

Saturée par les énergies élémentaires du Feu et de la Cendre, la Sphère de Zukonn est un orbe particulièrement difficile d'accès et dont les mondes restent très mystérieux pour le commun des mortels. La face extérieure de la Sphère est en permanence dissimulée par d'épais nuages de cendre élémentaire, tourbillonnants sans fin pour former de terribles tempêtes brûlantes. Certaines conjonctions des Fontaines semblent régulièrement embraser le Phlogiston, en un déchaînement pyrétique pouvant s'étendre à des centaines de milliers de lieues.

L'espace Zukonn est accessible par des portails éphémères se formant au cœur même de zones où l'énergie du Feu est tellement intense, qu'elle peut entamer brièvement la matière cristalline. Bien entendu, traverser un tel passage nécessite des protections équivalentes à celles employées pour plonger au cœur même d'un soleil. Les téméraires navigateurs sont donc rares à emprunter ces passages.

Le système de Zukonn se caractérise également par ses trois soleils dorés, illuminant jusqu'aux confins de la Sphère. Deux mondes rocheux subsistent, ainsi que plusieurs ceintures d'astéroïdes s'éparpillant lentement, alors que d'antiques légendes parlaient d'elles comme les anneaux de trois géantes gazeuses qui depuis bien longtemps, se sont embrasées sous l'effet des vagues de flammes traversant le Vide.

Mais si les effets dévastateurs d'un tel phénomène semblent évidents, toute cette énergie élémentaire a également fait naître, au cœur même des ceintures d'astéroïdes, des formes de vie résistantes, proliférant depuis des siècles malgré les rigueurs de leur environnement.

Les Baram'En'Shaardh vouent un culte à leurs trois soleils d'or qu'ils nomment **Abn'mahas**, *le Sauvage*, **Aled'shaad**, *le Prophète*, et **Ajm'naram**, *l'Intrépide*. Une caste cléricale s'est formée autour de ces trois astres, qui abriteraient de très anciennes entités en mesure d'octroyer des pouvoirs à leurs plus fidèles serviteurs. **La Triade solaire** est un panthéon dominé par les demi-dieux et demi-déeses nées du rayonnement solaire, canalisé par de grands disques laissés par les Reigar, et permettant à quelques élus d'accomplir une rapide et douloureuse Ascension divine.

Kahesh'Baram est le monde le plus régulièrement exposé aux trois soleils, il fut en son temps le point d'entrée des Tritons des flammes dans ce système, et reste encore leur territoire. Monde aride et surchauffé, les Baram'En'Shaardh qui vivent à sa surface occupent des cités aux tours métalliques, accrochées aux flancs de hautes montagnes. Les trois lunes de Kahesh'Baram sont également de vastes désolations de rocailles, mais abritent sous leur surface des nappes phréatiques connues pour être les plus importantes réserves disponibles au sein du Mias'menh'Shaardh.

L'autre monde du système de Zukonn se nomme **Nayvay**, il est le domaine des Gobelins Shanko, qui conservent de très anciennes traditions mystiques et voient avec crainte se développer la civilisation impériale des Baram'En'Shaardh. La planète est également un désert de roches brûlantes, mais ses pôles, ceinturés de hautes montagnes, sont recouverts par des jungles anciennes, où subsistent encore quelques ruines des At'uru. Les Shanko conservent le monopole des mines équatoriales, d'où ils extraient des minerais façonnés en fabuleux alliages. Membres du Mias'menh'Shaardh, ils font le commerce de leurs métaux précieux avec de nombreux peuples planaires.

Une ceinture d'astéroïdes extérieure est également occupée par quelques communautés Gobelinoïdes qui conservent des traditions liées au spelljamming. Descendants de pillards qui suivirent les Syndarheem durant les Invasions Barbares, en 9708ci. L'ensemble de ces communautés est désigné du nom d'**Oroon'Shaardh**, elles se regroupent sur une vingtaine de gros planétoïdes et menacent en permanence les mondes du Mias'menh'Shaardh.