le développement du corps. Leur nature planaire et leurs origines leur confèrent des capacités permettant la transmission de plusieurs styles martiaux redoutables, mais étrangement peu employés au-delà des frontières du Kotorok-Bal'Nahuum. Les Koraja sont plus connus pour leurs Prêtres-guerriers de Sunnis, les *Korodayarid*, qui intègrent les Légions de l'Empire des Sombres fosses mais ne participent pas aux campagnes de pillage. Leur rôle est généralement celui de guérisseurs sur le champ de bataille, bien que leur bravoure au combat ne soit jamais remise en question. Les Korodayarid suivent simplement un code d'honneur plus rigide que celui de leurs maîtres Dao.

Les métropoles du Korajanamid sont regroupées dans les hauteurs des montagnes équatoriales de Vornaja, les quartiers les plus élevés sont aménagés selon une architecture troglodytique dans des cavernes à ciel ouvert, tandis que les plus fortunés se rassemblent au fond de grands puits, où stalactites et stalagmites sont creusées en luxueux palais. Formée d'une dizaine de niveaux, la cité souterraine Koraja se divise globalement en trois grands quartiers; Au plus haut, celui des Koramad et de leurs ateliers, les Koroyamid vivent pour leur part soit dans de vastes habitations troglodytiques, c'est le cas pour leurs plus jeunes lignées, soit dans de grands palais accrochés aux parois. Au niveau du sol se trouve un vaste zocalo aménagé le long de galeries et de cavernes où se regroupent tous les habitants. Des sanctuaires de Sunnis sont disséminés dans tout ce niveau et permettent de quémander faveurs et protection. C'est également à partir de là que rayonnent les grandes artères souterraines, formant un complexe réseau permettant de voyager tout le long de l'équateur.

Les Koraja disposent d'Arches éthériques et font d'ailleurs un grand usage de celles-ci, mais les trop nombreuses invasions qui menacèrent leur culture par le passé ont fait que ces passages planaires sont isolés des cités par de longues galeries fortifiées et piégées. Une singularité dans la trame magique planétaire fait en effet que les Arches de Vornaja peuvent permettre de rallier n'importe quelle autre accès, non seulement dans le système de Nislaam, mais également à travers les autres Sphères des Fontaines Stellaires. Nul n'a encore pu expliquer la raison d'un tel phénomène, mais les Koraja se sont depuis longtemps prémunis contre les invasions. De petites garnisons occupent des cavernes le long des galeries souterraines, et des messagers peuvent rapidement donner l'alerte en cas d'intrusion. Les Prêtres de Sunnis sont également mobilisés pour veiller aux passages, chacun ayant non loin de lui un temple et quelques habitations pour les honnêtes voyageurs.

En réalité, les Koraja n'ont que très peu de connaissances liées à leur monde. Ils ne font guère de commerce avec les Korjat, mais leur Korajanamid s'étend à travers le Plan Élémentaire de la Terre, avec plusieurs frontières fortifiées communes à celles d'autres nations du Kotorok-Bal'Nahuum. Les Koraja voyagent fréquemment par le biais de leurs Arches éthériques et comptent parmi les cultures les plus sociables au sein des Fontaines Stellaires. Bien que leur religion les pousse fréquemment vers le prosélytisme, ils sont parmi les rares membres de leur peuple à accepter des coutumes différentes.

Sites notables: Monde sauvage depuis des millénaires, Vornaja abrite de nombreuses ruines ayant jadis été bâtie par des vassaux des At'uru. La faune de la jungle est connue pour être particulièrement redoutable, avec un nombre effarant de grands prédateurs. Désormais difficilement accessible, même pour des aventuriers

chevronnés, la jungle de Vornaja attise curiosité et convoitise.

Les profondes jungles renferment de nombreuses métropoles anciennes, à peine discernables depuis les cieux. Des explorateurs osent régulièrement braver la multitude des dangers inhérents à cet environnement, bien peu reviennent, encore moins avec un butin méritant les risques, mais les rumeurs ont placées là les fameux **Sanctuaires anciens**. La légende veut que durant l'Âge Sombre, les At'uru alors à l'apogée de leur puissance pillèrent de nombreuses cultures mal préparées à la sauvagerie de ces conquérants. De cette ère sanglante résulta la création de grands sanctuaires renfermant le fruit du pillage de dizaines de mondes. Mais jusqu'à maintenant, les seuls grands bâtiments explorés par des aventuriers Korok se sont avérés être des structures ordinaires et totalement vides.

Les Sanctuaires anciens existent bien, engloutis depuis des millénaires sous une dense végétation. Ils ne renferment pas réellement de trésors, mais s'avèrent être de gigantesques armureries, formant autant de frises chronologiques guerrières et louant la valeur d'adversaires tombés face aux At'uru. Ces derniers ont en effet pillé des cultures anciennes, mais en se focalisant exclusivement sur l'aspect martial de celles-ci. Ce sont donc des rangées de râteliers, d'armures et de fresques montrant des batailles épiques, qui se trouvent enfermés là depuis le début de l'Âge des Conquérants.

Les Puits des Ambremortes apparaissent comme de sombres dépressions au sein de la jungle qui les dissimule. Gouffres profonds et jamais explorés par les jeunes peuples de l'Âge des Prétendants, les Puits sont les tunnels que creusèrent les Xix durant leur dernier déferlement dans la Sphère de Nislaam. Des cadavres de ces gigantesques insectoïdes s'entassent à plusieurs centaines de mètres de la surface, sur une épaisseur inconnue. Mais le danger des Puits réside surtout dans toute la faune qui s'est développée à partir des colossales carcasses; Des versions plus modestes des Xix prolifèrent en effet, et développent une forme de conscience collective. Les Ambremortes sont des concentrations cristallisées d'un fluide ancien suintant encore de certains Xix originels, momifiés dans la moiteur des profondeurs. Source de pouvoir en provenance du Vide, ces pierres organiques sont surtout un danger dans leur capacité à transformer les rejetons de cet ancien fléau, de manière imprévisible et aléatoire, mais permettant à l'espèce d'évoluer soudainement.

Jaluru

L'unique lune de Vornaja est également nommée *La Porte extérieure*, car les Clydön établirent là un avant-poste protégeant leur Anneau de Translation, dissimulé dans l'ombre de cet astre. Les At'uru transformèrent ensuite la surface de Jaluru en un champ de bataille, qui vit la jungle autrefois opulente disparaître totalement, laissant la place à une étendue aride, encore jonchée de squelettes anciens.

Le petit astre est essentiellement employé par des esclavagistes Jann, au service de maîtres Dao menant des expériences sur des individus à la forte volonté. Les montagnes du pôle septentrionale sont ainsi creusées de nombreux complexes souterrains, accessibles uniquement grâce aux pouvoirs des Génies, et abritant les pires tortionnaires existant au sein du Kotorok-Bal'Nahuum. De sinistres rumeurs existent à travers les mondes du système de Nislaam, et bien peu d'aventuriers cherchent les passages vers ces lieux. Mais les tavernes bruissent de murmures au sujet de lieux tels que **Jaluramal**, *la Fosse des Ecorchés*, où seraient emmenés les prisonniers de guerre, interrogés par de mystérieux Jann arborant des masques fait de peau et manipulant une forme de nécromancie particulièrement sanglante.