

The Saga of Ryzom

Game Lore

Réalisé par **BenLeTibétain** à partir des informations officielles disponibles sur www.ryzom.fr

Nevrax, "The Saga of Ryzom" et les logos de Nevrax et de "The Saga of Ryzom" sont des marques déposées ou enregistrées de Nevrax.
Les marques, noms de produits et logos sont des marques déposées ou enregistrées par leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

Index

Index	1
Introduction	7
Races	7
Les Puissances d'Atys	7
Histoire	7
Races	8
Les Fidèles de Jena	8
<i>Les Matis</i>	8
<i>Les Trykers</i>	8
L'Alliance Kami.....	8
<i>Les Zorai</i>	8
<i>Les Fyros</i>	8
Le Royaume Matis	9
Dans la peau d'un Matis	9
<i>Qui suis-je ?</i>	9
<i>Qui sont mes ancêtres ?</i>	9
<i>Qui est notre chef ?</i>	9
<i>En quoi avons-nous foi ?</i>	10
<i>Quelles sont nos valeurs ?</i>	10
<i>Quels sont les interdits ?</i>	10
<i>Quels sont nos objectifs ?</i>	10
<i>Quel est notre plus grand ennemi ?</i>	10
<i>Qui sont nos amis ?</i>	10
<i>Qui sont nos ennemis ?</i>	10
<i>Comment puis-je aider mon peuple ?</i>	11
<i>Que puis-je attendre de mon peuple ?</i>	11
<i>Quelle est notre nouvelle terre ?</i>	11
Le nouveau commencement	11
Les civilisations d'Atys	13
<i>Leurs valeurs</i>	13
<i>Comment ils perçoivent la Karavan</i>	13
<i>Comment ils perçoivent les Kamis</i>	14
<i>Comment ils perçoivent Jena</i>	14
<i>Comment ils perçoivent Elias Tryton</i>	14
<i>Comment ils perçoivent les Trykers</i>	14
<i>Comment ils perçoivent les Fyros</i>	14
<i>Comment ils perçoivent les Zorais</i>	15
<i>Un Aperçu de leur Histoire</i>	15
Les chefs homins : Le Roi Yrkanis	15
<i>Principaux traits de caractère</i>	15
<i>Biographie rapide</i>	16
La Fédération Trycker	18
Dans la peau d'un Tryker.....	18
<i>Qui suis-je ?</i>	18
<i>Qui sont mes ancêtres ?</i>	18
<i>Qui est notre chef ?</i>	18
<i>En quoi avons-nous foi ?</i>	18
<i>Qu'est-ce qui compte le plus pour nous ?</i>	19
<i>Quels sont les interdits ?</i>	19
<i>Quels sont nos objectifs ?</i>	19
<i>Quel est notre plus grand ennemi ?</i>	19
<i>Qui sont nos amis ?</i>	19
<i>Qui sont nos autres ennemis ?</i>	19
<i>Comment puis-je aider mon peuple ?</i>	20
<i>Que puis-je attendre de mon peuple ?</i>	20

<i>Quelle est notre nouvelle terre ?</i>	20
Le nouveau commencement	20
Les civilisations d'Atys	22
<i>Leurs valeurs</i>	22
<i>Comment ils perçoivent la Karavan</i>	22
<i>Comment ils perçoivent les Kamis</i>	22
<i>Comment ils perçoivent Jena</i>	22
<i>Comment ils perçoivent Elias Tryton</i>	23
<i>Comment ils perçoivent les Matis</i>	23
<i>Comment ils perçoivent les Fyros</i>	23
<i>Comment ils perçoivent les Zoraïs</i>	23
<i>Un Aperçu de leur Histoire</i>	23
Les chefs homins : Le Gouverneur Still Wylor.....	24
<i>Principaux traits de caractère</i>	24
<i>Biographie rapide</i>	24
La Dynastie Zoraï	27
Dans la peau d'un Zoraï.....	27
<i>Qui suis-je ?</i>	27
<i>Qui sont mes ancêtres ?</i>	27
<i>Qui est notre chef ?</i>	27
<i>En quoi avons-nous foi ?</i>	28
<i>Quelles sont nos valeurs ?</i>	28
<i>Quels sont les interdits ?</i>	28
<i>Quels sont nos objectifs ?</i>	28
<i>Quel est notre plus grand ennemi ?</i>	28
<i>Qui sont nos amis ?</i>	28
<i>Qui sont nos ennemis ?</i>	28
<i>Comment puis-je aider mon peuple ?</i>	29
<i>Que puis-je attendre de mon peuple ?</i>	29
<i>Quelle est notre nouvelle terre ?</i>	29
<i>Que puis-je attendre d'Atys, notre monde ?</i>	29
Le nouveau commencement	29
Les civilisations d'Atys	31
<i>Leurs valeurs</i>	31
<i>Comment ils perçoivent la Karavan</i>	32
<i>Comment ils perçoivent les Kamis</i>	32
<i>Comment ils perçoivent Jena</i>	32
<i>Comment ils perçoivent Elias Tryton</i>	32
<i>Comment ils perçoivent les Matis</i>	32
<i>Comment ils perçoivent les Fyros</i>	33
<i>Comment ils perçoivent les Trykers</i>	33
<i>Un Aperçu de leur Histoire</i>	33
Les chefs homins : Le Grand Sage Mabreka Cho	34
<i>Principaux traits de caractère</i>	34
<i>Biographie rapide</i>	34
L'Empire Fyros	36
Dans la peau d'un Fyros	36
<i>Qui suis-je ?</i>	36
<i>Qui sont mes ancêtres ?</i>	36
<i>Qui est notre chef ?</i>	36
<i>En quoi croyons-nous ?</i>	37
<i>Quelles sont nos valeurs ?</i>	37
<i>Quels sont les interdits ?</i>	37
<i>Quels sont nos objectifs ?</i>	37
<i>Quel est notre plus grand ennemi ?</i>	37
<i>Qui sont nos amis ?</i>	37
<i>Qui sont nos ennemis ?</i>	37
<i>Comment puis-je aider mon peuple ?</i>	38
<i>Que puis-je attendre de mon peuple ?</i>	38
<i>Quelle est notre nouvelle terre ?</i>	38
Le nouveau commencement	38
Les civilisations d'Atys	40
<i>Leurs valeurs</i>	40

<i>Comment ils perçoivent la Karavan</i>	40
<i>Comment ils perçoivent les Kamis</i>	40
<i>Comment ils perçoivent Jena</i>	41
<i>Comment ils perçoivent Elias Tryton</i>	41
<i>Comment ils perçoivent les Matis</i>	41
<i>Comment ils perçoivent les Trykers</i>	41
<i>Comment ils perçoivent les Zorais</i>	41
<i>Un Aperçu de leur Histoire</i>	42
Les chefs homins : Empereur Dexton	42
<i>Principaux traits de caractère</i>	42
<i>Biographie rapide</i>	43
Les Puissances d’Atys	45
Les Kamis	46
Les Fragments de Mara	46
<i>Leur organisation</i> :	46
<i>Leurs buts</i> :	46
<i>Ce qui les menace</i> :	47
<i>Mythe</i> :	47
<i>Ce qu'ils offrent aux homins</i> :	47
La Karavan	48
Les Dossiers de Flanagan	48
<i>Leur organisation</i> :	48
<i>Leurs buts</i> :	48
<i>Ce qui les menace</i> :	49
<i>Mythe et prophétie</i> :	49
<i>Ce qu'ils apportent à leurs fidèles</i> :	49
Histoire	50
Le nouveau Commencement	51
Histoires Courtes	54
Rencontres Mouvementées	54
Les Larmes de Sérénité	54
La Fièvre de la Découverte	55
Le Siège de Karavia	55
<i>Première partie</i>	55
<i>Deuxième partie</i>	56
<i>Troisième partie</i>	57
La Compagnie de Loria	57
<i>Première partie</i>	57
<i>Deuxième partie</i>	58
<i>Troisième partie</i>	60
Crépuscule de la Mousson	60
<i>Première partie</i>	60
<i>Deuxième partie</i>	62
<i>Troisième partie</i>	63
La chanson des Kitins	64
Quand les murs s'écroulèrent	65
Mon Gardien de la Karavan	66
Chance me voilà	67
Mabreka	67
<i>Première partie</i>	67
<i>Deuxième partie</i>	68
<i>Troisième partie</i>	70
Atys	72
Les Ecosystèmes	72
Le Bestiaire	72
Les Tribus	72

Les Ecosystèmes	73
Le Désert.....	73
<i>Le Paysage</i>	73
<i>Le Climat</i>	73
Les Forêts.....	73
<i>Le Paysage</i>	73
<i>Le Climat</i>	73
La Jungle.....	73
<i>Le Paysage</i>	73
<i>Le Climat</i>	74
Les Lacs	74
<i>Le Paysage</i>	74
<i>Le Climat</i>	74
Les Primes Racines.....	74
<i>Le Paysage</i>	74
<i>Le Climat</i>	74
Le Bestiaire	75
La Faune	75
<i>L'Arana</i>	75
<i>L'Arma</i>	75
<i>Le Bawaab</i>	75
<i>Le Bodoc</i>	75
<i>Le Bolobi</i>	75
<i>Le Capryni</i>	75
<i>Le Clopper</i>	76
<i>Le Cray</i>	76
<i>Le Cuttler</i>	76
<i>Le Frippo</i>	76
<i>Le Gingo</i>	76
<i>Le Gnoof</i>	76
<i>Le Goari</i>	76
<i>Le Gubani</i>	77
<i>L'Horncher</i>	77
<i>L'Igara</i>	77
<i>L'Izam</i>	77
<i>Le Javing</i>	77
<i>Le Jugula</i>	77
<i>Le Lumper</i>	78
<i>Le Madakam</i>	78
<i>Le Mektoub</i>	78
<i>Le Messab</i>	78
<i>Le Najab</i>	78
<i>L'Ocyx</i>	78
<i>Le Ploderos</i>	78
<i>Le Ragus</i>	79
<i>Le Raspal</i>	79
<i>Le Rendor</i>	79
<i>Le Shalah</i>	79
<i>Le Timari</i>	79
<i>Le Torbak</i>	79
<i>Le Tyrancha</i>	80
<i>Le Varynx</i>	80
<i>Le Vorax</i>	80
<i>Le Wombai</i>	80
<i>L'Yber</i>	80
<i>Le Yelk</i>	80
<i>Le Yetin</i>	80
<i>Le Yubo</i>	81
<i>Le Zerx</i>	81
Les Kitins.....	81
<i>Le Kiban</i>	81
<i>Le Kidinak</i>	81
<i>Le Kincher</i>	81

Le Kinrey.....	81
Le Kipee.....	82
Le Kipesta.....	82
Le Kipucka.....	82
Le Kirosta.....	82
Le Kizoar.....	82
Les Plantes Intelligentes.....	82
Le Cratcha.....	82
Le Jubla.....	83
Le Psykoplà.....	83
Le Shooki.....	83
Le Slaveni.....	83
La Stinga.....	83
Les Tribus.....	84
LES TRIBUS DES SOMMETS VERDOYANTS : La Graine Verte.....	84
Armoiries.....	84
Campement.....	84
Définition.....	84
LES TRIBUS DU PAYS MALADE : Le Cercle Noir.....	84
Armoiries.....	84
Campement.....	84
Définition.....	84
LES TRIBUS DU DESERT ARDENT : Les Sauvages.....	84
Armoiries.....	84
Campement.....	84
Définition.....	84
LES TRIBUS D'AEDEN AQUEOUS : Les Corsaires.....	84
Armoiries.....	84
Campement.....	84
Définition.....	85
LES TRIBUS DU NEXUS : La Kuilde.....	85
Armoiries.....	85
Campement.....	85
Définition.....	85
Les Chapitres.....	86
Chapitre 1.....	86
Des événements troublants.....	86
L'arrivée de Terroy O'Gara.....	86
Le nouveau système d'échange des marchands.....	86
<i>Quelques détails :</i>	86
Des montures mektoubs observées sur Atys !.....	87
<i>Quelques détails :</i>	87
Le danger latent de la faune et de la flore.....	87
<i>Quelques détails :</i>	87
Des gants magiques au lieu de bâtons.....	87
<i>Quelques détails :</i>	87
Des sources en abondance !.....	88
<i>Quelques détails :</i>	88
Entraînement.....	88
<i>Quelques détails :</i>	88
Chapitre 2.....	89
Réunion des Hauts Conseils.....	89
Les missions rituelles ouvrent l'accès aux connaissances encyclopédiques.....	89
<i>Quelques détails :</i>	89
Tous en selle !.....	89
<i>Quelques détails :</i>	89
Définition des zones de conflit.....	89
<i>Quelques détails :</i>	90
Identification de nouvelles menaces.....	90
<i>Quelques détails :</i>	90
Changement de look !.....	90

<i>Quelques détails :</i>	90
Les Chroniques d'Atys	91
Première Chronique	91
Attaque furtive	91
Un ancien conflit ressurgit	92
Crépuscule sanglant	94
Invasion d'Atys	94
Nouveau jour	95

* * *

Introduction

En l'an 2525, Atys ressemble à une planète amnésique. Les homins ignorent presque tout de leur passé et en savent encore moins sur l'histoire de leur planète. Cette section est le reflet de leur savoir. Elle réunit les connaissances déjà accumulées et s'étoffera au rythme de leur marche vers la vérité. Plongez dans cette rubrique et entrez de plein pied dans l'univers de The Saga of Ryzom.

* * *



Races

Apprenez à connaître votre peuple, vos alliés, vos ennemis.

Les Puissances d'Atys

L'opposition Kami/Karavan est déterminante dans The Saga of Ryzom. Découvrez-en plus sur les deux factions.

Histoire

L'histoire de The Saga of Ryzom ne fait que commencer ! Raison de plus pour ne passer à côté d'aucun détail.

* * *

Races

Les Fidèles de Jena

Les Matis



Raffinés, ambitieux, les Matis sont les fiers héritiers d'une très ancienne monarchie et cherchent à restaurer leur royaume perdu. Ces esthètes cultivés maîtrisent la botanique et forment un peuple à la fois romantique et conquérant. Ils estiment que chaque homin doit faire ses preuves pour trouver la place qu'il mérite dans la société. Ce sont les plus fidèles serviteurs de la Karavan.

Les Trykers



Peuple le plus petit en taille, les Trykers sont pacifiques, épris de liberté et bons vivants. Ils rêvent d'un monde sans tyrannie où il n'y aurait ni maître ni esclave. Curieux, ils sont d'excellents explorateurs et inventeurs. Ils maîtrisent ainsi parfaitement les technologies éoliennes. Si on les menace, les Trykers savent répondre et dévoilent alors des talents insoupçonnés de combattant. Ils considèrent la Karavan comme les fervents disciples de la déesse Jena.

L'Alliance Kami

Les Zorai



Les Zorais sont les Homins les plus proches des Kamis. Le Masque qui les distingue est un don des Kamis. Leur civilisation respecte leurs paroles et lutte contre leur ennemi, la Goo. Les Zorais vivent dans la jungle, domaine de prédilection des Kamis et de leur Fléau, la Goo...

Les Fyros



Les Fyros se veulent le peuple guerrier d'Atys. Leurs valeurs suprêmes sont le courage et la gloire. La grande ambition des Fyros est de chasser le « Dragon », la créature soupçonnée d'avoir causé les grands incendies ayant précédés les invasions kitins. Peu fervents de nature, les Fyros tendent de plus en plus à se rapprocher des Kamis.

* * *

Le Royaume Matis



Raffinés, ambitieux, les Matis sont les fiers héritiers d'une très ancienne monarchie et cherchent à restaurer leur royaume perdu. Ces esthètes cultivés maîtrisent la botanique et forment un peuple à la fois romantique et conquérant. Ils estiment que chaque homin doit faire ses preuves pour trouver la place qu'il mérite dans la société. Ce sont les plus fidèles serviteurs de la Karavan.

* * *

Dans la peau d'un Matis

(Par le Duc Rody Di Varelo)

Un Matis doit posséder les traits les plus nobles de l'humanité. Un Matis doit être loyal, courtois, tenace et par dessus tout déférant. En obéissant à notre roi, nous glorifions Jena, notre Déesse, qui lui a conféré le droit divin. Nous croyons que tout comme chaque particule de l'univers de Jena a une fonction, chaque homin se doit de trouver sa vraie place dans la société.

Aidez-vous et Jena vous aidera, un Matis n'abandonne jamais. En visant la réussite, nous renforçons notre civilisation dans son ensemble. Seuls les meilleurs peuvent atteindre les plus hautes sphères de notre société, seule l'élite peut faire avancer notre peuple.

En manipulant la nature, nous élevons nos esprits à la dévotion. En effet, homin, ce n'est pas une simple coïncidence si nous sommes devenus les Maîtres Manipulateurs Atysiens de la faune et de la flore. Nos armes, nos armures et même les objets du quotidien sont vivants !

Nous avons pris racine dans les forêts des nouvelles terres où se trouve l'essence vivante nécessaire à nos expérimentations. Nous avons maintenant besoin de renforcer et d'améliorer notre nouveau royaume au nom de Jena.

Si du sang noble coule dans vos veines, venez jurer allégeance à votre Roi ! Notre royaume a besoin de vainqueurs !!

Allons maintenant homin, si vous avez des questions ?

Qui suis-je ?

Vous êtes un jeune réfugié matis. Vous avez entrepris le long et dangereux voyage depuis les terres d'antan pour atteindre ces nouvelles terres sur lesquelles nous avons établi notre nouveau domaine. Après une période d'entraînement, en tant que fidèle sujet du roi, vous pourrez mettre en pratique vos compétences et nous aider à reconstruire notre Royaume.

Qui sont mes ancêtres ?

Vos aïeux ont bâti le plus éclatant des royaumes d'Atys. Malheureusement, en 2481, la grande nation de Matia a été détruite par les kitins durant un terrible essaim. Vos grands-parents ont réussi à s'enfuir dans les forêts, là où vos parents puis vous-même avez connu une vie difficile sous la menace constante d'une attaque kitin. Pour votre bien, vos parents vous ont poussé à prendre la grande route pour rejoindre votre peuple. Après un périple de plusieurs années, vous nous avez trouvé. Entre-temps, le territoire a été sécurisé et le royaume a pris forme. Votre génération doit maintenant raviver notre gloire passée et faire renaître notre civilisation majestueuse.

Qui est notre chef ?

Le Roi Yrkanis. C'est notre souverain suprême après Jena. Vous lui devez une loyauté absolue. Défier son autorité revient à s'opposer à Jena, un acte d'hérésie signant votre mort. Si votre honneur est tel que l'on vous assigne une mission royale, il vous faut la réussir avec dignité, sauf si vous défiez volontairement son autorité divine. Battez-vous pour mériter sa confiance et vous aussi pourrez monter en grade. Rodi di Varelo et Girini di Antorello sont les fidèles ducs qui le conseillent.

En quoi avons-nous foi ?

Jena est notre Déesse, nous devons respecter ses Lois comme le prêchent ses disciples fidèles de la Karavan. Ils nous surveillent de peur que nous ne nous écartions du droit chemin. Ils nous autorisent à faire des offrandes et à rendre des services à Jena pour préparer l'avenir dans un monde d'abondance. Rappelez-vous, jeune Matis, que la Karavan est investie d'un grand pouvoir qu'elle peut partager uniquement avec les fidèles. Il est de votre devoir de chercher les faveurs de Jena par le biais d'échanges avec ses disciples, ainsi vous pourrez apprendre à utiliser leur technologie.

Quelles sont nos valeurs ?

Pour devenir un vrai Matis, vous devez construire votre vie autour de trois grandes valeurs :

- Loyauté au Roi et à Jena : Le roi est investi du droit divin, ses ennemis sont vos ennemis, en défendant notre religion, vous défendez notre royaume. De même, en désobéissant au roi et à sa cour, vous manquez de respect à Jena et êtes donc coupable d'hérésie.
- Accomplissement esthétique : Notre culture ne possède que ce qu'il y a de mieux, nous honorons notre déesse en faisant de ce qui nous entoure une merveille car elle nous a rendu noble.
- Compétition : Nous pensons que chaque Matis doit trouver sa vraie place dans la société. La compétition renforce notre caractère, fait ressortir la force de nos faiblesses. Quand les Matis se battent, c'est pour gagner !

Quels sont les interdits ?

- Ne jamais enfreindre les Lois de Jena.
- Il est strictement interdit d'approcher les Kamis (sauf si la Karavan l'ordonne). Ce sont des démons maléfiques qui s'opposent à la Karavan.
- Il est interdit de répandre le feu du dragon sur les terres. Il dévore les arbres et nous prive des essences nécessaires à nos créations.
- Ne jamais errer sous la surface d'Atys, vous risqueriez de réveiller le redoutable dragon de l'apocalypse.
- Ne jamais réaliser de missions pour les tribus ennemies.

Quels sont nos objectifs ?

Après être remontés à la surface des Primes Racines, il a fallu apprivoiser cette terre et la rendre noble. Nos villes et installations sculptées dans les arbres sont la preuve vivante de notre succès. Il est temps maintenant d'aller plus loin et de redorer le blason de notre royaume majestueux. Nous devons former des guildes puissantes et loyales pour répandre la parole de Jena parmi les infidèles et libérer le monde de l'influence des Kamis. Pour cela, nous devons approfondir nos connaissances pour fabriquer des outils et des armes avancés. Vous devez savoir que durant le Grand Essaim, de nombreuses connaissances ont été disséminées sur les terres. Découvrir ce savoir et ce qu'il y a derrière vous révélera les secrets du passé ?

Quel est notre plus grand ennemi ?

Les kitins sont nos plus grands ennemis. Ils ont massacré des milliers de Matis et dévasté notre royaume majestueux sur les terres d'antan.

Qui sont nos amis ?

Depuis la signature du Traité de Paix à Fairhaven en 2515, nous sommes en paix avec les autres peuples homins. Mais dix ans de paix ne parviendront jamais à guérir les blessures de l'infamie passée. C'est pourquoi nos relations varient selon les peuples. Les Trykers : Le passé nous a appris que l'on ne peut pas apprivoiser les Trykers, qu'ils vendraient leur âme aux démons simplement pour conserver leur mode de vie. Ainsi soit-il, au nom de Jena nous avons appris à devenir des amis indulgents plutôt que de les voir aux côtés des infidèles. Grâce à Jena, notre amitié n'a jamais été aussi forte, même si leur ferveur laisse encore beaucoup à désirer. Les Zoraïs : Ils sont infidèles et leur paganisme doit être contenu. Il faut admettre que c'est un guerrier zoraï qui a sauvé notre roi. Avec tout le respect que nous leur devons, nombre d'entre nous sommes contrariés par cette « dette » envers les Zoraïs qui ternit notre crédibilité aux yeux de la Karavan. Il serait préférable que cela ne se reproduise pas à l'avenir. Les Fyros : Les Fyros sont nos ennemis jurés et, au cours des 44 dernières années, ils se sont rapprochés de ces horribles Kamis. Nous ne devons jamais oublier que, par le passé, ils ont réussi à rallier les Trykers à leurs côtés et contre nous. Mais les Fyros préfèrent aujourd'hui s'allier aux Zoraïs car ils chérissent le même démon, les Kamis. Néanmoins, nous devons faire preuve de vigilance et nous assurer qu'ils n'essaient pas de convertir les Trykers avec leurs propos blasphématoires. Parmi les tribus amicales, citons Les Percécources, Les Chasseurs de Frahors, Les Sculpteurs de Vase, Les Renégats, Les Esclavagistes, Les Iconodoules, Les Amazones Matis, La Graine Verte, Les Esclaves de la Sève, Les Matis Arides, Les Matisagoo, La Kuilde.

Qui sont nos ennemis ?

- Les Kamis : Ils nous empêchent de ramener l'ordre et la beauté sur les terres de Jena. Ils sont maléfiques et doivent être éradiqués.

- Parmi les tribus ennemies, citons Les Sèves Sèches, Les Cancrelats, Les Chlorogoos, Les Sans Loi, Les Ecorchés, Les Frères de la Lagune, Les Tuteurs, Les Dryades, Les Premiers Déserteurs, Les Mercenaires Ecarlates, Les Pillards du Désert.
- Les bandits : Prenez garde aux hors-la-loi, voleurs et égorgés qui rodent dans les forêts à la recherche d'une proie facile.
- La faune prédatrice : Les animaux sauvages peuvent être féroces, nombreux sont ceux qui attaqueront les homins à vue !

Comment puis-je aider mon peuple ?

Nous manquons d'artisans, de récolteurs, de magiciens et de guerriers capables de développer nos capacités afin de rester en tête de la compétition. Nous avons besoin de guerriers pour défendre notre territoire et établir de nouveaux espaces de vie. Nous recherchons des artisans talentueux pour créer les objets et les armes du quotidien ; et des récolteurs pour réunir les matières premières nécessaires aux aliments et à la fabrication. Nous avons besoin de magiciens pour enchanter les objets créés, protéger les récolteurs, guérir les guerriers au combat et tenir l'ennemi en échec.

Que puis-je attendre de mon peuple ?

- Des entraînements auprès d'entraîneurs chevronnés.
- Notre peuple est protégé par des guildes qui peuvent vous venir en aide si vous en faites partie.
- Vos contributions au bien-être de notre peuple et vos actes nobles seront récompensés.

Quelle est notre nouvelle terre ?

Notre peuple a pris racine dans ces terres boisées en 2483 après la remontée à la surface du sanctuaire des Primes Racines sur les nouvelles terres. La forêt est l'endroit le plus magnifique d'Atys et offre au passionné toutes les essences vivantes nécessaires à la création. Depuis 2487, un flux constant de réfugiés nous a rejoint de la route des terres d'antan, la route même que vous avez courageusement suivie. Que puis-je attendre d'Atys, notre monde ? Atys est une mine de richesses naturelles et précieuses, jeune Matis. Vous apprendrez en temps et en heure à les convertir en denrées marchandes. Lorsque vous vous serez familiarisé avec le monde, vous apprendrez à apprivoiser les régions sauvages et à conquérir de nouvelles terres.

* * *

Le nouveau commencement

En 2481, les kitins partirent en croisade dans le but d'éliminer toute trace de l'humanité. Nombreux furent les homins qui purent s'échapper grâce aux « arcs-en-ciel » de téléportation les conduisant en lieu sûr dans les Primes Racines des terres lointaines. Les forces des Kamis et de la Karavan firent de leur mieux pour conduire les homins en lieu sûr, mais les arcs-en-ciel furent également détruits par les kitins.

Les homins pris au piège sur les terres d'antan n'eurent d'autre choix que de s'enfuir dans les régions sauvages où ils menèrent une vie de nomade dans la peur constante d'une attaque kitin. Pendant ce temps, dans le sanctuaire des Primes Racines, les homins durent apprendre à tolérer les autres races et à faire de leur mieux jusqu'à ce que la Karavan leur assure que les kitins ne représentaient plus une menace.

La période connue comme le Nouveau Commencement marque le début d'une nouvelle ère et s'étend sur trois générations allant de la remontée à la surface du sanctuaire souterrain des Primes Racines jusqu'à nos jours.

2483	<p>Remontée à la surface du sanctuaire des Primes Racines après que la Karavan ait communiqué au Roi Yasson que les kitins ne représentaient plus une menace.</p> <p>Occupation des régions forestières. Exploration des Sommets Verdoyants. Des éclaireurs découvrent une région riche en ressources que le Roi Yasson baptise les Jardins Majestueux. Premiers fondements d'Yrkanis menés dans les Jardin Majestueux. La légende raconte que le premier édifice est construit à l'endroit même où la flèche du roi tomba. La nouvelle capitale porte le nom de son fils, Yrkanis, né en 2482 dans les Primes Racines.</p> <p>La Karavan scelle les entrées des Primes Racines et en interdit l'ouverture.</p> <p>Yasson renouvelle son allégeance à la Karavan et proclame une fête annuelle (Thanksgiving) en l'honneur de son intervention contre les kitins. Thanksgiving tombe lors du solstice d'hiver pour symboliser le retour de la lumière après les années sombres qui suivirent le Grand Essaim.</p> <p>Reconstitution de la Kuide, ancienne tribu pro-Karavan.</p> <p>Reconstitution de l'ancienne guilde multiraciale Atyrium Keepers.</p>
2484	<p>Exploration et sécurisation du reste de la région Jardins Majestueux, zone relativement sûre.</p> <p>Exploration du Jardin Fugace, Lenardi Bravichi commence à cultiver les racines pour former une barrière naturelle avec la frontière des Jardins Majestueux contre les éventuelles attaques kitins.</p>

2485	Intervention des Kamis dans le Jardin Fugace pour empêcher la manipulation de la nature par les Matis, abandon des travaux de la grande barrière. La Sève Sacrée, tribu pro-Kami, présente dans le Jardin Fugace.
2486	Bannissement des autels des Kamis en dehors des villes matis. Création de la guilde pro-Karavan Guild of Karavia.
2487	Arrivée des premiers réfugiés de la route de l'exode en provenance des terres d'antan. Mise en place d'une structure d'accueil pour promouvoir l'intégration des réfugiés matis à la nouvelle société. Loi sur l'Intégration permettant aux réfugiés de rejoindre leur propre civilisation. Création d'une Zone de Sécurité. Mise en place des campements de Stalli, Borea, Nistia, Rosilio et Miani pour accueillir et entraîner les réfugiés matis.
2488	Début de la construction des villages de Davae, Natae et Avalae, recevant leurs noms des trois petites filles nées sur les nouvelles terres. Diminution du nombre de réfugiés de l'exode.
2489	Arrivée du combattant légendaire Matini Roqvini, venant des terres d'antan avec de nouvelles méthodes de combat. Il partagea la route de l'exode avec de grands combattants des autres peuples connus ensemble comme la guilde Force of Fraternity.
2490	Installation des premiers avant-postes. Détection d'une présence kitin sur les nouvelles terres. Pacte d'Aide Mutuelle (PAM) signé par Yasson, Hoï-Cho, Leanon et Mac'Darrell pour lutter ensemble contre les kitins. Installation de contingents matis sur chaque continent. Entrée en campagne (jusqu'en 2492) de la guilde Force of Fraternity, composée d'homins de différentes races, pour éliminer toute trace des kitins hostiles des nouvelles terres.
2491	Délimitation et sécurisation des nouvelles routes commerciales menant aux territoires étrangers. Mise en place d'un système de bornes implantées partout sur le territoire matis pour guider les marchands itinérants. Fondation de la Guild of Free Merchants.
2492	Retour au pays des membres de la guide Force of Fraternity après deux ans de campagne contre les kitins. Matini Roqvini est tué durant son passage dans le Jardin Fugace.
2493	Sauvetage in extremis du Prince Yrkanis par Leng Cheng-Ho. Exploration des Primes Racines. Les Trykers acceptent de céder les Lagons de Loria aux Matis pour quatre ans.
2495	Remise en question par un grand sage du rôle de la Karavan et des enseignements de Jena. Formation de groupes dissidents au sein de la société matis réfutant l'existence de Jena. La guilde multiraciale Guild of Elias gagne en popularité sur les territoires homins. Réapparition des kitins tenus en échec grâce aux nouvelles méthodes de combat enseignées par la guilde Force of Fraternity.
2496	Bannissement par la Karavan de la Guild of Elias, dépeinte comme une secte opposée à l'église de Jena. Les tribus et les bandits mercenaires alimentent un sentiment d'hostilité à des fins personnelles. Zones frontières dangereuses. Reconstitution de la tribu des Mercenaires Ecarlates.
2497	Violation des Trykers de l'Edit des Quatre Peuples et signature d'un accord commercial préférentiel avec les Fyros, privant les peuples matis de ravitaillement en eau. Les Trykers refusent de renouveler la concession des Lagons de Loria.
2498	Révocation par le Roi Yasson de l'Edit des Quatre Peuples (signé dans les Primes Racines en 2481) en protestation du traité d'exclusivité entre les Trykers et les Fyros. Installation de péages sur les routes commerciales sous l'autorité matis.
2499	Les Matis conduisent les contingents trykers en dehors des Sommets Verdoyants. Guerre de l'Automne entre les Trykers et les Matis à Aeden Aqueous sur les Lagons de Loria pour les ressources en eau. Annexion par les Matis des Lagons de Loria sur le continent Lac de la Liberté. Poursuite des activités de guérilla tryker sur les Lagons de Loria. Tentative du Roi Yasson pour réprimer la révolte tryker dans les Lagons de Loria.
2500	Soutien des Fyros aux côtés des Trykers contre les Matis. Afin d'éviter de nouvelles effusions de sang, le Roi Yasson ordonne la capture de Dexton, futur empereur fyros, et demande une rançon d'un million de dappers.
2501	Le Roi Yasson accepte l'offre de Mabreka d'arbitrer les négociations pour libérer Dexton contre 1 million de dappers. Signature du Traité de Paix par Yasson, Leanon, Hoï-Cho et Mac'Darrell. Abandon des Matis de la suprématie des Lagons de Loria qui deviennent un territoire libre en échange de la garantie des ravitaillements en eau. Les Matis se retirent des Lagons de Loria.

2504	Empoisonnement de Yasson par son demi-frère cadet, Jinovitch (né en 2471), qui prend alors la couronne. Les principaux sages remettant en question la sainteté de la Karavan sont brûlés vifs. Bannissement des guildes n'étant pas pro-Karavan.
2505	Des membres de la Guild of Elias sont brûlés vifs pour hérésie. La ville d'Yrkanis prend le nouveau nom de Jino. Mise en place d'une surtaxe sur les biens fyros et trykers passant sur les Sommets Verdoyants. Création de la Tribu des Gardes-Frontières. Bannissement par Jinovitch des guildes multiraciales.
2506	Réduction de la surtaxe des biens trykers en échange du renforcement des mesures garantissant l'adhésion aux enseignements de la Karavan. Lancement d'une campagne pacifique par les Matis pour convertir les territoires barbares des Fyros, un bataillon tout entier est écrasé dans les Mines de Sciure. Le Prince Yrkanis tente de s'emparer de la couronne mais échoue, il est emprisonné puis s'échappe. Jinovitch ordonne l'assassinat du Prince Yrkanis qui part se cacher avec un groupe de loyaux disciples.
2507	Introduction de la conscription.
2508	Yrkanis est pris dans une embuscade. Sur la route menant à Jino, il est délivré et s'enfuit pour Aeden Aqueous par les Primes Racines. Il trouve un refuge à Fairhaven jusqu'en 2509, puis à Zora (Pays Malade) jusqu'en 1512. Persécution des étrangers sur les territoires matis.
2509	Yrkanis s'installe à Zora jusqu'en 2512.
2512	Conquête matis des Lagons de Loria qui prennent le nom de Jino Waters.
2513	La Bataille de Jino Waters (Lagons de Loria). Yrkanis s'allie au chef tryker, Still Wyler, dans une offensive contre les Matis dans les Lagons de Loria. De nombreux soldats matis laissent tomber leurs armes et rejoignent les rangs du Prince Yrkanis. Premiers signes d'une présence kitin dans le Bosquet de la Confusion.
2514	En route pour le front tryker, le Roi Jinovitch meurt dans d'horribles souffrances entre les griffes des éclaireurs kitins, ses soldats l'avaient laissé charger seul. Agé de 32 ans, Yrkanis accède au trône dans la joie de tous. La capitale reprend le nom d'Yrkanis. Les Matis acceptent de céder aux Trykers les Lagons de Loria situées à Aeden Aqueous.
2515	Signature du traité de paix à Fairhaven par Yrkanis, Mabreka, Wyler et Dexton.
2516	Sommet d'Hoï-Cho, quatre chefs homins (Yrkanis, Dexton, Mabreka et Wyler) signent l'Accord de Libre-échange en vue d'établir la libre circulation des marchandises sur tout le territoire homin.
2518	Création de la Tribu de la Graine Verte. Ratification des Droits de l'Homin à l'instigation du Conseil des Trykers.
2519	Découverte de l'ambre dans les Primes Racines.
2523	Découverte des premières ruines dans les Primes Racines.
2525	Des descendants des peuples indigents, n'ayant pas pu atteindre à temps les arcs-en-ciel, viennent chaque jour augmenter la population matis.

Les civilisations d'Atys

Leurs valeurs

Loyauté au Roi et à la Déesse
Accomplissement esthétique
Hiérarchie
Compétition
Magnificence et raffinement

Comment ils perçoivent la Karavan

Les Matis voient volontiers les membres de la Karavan comme les fidèles serviteurs de Jena qui accumulent des ressources destinées aux offrandes à la déesse afin de préparer leur avenir sur une planète de forêts vierges et de paysages inexplorés. Ils les considèrent principalement comme des alliés utiles et aimeraient surtout bien apprendre à manier leurs armes de puissance. Le temps passant, leur inclination naturelle pour la puissance et la souveraineté poussa les Matis à bâtir des relations solides avec la Karavan. Par la suite, ils s'engagèrent dans une lutte sans merci contre les Kamis. Cependant, suite au Grand Essaim et malgré le renouvellement du serment d'allégeance du Roi Yasson envers la Karavan, des dissidents matis commencèrent à semer le doute parmi la population en remettant en question l'invincibilité de la Karavan et leur véritable rôle dans le dessein de Jena ce qui, par la même occasion, défiait l'autorité suprême du Roi ! En 2504, le plus gros de l'opposition fut réprimé par Jinovitch, un roi despotique à l'origine de la persécution des sceptiques pour hérésie.

Aujourd'hui, les Matis se considèrent avec morgue comme les égaux de la Karavan. Ils cherchent sans cesse à obtenir les faveurs de la Karavan car elle représente une force d'opposition aux Kamis qui entravent les manipulations matis sur la flore.

Comment ils perçoivent les Kamis

Les Matis sont méfiants et craignent d'être possédés par les étranges créatures qui s'opposent aux Gardiens de la Karavan. Qui plus est, les Kamis condamnent les manipulations génétiques des Matis sur la flore. Les Matis furent donc ravis quand la Karavan caractérisa les Kamis de créatures maléfiques et punit ceux qui communiquaient avec eux. En outre, le monarque matis fit voter une loi interdisant à ses sujets de pratiquer des « actes maléfiques » avec les Kamis. Les contacts avec ces derniers devaient alors se limiter à leur capture pour les remettre à la Karavan.

En 2508, sous le règne de Jinovitch, les Kamis furent ouvertement persécutés sur les terres Matis. Cependant, depuis l'accession au trône du roi plus libéral, Yrkanis, les Kamis sont désormais tolérés.

Comment ils perçoivent Jena

Les Matis vouent un culte à Jena et lui font des offrandes par le biais de ses disciples sur Atys, la Karavan. Outre la légitimation de leur monarchie, la plupart des coutumes matis s'articulent autour d'un culte à Jena qui constitue une vraie religion.

Après la déroute des civilisations durant le Grand Essaim de 2481, nombre de Matis furent en colère contre la déesse qui n'avait pas envoyé la force de la Karavan pour sauver des centaines de milliers d'homins. Mais la Karavan omniprésente remit les Matis sur la bonne voie et aujourd'hui la plupart d'entre eux pensent que l'essaim fut peut-être l'œuvre de Jena affichant sa colère envers les homins qui transgressèrent les Lois divines, à savoir les excavations homins des Primes Racines et la tentation de certains homins comme les Zorais à adorer les Kamis.

Comment ils perçoivent Elias Tryton

Certains furent témoins de « l'apparition » d'Elias qui descendit de la canopée dans un rayon de lumière au cours du Grand Essaim. Les anciens affirment qu'il est en réalité un messager miséricordieux envoyé par Jena pour leur permettre de prendre refuge dans les Primes Racines et de se protéger des attaques kitins du Grand Essaim. Il se dit que d'autres messagers viendront élever les esprits des Matis. Certaines rumeurs annonçaient l'arrivée d'une grande force avant le Grand Essaim mais les textes sacrés ont été perdus.

Durant les années qui suivirent, certains sages matis fondèrent la Guild of Elias avec d'autres races homins pour perpétuer sa mémoire. Cette guilde fut dépeinte par la Karavan comme une secte opposée à l'église de Jena et par conséquent interdite. En 2505, durant le règne de Jinovitch, nombre des membres de la guilde furent condamnés pour hérésie contre Jena et brûlés vifs. Depuis cette époque, la guilde agit dans le secret.

Aujourd'hui la Guild of Elias vit toujours clandestinement sur le territoire matis mais parvient à répandre la parole de la venue d'Elias. Le gouvernement d'Yrkanis, respectant les Lois de la Karavan, a banni la guilde même si en réalité il a fermé les yeux afin de pouvoir glaner des informations pour garder sous contrôle le phénomène.

Comment ils perçoivent les Trykers

Auparavant, les Matis n'avaient que peu de considération pour les Trykers et menèrent même une campagne pour conquérir leurs territoires et réduire en esclavage la population. Ils n'avaient alors que du mépris pour l'indiscipline des Trykers mais ils sont depuis intéressés par leurs ruses de combats. Tous les efforts des Matis pour inculquer le sens de la discipline aux Trykers eurent de lourdes conséquences. En effet, afin d'échapper à la domination des Matis, les Trykers se rapprochèrent à nouveau des Fyros. Il faut savoir que l'alliance Fyro-Tryker fut à l'origine des hostilités entre les trois peuples et conduisit à la révocation de l'Edit des Quatre Peuples en 2498.

Les Matis, ayant compris que les Trykers ne peuvent pas être « apprivoisés », préférèrent désormais entretenir des relations amicales avec ces petits homins frivoles plutôt que de risquer de les voir se rapprocher à nouveau des Fyros. Après tout, les Trykers sont d'excellents explorateurs et également des alliés de la Karavan. Depuis le Traité de Paix de Fairhaven en 2115, les Matis ont décidé d'abandonner leur conquête des terres matis et leur foi commune en Jena a rapproché d'autant plus les deux peuples.

Comment ils perçoivent les Fyros

Les Fyros sont les ennemis jurés des Matis. Sur les terres d'antan, Dyros le Grand, l'empereur fyros, sécurisa un aqueduc depuis la région des lacs au désert et passant par le territoire matis. Cette « intrusion » sur le territoire matis déclencha la guerre des civilisations. Les affrontements durèrent pendant plus de deux cents ans pour culminer lors du Feu de Coriolis. Un traité de paix signé à Karavia ramena une paix toute relative pendant un

certain temps malgré la discorde accusant les Fyros de placer les intérêts nationaux au-dessus des Lois de la Karavan.

Les escarmouches, qui étaient monnaie courante sous le règne de Jinovitch, laissèrent place à une paix relative grâce au Traité de Paix de Fairhaven signé en 2515 par l'actuel roi matis, Yrkanis. Néanmoins, le rapprochement des Fyros et des Kamis a suscité une grande agitation au sein de la cour matis qui, dans sa majorité, a demandé une position plus ferme contre Pyr et sa politique de prolifération des Kamis.

Comment ils perçoivent les Zoraïs

Pendant de nombreuses années, les Matis n'eurent que peu de rapport avec les Zoraïs qui avaient toujours gardé leur distance par rapport aux conflits des autres civilisations homins sur les terres d'antan. Cependant, une période de paix amena des voyageurs zoraïs au-delà des frontières vers Karavia où ils échangèrent leurs connaissances et leurs croyances. Les Matis purent alors mesurer l'étendue de la force des Kamis et prendre conscience de l'existence d'une autre « religion ».

Les Matis considèrent les Zoraïs comme des homins à l'âme noble mais dont la « religion païenne » doit être surveillée. Pourtant, ce fut bien un guerrier zoraï, le père de Mabreka, qui sauva la vie d'Yrkanis, l'actuel roi matis, en 2493. Qui plus est, Mabreka donna asile à Yrkanis dans la cité de Zora au cours du règne de Jinovitch et permit à Yrkanis de reprendre le trône, bannissant ainsi le monarque totalitaire. Nombreux sont les Matis qui s'opposent à cette « dette », estimant qu'elle ternit leur honneur et leur crédibilité aux yeux de la Karavan.

Un Aperçu de leur Histoire

Les premières tribus matis, installées autour de la région forestière de Matia, se rassemblèrent pour former une communauté dirigée par les chefs de tribus. Mais les prises de décisions étaient longues et sources de conflits, ce qui entraîna le mécontentement de la population. Très vite, Zachini, chef au charisme et au physique imposants, parvint à rallier à sa cause des membres importants de la communauté, lui permettant de devenir l'unique chef. Ainsi naquit la monarchie.

Ce fut sous le règne de Zachini que les Momos, des tribus primitives, furent exterminés sous prétexte que les créatures inférieures menaçaient l'espace vital des Matis. Ces derniers étendirent rapidement leurs territoires aux lisières des forêts d'où ils étaient tenus en échec par les Fyros dont l'empereur audacieux, Dyros le Grand, sécurisait l'aqueduc de la région des lacs au désert en passant par le territoire des Matis. Cette « intrusion » des territoires matis déclencha le début de la guerre des civilisations.

Des querelles éclatèrent ponctuellement pendant plus de deux cents ans pour culminer lors du Feu de Coriolis. Le grand brasier, s'étendant sur les terres desséchées des Fyros, les empêcha de rallier les défenses des avant-postes le long de l'aqueduc. Aniro III, roi des Matis, profita de la diversion créée par le feu pour ordonner à ses armées d'aller isoler et capturer les avant-postes militaires des Fyros. Ils purent ensuite envahir la région des lacs des Trykers qui furent réduits en esclavage par les Matis. Mais la domination des Matis fut de courte durée. Ces guerriers aristocrates durent se retrancher dans leur ancien domaine pour le défendre suite aux représailles des Fyros et aux révoltes des Trykers.

Deux générations plus tard, un autre événement permit aux Matis d'agir de la même façon. Le grand essaim de kitins, qui toucha en premier les terres fyros, permit aux Matis d'envahir à nouveau la route de l'eau et de mettre en déroute les garnisons fyros. Une fois de plus, leur chute fut aussi rapide que leur ascension car les armées de kitins envahirent par vague les territoires des Matis, éliminant sur leur chemin toute trace de l'hominité.

* * *

Les chefs homins : Le Roi Yrkanis

Principaux traits de caractère

- Magnanime, fidèle à sa parole, loyal envers ses disciples et Jena - Possède les qualités courtoises dues à son haut rang : prouesse du combattant, fermeté, loyauté, constance dans ces entreprises et honorabilité dans son comportement et son discours.
- Esprit méthodique et logique, ne supporte pas le désordre.



- Doté du pouvoir de persuasion et d'un raisonnement sensé. Il est considéré comme une pierre de touche morale parmi les Matis.
- Considère les Matis comme un exemple pour le monde. Durant le sombre règne de Jinovitch, il avait déclaré (peut-être de manière un peu trop suffisante) : « Si l'ambre pourrit, que doit faire la fibre ? ».

Biographie rapide

2482	Unique fils du Roi Yasson, il voit le jour dans les Primes Racines durant l'exil des homins. Sa naissance donne vie à un nouvel espoir en l'avenir alors que les esprits commencent à fléchir.
2483	La nouvelle capitale matis prend le nom d'Yrkanis tel un symbole de renaissance.
2487	Malgré les désagréments d'ordre général imposés par la reconstruction, Yrkanis reçoit une éducation courtoise loin de la populace. Il est placé sous la tutelle du grand architecte organique, Lenardi Bravichi.
2493	A l'âge de 11 ans, le jeune prince est autorisé à accompagner son père qui insiste pour escorter jusqu'à la frontière fyros un contingent zoraï venu rendre ses derniers hommages au défunt Matini Roqvini, le grand guerrier matis. Dans les Dunes Sauvages, la curiosité du jeune prince le conduit à une niche où il est amené à croire que des plantes rares s'y trouvent. Mais alors qu'il s'approche des fleurs, il se retrouve soudain face à face avec trois Kitins Kipuckas. Par chance, Leng Cheng-Ho, le grand guerrier zoraï, se trouve tout près et sauve in extremis le jeune prince au prix de sa propre vie.
2501	Il rencontre brièvement Mabreka, le fils de Leng Cheng-Ho, envoyé pour négocier la libération de l'empereur fyros retenu prisonnier par le Roi Yasson. Mabreka parvient à apaiser l'esprit du prince quant à la mort de Leng Cheng-Ho. Il lui explique qu'en sauvant le prince, son père est mort dignement et qu'il a avancé sur le chemin du bonheur éternel de Ma-Duk.
2504	Le Roi Yasson est assassiné. Jinovitch, son plus jeune frère, accède au trône. Yrkanis est forcé de quitter le monde idyllique de la cour pour partir dans la forêt avec une poignée de fidèles partisans. Fort de son apprentissage auprès de Bravichi, Yrkanis se réfugie dans les régions reculées avec une facilité surprenante. Il apprend rapidement à connaître le terrain, les coutumes du commun des Matis, et même à couper sa viande ! Voyageant principalement incognito, il utilise son sens de la persuasion et son raisonnement sensé pour rallier des compagnons matis sous sa bannière. Il gagne une plus grande popularité en volant les dîmes croissantes des soldats royaux pour les rendre aux pauvres. Jinovitch utilise ces dîmes pour financer l'armée et renforcer sa position au nom de Jena.
2506	Suite à une défaite des Matis contre les Fyros, Yrkanis tente de s'emparer de la couronne mais échoue et est emprisonné. C'est Jinovitch lui-même qui permet au prince de s'enfuir afin de créer un prétexte pour assassiner Yrkanis alors en fuite. Mais Lenardi Bravichi, alors âgé, informe le jeune prince du stratagème et lui explique que Jinovitch est en réalité coupable d'avoir empoisonné son père. Bravichi aide le prince à s'enfuir. Trois jours plus tard, le vieil érudit est brûlé vif pour hérésie. Yrkanis, alors âgé de 24 ans, fait le serment de venger les atrocités de son oncle, mais en attendant il est forcé de se cacher avec son groupe de fidèles homins. Il fait une fois de plus ressentir sa présence parmi le commun des Matis où il est à même de juger la peur induite par le règne de Jinovitch. Pendant ce temps, Jinovitch déclare qu'il a la preuve pour accuser Yrkanis d'hérésie et émet un mandat d'arrêt immédiat.
2508	Yrkanis est finalement pris au piège dans une embuscade. Sur la route menant à la capitale matis, rebaptisée Jino, il parvient à s'échapper grâce à son groupe de valeureux homins mais cette fois il n'a d'autres choix que de quitter les territoires matis. En vue de légitimer davantage son propre règne, Jinovitch déclare que le prince « hérétique » est mort et présente le corps décomposé d'un partisan pour preuve. Un tryker de la Guild of Try conduit Yrkanis au travers des Primes Racines. Il trouve refuge à Fairhaven auprès du nouveau gouverneur élu, Still Wyler, un fervent ennemi du nouveau régime matis. A Fairhaven, Yrkanis et Wyler prévoient de rassembler des forces pour protéger les Lagons de Loria et faire tomber la dictature matis.
2509	Il est demandé à Yrkanis de trouver refuge à Zora. Les députés trykers ne pourraient tolérer la présence d'un prince matis à Fairhaven alors que le Gouverneur Wyler est en campagne dans la région des lacs pour insuffler un esprit combatif parmi le peuple. Yrkanis conclut un accord avec Mabreka précisant que les échanges reprendront dès que le prince sera remonté sur le trône matis. En échange, le Grand Sage Zoraï accepte de l'aider à faire passer les partisans matis au travers des Primes Racines jusqu'à la jungle pour bâtir une armée. Yrkanis en apprend plus sur les convictions des Zoraïs mais sa croyance en Jena ne fléchit jamais. Cependant, il accepte d'interdire la persécution des Kamis dans les forêts une fois le pouvoir repris.
2511	Sur les terres matis, les partisans d'Yrkanis risquent leur vie en annonçant que le Prince Yrkanis est en vie et sera très bientôt là pour débarrasser les forêts du règne de terreur. Ils annoncent que les libérateurs porteront sur leur visage la feuille de Bravichi, symbole de vengeance et de ferveur.
2512	En réponse à l'invasion matis des Lagons de Loria, rebaptisés Jino Waters, Yrkanis quitte Zora accompagné d'une armée pour rejoindre Still Wyler à la frontière.
2513	En apercevant les couleurs de la maison de Yasson ainsi que les visages peints d'Yrkanis et de ses partisans, la grande majorité des soldats de Jinovitch tombent à genou en reconnaissance de leur vrai

	roi. Les Lagons de Loria sont récupérés sans effusion de sang, ou presque. Jinovitch quitte immédiatement la capitale matis suivie de sa grande armée de soldats et d'appelés d'élite pour réprimer la mutinerie et faire face à celui qu'il appelle le « faux prince ».
2514	Jinovitch est assassiné alors qu'il se dirige vers la frontière. Son armée, ayant eu vent d'Yrkanis, regarde Jinovitch alors qu'il se fait manger vivant par des kitins rôdeurs. Escorté par Wyler jusqu'à la capitale, Yrkanis accède au trône matis à l'âge de 32 ans.
2517	Yrkanis épouse Lady Lea Lenardi, fille de Bravichi.
2518	Naissance d'un fils, Stevano.
2520	Tentative de coup d'état. Yrkanis résiste et fait emprisonner les meneurs.
2525	Depuis, son règne s'appuie sur des lois avisées. Il est fondé sur la loyauté envers la couronne et Jena, la compétition dans les échanges, l'accomplissement esthétique, élevant ainsi le peuple matis aux valeurs prisées par Yasson et Lenardi Bravichi. Il encourage la paix et signe la Déclaration des Droits de l'Homin. Cependant, à plusieurs reprises, un nombre croissant de radicaux demandent à la cour une position plus ferme contre les Kamis et leurs disciples.

* * *

La Fédération Trycker



Peuple le plus petit en taille, les Tryckers sont pacifiques, épris de liberté et bons vivants. Ils rêvent d'un monde sans tyrannie où il n'y aurait ni maître ni esclave. Curieux, ils sont d'excellents explorateurs et inventeurs. Ils maîtrisent ainsi parfaitement les technologies éoliennes. Si on les menace, les Tryckers savent répondre et dévoilent alors des talents insoupçonnés de combattant. Ils considèrent la Karavan comme les fervents disciples de la déesse Jena.

* * *

Dans la peau d'un Trycker

(Par le Député Denen Toen)

Nous les Tryckers, nous croyons aux vertus de la liberté, de l'égalité et du partage. Nous pensons que tous les homins sont égaux et doivent vivre comme ils l'entendent. Nous encourageons les qualités de l'individu et non simplement celles du groupe dans son ensemble. Après tout, notre chère Déesse Jena a donné naissance aux homins un par un, pas par douzaines ! En favorisant le développement et le bonheur individuels, le groupe harmonieux et solidaire suit le cours naturel des ruisseaux qui s'unissent pour former une rivière !

Les Tryckers sont de grands voyageurs et explorateurs mais aussi des spécialistes de la technologie éolienne. Depuis le Grand Essaim de kitins qui a détruit nos îles sur les terres d'antan, nous avons installé nos foyers dans la région des lacs et avons établi les bases de notre nouvelle Fédération.

Si vous croyez à un monde sans tyrannie ni intolérance, sans maître ni esclave, venez nous aider à le construire !! Tu peux poser toutes les questions qui te passent par la tête?

Qui suis-je ?

Tu es un jeune réfugié trycker. Tu as bien fait de suivre la longue et dangereuse route menant des terres d'antan pour nous rejoindre ici, à l'endroit même où nous avons installé notre nouveau foyer. Une fois que tu te seras bien entraîné, tu pourras nous montrer de quel bois tu te chauffes et nous aider à rebâtir notre fédération de peuples tryckers.

Qui sont mes ancêtres ?

Tes aïeux ont bâti la plus magnifique des cites îles sur les anciennes terres de Trykoth où ils vivaient aussi libres que le vent. Mais il y a trois générations de cela les kitins sont apparus pour apporter mort et destruction sur les terres. Tes grands-parents se sont enfuis dans les collines, là où tes parents puis toi-même avez été élevés dans la peur constante d'une attaque kitin. C'est une bonne chose que tes parents t'aient encouragé à quitter cette vie sans issue pour suivre la grande route et nous rejoindre ici sur la nouvelle terre promise. Enfin, tu nous as trouvé, une nouvelle vie peut commencer pour toi.

Qui est notre chef ?

Still Wyler est notre grand chef. C'est le gouverneur du conseil trycker. Quand il parle, tu sursoutes ! Enfin jusqu'à ce que tu aies les épaules assez larges pour lui parler en tête à tête. Tiens-toi à ses côtés, jeune Trycker, notre indépendance repose sur notre solidarité ! Ses mains droites sont ses députés, Denen Toen et Shinder Salan, ce sont des homins d'expérience qui le conseillent. Si jamais tu as l'honneur de réaliser une mission pour le conseil, mets-y le paquet, on ne sait jamais, notre indépendance pourrait en dépendre.

En quoi avons-nous foi ?

Jena est notre Déesse, c'est la Mère de la Création. Notre vie s'articule surtout autour de son culte. Il y a Thanksgiving, par exemple, qui tombe lors du solstice d'hiver pour symboliser le retour de la lumière après les années sombres qui ont suivi le Grand Essaim. Afin que cela ne se reproduise jamais, nous devons respecter ses

Lois transmises par ses disciples fidèles, la Karavan. Ils nous surveillent et nous protègent de l'influence des Kamis. Souviens-toi jeune Tryker, tant que tu fais ce que l'on te dit et que tu ne les contraries pas, tu pourras apprendre à maîtriser leur technologie. Au fait, garde-le pour toi mais il paraît qu'Elias n'est autre que le mari de Jena, il est donc le Saint Père, mais n'en parle pas à la Karavan !

Qu'est-ce qui compte le plus pour nous ?

Pour être un vrai Tryker, tu dois vivre selon les vertus de la liberté, de l'égalité et du partage :

- La Liberté : Dis-toi que tous les homins sont responsables et libres de leurs actes. Un homin qui viole la liberté d'un autre ira à l'encontre des Droits de l'Homin, qui soit dit en passant, ont d'abord été établis par le conseil tryker.
- L'Egalité : Chaque homin dispose des mêmes droits : d'aller et de venir, de s'instruire, de récolter les ressources naturelles, de choisir son propre destin, tant qu'il n'empiète pas sur d'autres droits d'homin.
- Le Partage : Nous pensons que notre force repose sur notre solidarité et que cette solidarité est née du partage. Si nous parvenions à persuader tous les enfants de Jena d'être comme nous les Trykers, le monde serait bien plus sûr !

Quels sont les interdits ?

- Tu ne dois jamais faire de pactes ou réaliser de missions pour les Kamis. Ce sont des démons maléfiques qui prendront possession de ton âme.
- N'enfreins jamais les Lois de Jena.
- Il est interdit de répandre le feu du dragon sur les terres. Cela les rend stériles.
- Ne jamais réaliser de missions pour les tribus ennemies.
- Si tu t'aventures sous la surface d'Atys, prends garde de ne pas réveiller le terrifiant dragon de l'apocalypse.

Quels sont nos objectifs ?

Depuis notre remontée à la surface des Primes Racines, nous avons posé les fondements de notre future civilisation sans tyrannie ni intolérance, où tous les enfants de Jena peuvent vivre librement. Notre jeune société prospère, nous devons maintenant la rendre plus puissante et majestueuse ! Nous devons former des guildes fortes et soudées pour répandre la parole de Jena et libérer les infidèles de l'influence des Kamis. Pour cela, nous devons améliorer nos connaissances pour fabriquer des outils et des armes meilleurs. Il faut que tu saches que durant le Grand Essaim, beaucoup de connaissances ont été disséminées sur les terres. Découvrir ce savoir et bien plus encore t'ouvrira les portes secrètes de notre passé ?

Quel est notre plus grand ennemi ?

Les kitins sont nos plus grands ennemis. Ils ont massacré des milliers de Trykers et dévasté nos merveilleuses cités flottantes sur les terres d'antan de Trykoth.

Qui sont nos amis ?

Depuis la signature du Traité de Paix à Fairhaven en 2515, nous sommes en paix avec les autres peuples homins. Mais cela n'empêche pas d'avoir des préférences. Les Matis : Malgré les disputes et les incompréhensions du passé, les Matis respectent désormais notre liberté de pensée et notre droit de reconstruire notre société comme nous l'entendons. Après tout, ce qui compte vraiment c'est notre foi commune en Jena. Grâce à Jena, notre amitié n'a jamais été aussi forte, tout particulièrement depuis que les Matis ont ratifié les Droits de l'Homin. En plus, les Matis nous doivent en quelque sorte leur liberté après la dictature de Jinovitch. Non seulement, le Conseil Tryker a donné asile politique à sa seigneurie Yrkanis à Fairhaven mais Still Wyler l'a escorté jusqu'aux terres matis pour empêcher Jinovitch d'accéder au trône. Les Fyros : Les Fyros étaient autrefois des alliés qui exploitaient notre besoin de protection en nous demandant de fournir les villes fyros avec des marchandises à bas prix. Depuis que nous avons appris à nous battre seuls, nous n'avons plus besoin de la protection condescendante des Fyros, tout particulièrement depuis que nous entretenons des relations fraternelles avec les Matis. En plus, les Fyros se sont rapprochés des Kamis. Les Zoraïs : Les Zoraïs sont indignes de confiance, ils enfreignent ouvertement les Lois de Jena en vénérant les Kamis. Qui plus est, durant le Grand Essaim sur les terres d'antan, les Zoraïs ont refusé de nous laisser franchir leur grand mur et ont laissé des milliers de Trykers périr dans les griffes des kitins. Plus récemment, les Zoraïs ont instauré l'esclavagisme sur les nouvelles terres. Parmi les tribus amicales, nous avons Les Chasseurs de Frahors, Les Sculpteurs de Vase, Les Corsaires, Les Déferlants, Les Trafiquants des Ombres, La Graine Verte, Les Mercenaires Ecarlates, Les Embourbés, Les Puisatiers, La Kuldé.

Qui sont nos autres ennemis ?

- Les Kamis sont un fléau maléfique, ils essaient de perturber notre esprit avec leur magie pour en prendre possession. Il faut les éliminer.
- Personne n'a jamais vu le dragon, mais nous savons qu'il sommeille au plus profond des entrailles d'Atys. Nous ne pouvons pas y faire grand-chose? autant ne pas y penser.

- Parmi les tribus ennemies, nous avons Les Sèves Sèches, Les Chlorogoos, Les Sans Loi, Les Frères de la Lagune, Les Esclavagistes, Les Tuteurs, Les Dryades, Les Pillards du Désert, Les Matisagoo.
- Les bandits : Prends garde aux hors-la-loi, aux voleurs et aux égorgeurs, ils sont de partout.
- La faune prédatrice : Il y a pas mal d'animaux plutôt méchants sur Atys, regarde où tu mets les pieds si tu ne veux pas leur servir de repas !

Comment puis-je aider mon peuple ?

C'est très simple : si tu es un artisan, un récolteur, un magicien ou un guerrier, nous avons besoin de toi ! Nous avons besoin de guerriers pour défendre nos droits territoriaux et subvenir à notre besoin de croissance. Nous recherchons des artisans compétents et capables de créer les objets et les armes du quotidien ; des récolteurs pour réunir les matières premières nécessaires aux aliments et à la fabrication. Nous avons besoin de magiciens pour enchanter les objets créés, protéger les récolteurs, guérir les guerriers au combat et garder l'ennemi sous contrôle.

Que puis-je attendre de mon peuple ?

- Des entraînements auprès d'entraîneurs chevronnés.
- Notre peuple est défendu par les guildes qui peuvent venir à ton aide si tu en fais partie.
- Tes contributions au bien-être de notre peuple et tes actes courageux seront récompensés.

Quelle est notre nouvelle terre ?

Notre peuple a élu domicile dans la région des lacs en 2483 après être remonté à la surface des Primes Racines sur les nouvelles terres. La région des lacs est le lieu le plus magique d'Atys mais il faut être vif car il n'y pas de place pour les faiblards ! Depuis 2487, un flux constant de réfugiés nous a rejoint depuis la route des terres d'antan, le même route que tu as courageusement suivie, homin. Que puis-je attendre d'Atys, notre monde ? Atys est une source de richesses naturelles, jeune Tryker. Tu apprendras en temps voulu comment en tirer profit. Lorsque tu te seras familiarisé avec le monde, tu apprendras comment s'organisent les terres et tu pourras alors découvrir de nouveaux lieux.

* * *

Le nouveau commencement

En 2481, les kitins partirent en insurrection dans le but d'éliminer toute trace de l'humanité. Nombreux furent les homins qui purent s'échapper grâce aux « arcs-en-ciel » de téléportation les conduisant en lieu sûr dans les Primes Racines des terres lointaines. Les forces des Kamis et de la Karavan firent de leur mieux pour conduire les homins en lieu sûr, mais les arcs-en-ciel furent également détruits par les kitins.

Les homins pris au piège sur les terres d'antan n'eurent d'autre choix que de s'enfuir dans les régions sauvages où ils menèrent une vie de nomade dans la peur constante d'une attaque kitin. Pendant ce temps, dans le sanctuaire des Primes Racines, les homins durent apprendre à tolérer les autres races et à faire de leur mieux jusqu'à ce que la Karavan leur assure que les kitins ne représentaient plus une menace.

La période connue comme le Nouveau Commencement marque le début d'une nouvelle ère et s'étend sur trois générations allant de la remontée à la surface du sanctuaire souterrain des Primes Racines jusqu'à nos jours.

2483	Remontée à la surface du sanctuaire des Primes Racines suite à la garantie de la Karavan sur la menace révolue des kitins. Occupation de la région des lacs. Exploration d'Aeden Aquous, les éclaireurs découvrent une région particulièrement riche en ressources dans le Lac de la Liberté. Premiers fondements de Fairhaven. La Karavan scelle les entrées des Primes Racines et en interdit l'ouverture. Le Conseil des Sages dirigé par Rigan Mac'Darrell jure allégeance à la Karavan et, se mettant au pas avec les Matis, proclame une commémoration annuelle (Thanksgiving) en l'honneur de son intervention contre les kitins. Thanksgiving tombe lors du solstice d'hiver, symbolisant ainsi le retour de la lumière après les années sombres qui suivirent le Grand Essaim
2484	Exploration et sécurisation relative de la zone du Lac de la Liberté et des Chutes de la Rosée. Exploration des Vents du Songe et installation d'avant-postes. Reconstitution des Corsaires, une ancienne tribu dont le but est de patrouiller dans la zone du Lac de la Liberté afin de détecter des signes de présence kitin.
2485	Mise en place d'un programme de purification de l'eau dans les Vents du Songe.
2486	Pression de la Karavan et des Matis sur le conseil tryker afin de chasser les autels de la Karavan en dehors des zones d'habitation. Emergence de la Guild of Elias.

2487	Afflux de réfugiés par la grande route menant des terres d'antan. Mise en place d'une structure d'accueil afin de promouvoir l'intégration des réfugiés trykers à la nouvelle société. Loi sur l'Intégration permettant aux réfugiés de rejoindre leur civilisation. Création d'une Zone de Sécurité ; installation des campements d'Aubermouth, Barkdell, Hobwelly, Waverton et Dingleton pour accueillir et entraîner les réfugiés trykers. Création du village de Windermeer.
2488	Diminution du nombre de réfugiés de l'exode. Début de la construction des villages de Crystabell et Avendale. Exploration secrète de nouvelles zones des Primes Racines.
2489	Arrivée du combattant légendaire Bremmen Dingle, venant des terres d'antan avec de nouvelles méthodes de combat. Il partagea la route de l'exode avec de grands combattants des autres peuples, connus ensemble comme la guilde Force of Fraternity. Installation de nouveaux avant-postes.
2490	Première détection d'une présence kitin dans la zone des Lagons de Loria. Signature du Pacte d'Aide Mutuelle (PAM) entre Leanon, Hoï-Cho, Yasson et Mac'Darrell afin de lutter ensemble contre les kitins. Mise en place de contingents trykers sur chaque continent. Entrée en campagne de la guilde Force of Fraternity (jusqu'en 2492), composée d'homins de toute race afin de débarrasser les nouvelles terres des kitins hostiles
2492	Retour au pays des membres de la guilde Force of Fraternity après deux années de campagnes contre les kitins. Délimitation et ouverture de nouvelles routes commerciales sur les terres étrangères. Décès de Bremmen tué par des kitins alors qu'il explorait le Jardin Fugace. Hommage de Rigan Mac'Darrell à Bremmen et à la guilde Force of Fraternity.
2493	Cession des Lagons de Loria aux Matis pour quatre ans.
2494	Première découverte de cutes supérieurs dans les Lagons de Loria.
2495	Réapparition des kitins qui sont tenus en échec grâce aux nouvelles méthodes héritées de la guilde Force of Fraternity. La Guild of Elias gagne en popularité.
2496	La Guild of Try, une organisation secrète de Trykers issus de tribus, met en place un lien souterrain vers le Désert Ardent. La Guild of Elias, dépeinte comme une secte opposée à l'église de Jena, est bannie par la Karavan. Des tribus et des bandits mercenaires alimentent un sentiment d'opposition à des fins personnelles. Insécurité dans les zones frontières.
2497	Malgré leur respect commun pour la Karavan, les Trykers préfèrent se séparer de la domination matis et signer un accord commercial avec les Fyros. Les Trykers refusent de renouveler la concession sur les Lagons de Loria. Pacte d'Alliance Fyros-Tryker.
2498	Installation de péages sur les routes commerciales sous l'autorité matis. Passage par les Primes Racines rendu difficile par la Karavan.
2499	Révocation matis de l'Edit des Quatre Peuples (signé dans les Primes Racines en 2481). Les Matis conduisent les contingents trykers hors des Sommets Verdoyants Guerre d'Automne entre les Trykers et les Matis à Aeden Aqueous sur les Lagons de Loria pour les ressources en eau. Annexion par les Matis des Lagons de Loria dans le Lac de la Liberté. Activité de guérilla tryker dans les Lagons de Loria menée par Still Wyler.
2500	Le contingent fyros mené par Dexton rejoint les Trykers pour repousser le front matis. Capture de Dexton et demande de rançon des Matis.
2501	Mabreka négocie la libération de Dexton contre 1 million de dappers. Signature d'un Traité de Paix au Poste Frontière Watergate par Mac'Darrell, Yasson, Hoï-Cho et Leanon sur les Lagons de Loria qui deviennent un territoire libre.
2503	Décès de Rigan Mac'Darrell. Beadley Nimby gagne la présidence du Conseil de Fairhaven contre le candidat des Corsaires, Still Wyler.
2504	Affrontement aux frontières des tribus multiraciales et des groupes de bandits. Wyler demande une action à l'encontre des tribus et des bandits. Nimby propose d'amnistier les agresseurs.
2505	Surtaxe obligatoire des Matis sur les biens trykers allant des Sommets Verdoyants au Désert Ardent.
2506	Nimby suit les initiatives matis pour renforcer les mesures garantissant l'adhésion aux enseignements de la Karavan. Les Matis diminuent la dîme due par les convois passant par les Sommets Verdoyants.
2507	Elaboration des Droits de l'Homin par le Conseil Tryker afin de lutter contre la vente d'esclaves.
2508	Le prince matis Yrkanis trouve refuge à Fairhaven jusqu'en 2509. Persécution des Trykers sur les territoires matis. Démission de Beadley Nimby du poste de Gouverneur du Conseil. Election de Still Wyler, un ancien Corsaire, au poste de Gouverneur du Conseil.

2509	Wylér se lance dans une Grande Tournée des lacs (jusqu'en 2511) afin de rallier les Trykers sous sa bannière. Départ du Prince Yrkanis pour le Pays Malade.
2511	Les Trykers bloquent les ravitaillements matis en provenance des Lagons de Loria.
2512	Conquête matis des Lagons de Loria. Le Prince Yrkanis offre son soutien à Wylér.
2513	Bataille des Lagons de Loria. Yrkanis combat aux côtés du chef tryker Still Wylér dans une offensive contre les Matis dans les Lagons de Loria. La plupart des soldats matis laissent tomber les armes et rejoignent les rangs du Prince Yrkanis. Premiers signes d'une présence kitin dans le Bosquet de la Confusion.
2514	Assassinat de Jinovitch, le roi matis. Still Wylér escorte Yrkanis aux Matis dans la joie de tous. Yrkanis accède au trône. Les Matis sont officiellement chassés des Lagons de Loria.
2515	Signature d'un Traité de paix à Fairhaven par Mabreka, Dexton, Wylér et Yrkanis.
2516	Sommet d'Hoï-Cho, quatre grands homins (Yrkanis, Dexton, Mabreka et Wylér) signent un Accord de Libre-échange pour permettre la libre circulation des marchandises sur tous les territoires homins.
2518	Ratification des Droits de l'Homin par les quatre peuples.
2523	Premières ruines découvertes dans les Primes Racines.
2525	Des descendants des peuples indigents, n'ayant pas pu atteindre à temps les arcs-en-ciel, viennent chaque jour augmenter la population tryker.

* * *

Les civilisations d'Atys

Leurs valeurs

Liberté

Égalité

Ténacité

Profiter des plaisirs simples de la vie

Partage

Comment ils perçoivent la Karavan

Les Trykers considèrent la Karavan comme les fidèles serviteurs de Jena qui surveillent l'humanité et assurent leur sécurité si le dragon se réveille un jour ou si une menace se présente. Cependant, le temps passant, le commun des Trykers a fini par penser qu'elle manquait de ce brin de fantaisie nécessaire à tout vrai gardien de l'autre monde. Dès lors, la plupart des Trykers traitent la Karavan plus comme un chef suprême à ne pas froisser que comme une entité religieuse. Ce scepticisme culmina lorsque les Trykers remirent en question le lien réel entre la Karavan et Jena. Mais cette opposition prit fin en 2506 lorsque le Gouverneur Beadley Nimby s'associa aux initiatives des Matis sur le renforcement des mesures garantissant l'adhésion aux enseignements de la Karavan. Aujourd'hui, les Trykers restent loyaux envers la Karavan car elle les protège de l'influence des Kamis. En outre, elle est la seule force d'Atys leur offrant une idée claire de Jena en qui ils croient ardemment.

Comment ils perçoivent les Kamis

A l'origine, les Trykers n'estimaient pas la valeur spirituelle des Kamis mais les prenaient plutôt pour des créatures bizarres dotées d'une aptitude inquiétante pour la magie. Il se dit que les Trykers des terres d'antan furent les premiers favoris des Kamis jusqu'au jour où les Fyros commencèrent à ravager l'Ecorce et à libérer le feu du dragon. Les Kamis, alors en quête de calme et d'apaisement, se rapprochèrent des Zoraïs. Qui plus est, les disciples de la Karavan interdirent tout contact avec ces créatures, les traitant d'êtres maléfiques. Aujourd'hui, les autorités trykers s'opposent officiellement aux relations avec les Kamis car elles craignent que les Trykers soient « possédés » par ces créatures étranges, comme les Zoraïs et plus récemment les Fyros.

Comment ils perçoivent Jena

Nombre des coutumes trykers s'articulent autour du culte de Jena, un culte entouré de superstition. Jena donne un sens à leur vie en tant que Mère de la Création. Ils lui font volontiers des offrandes par le biais de ses disciples sur Atys, la Karavan. La plupart des Trykers croient fermement en la prophétie et en l'existence d'un autre monde où l'humanité serait apparue avant de naître sur Atys. Dans l'ensemble, les Trykers pensent que le Grand Essaim est une action punitive de Jena pour les actes illégaux des peuples homins, à savoir les excavations des Fyros et le culte des Zoraïs aux Kamis.

Comment ils perçoivent Elias Tryton

Certains anciens des Trykers racontent l'histoire d'Elias, un homme tout en blanc, qui apparut devant eux durant le Grand Essaim de 2481 pour leur expliquer comment guider les homins en sécurité au travers d'un arc-en-ciel. Les « élus » trykers ayant survécu pensent qu'Elias n'est autre que le mari de Jena, auquel cas, il serait le divin père d'Atys ! Grâce à Elias, nombreux sont les Trykers qui ont pu combler le manque d'un saint-père. Tout le monde sait qu'il faut être deux pour donner vie à un homin ! Cette notion correspond à leur rêve utopique de vivre heureux en couple et d'avoir beaucoup d'enfants.

Au cours des années qui suivirent son apparition, certains sages trykers fondèrent la Guild of Elias composée d'homins d'autres races afin de perpétuer sa mémoire. Cette guilde fut par la suite dépeinte par la Karavan comme une secte opposée à l'église de Jena et par conséquent interdite, même si de nombreux membres pouvaient facilement opérer à couvert sur le territoire tryker.

Aujourd'hui la Guild of Elias vit toujours clandestinement sur le territoire tryker et parvient à répandre la parole de la venue d'Elias. Le gouvernement de Fairhaven, respectant les Lois de la Karavan, a banni la guilde pour la paix de tous, mais en réalité il a fermé les yeux afin de laisser la porte ouverte juste au cas où Elias serait vraiment le Saint-Père !

Comment ils perçoivent les Matis

Bien qu'unis par le culte de Jena, les Matis essayèrent plusieurs fois par le passé d'imposer au peuple tryker leur vision de la société, semant ainsi la discorde, et parfois même l'affrontement. En effet, ce fut par crainte du caractère dominateur des Matis que le Conseil des Trykers rompit l'Edit des 4 Peuples et signa un Accord d'échanges préférentiel avec les Fyros en 2497. Ceci conduisit aux hostilités sur les Lagons de Loria.

Aujourd'hui cependant, les Trykers pensent avoir obtenu le respect des Matis qui semblent avoir fini par accepter leur divergence d'opinion sur la structure sociale. La ratification des Droits de l'Homin par les Matis en 2518 et leur abandon du territoire tryker dans les Lagons de Loria ont contribué fortement à restaurer le sentiment de fraternité autour du culte de Jena. Les deux peuples vivent désormais en harmonie relative.

En réalité, les Trykers ne sont pas complètement étrangers à la libération des Matis sous la dictature de Jinovitch. Non seulement, le Conseil des Trykers donna l'asile politique à Yrkanis dans la cité de Fairhaven en 2508 mais Still Wylor l'escorta jusqu'aux terres matis pour mettre en défaite Jinovitch et accéder au trône en 2514. Mais cela s'est produit il y a 10 ans maintenant et il semblerait que les Matis aient la mémoire courte. Ils refusent en effet d'admettre que les Trykers les ont aidés en affirmant que ce sont les Matis qui ont aidé les Trykers à libérer les Lagons de Loria.

Comment ils perçoivent les Fyros

Les Fyros étaient autrefois des alliés qui protégeaient les Trykers contre la domination des Matis en échange de ravitaillements en eau à faible coût. Mais les Trykers ont appris l'art de la guerre en luttant pour briser les chaînes de l'esclavagisme matis, notamment grâce à la légendaire Compagnie de Loria. Cet état de fait laissa entendre qu'ils pouvaient négocier plus d'avantages dans les accords d'échange. Aujourd'hui les Trykers estiment qu'ils n'ont plus besoin de la protection condescendante des Fyros, tout particulièrement depuis qu'ils entretiennent un sentiment de fraternité avec les Matis. De plus, le rapprochement des Fyros avec les Kamis et les étrangers Zoraïs a creusé le fossé des différends religieux.

Comment ils perçoivent les Zoraïs

Les Trykers se méfient du mysticisme des Zoraïs qui transgressent ouvertement les Lois de Jena en vénérant les Kamis. Qui plus est, des rancoeurs persistent. Par le passé, les Zoraïs refusèrent de laisser les ancêtres trykers traverser le grand mur zoraï pour aller dans la jungle et fuir les épées matis. Puis, durant le Grand Essaim, un fait similaire se produisit lorsque les Zoraïs fermèrent leurs frontières, laissant périr des milliers de Trykers dans les griffes des kitins. Même si les Zoraïs se sont ouverts depuis l'exil dans les Primes Racines, les Trykers leur gardent une certaine rancune car ils ont délibérément refusé l'entrée à leurs aïeux à un moment où ils en avaient grand besoin. En 2504, sous le règne de Fung-Tun, les Zoraïs réinstaurèrent l'esclavagisme sur les nouvelles terres, principe auquel les Trykers s'opposent fortement.

Un Aperçu de leur Histoire

Les Trykers, probablement les plus grands marins de l'ancien monde, vivaient sur des villages flottants dans la région des lacs de Trykoth. Parmi leurs grandes cités, toutes des ports, on comptait Jeniah et Breneth. Elles formaient un ensemble de tribus, chacune étant dirigée par un conseil chargé de régler les différends et de maintenir la paix. Leur existence paisible et idyllique fut perturbée lorsqu'un grand incendie, connu sous le nom de Feu de Coriolis, s'étendit des terres desséchées d'Atys au nord, coupant ainsi la route d'alimentation en eau reliant le désert et la région des lacs ainsi que leurs protecteurs fyros. Profitant de cette calamité au nord pour

rompre l'alliance Fyro-Tryker, le roi matis, Aniro III, mena une campagne fulgurante en envahissant la région des lacs et en réduisant facilement en esclavage les Trykers ayant survécu. Mais une compagnie organisée de rebelles, dirigée par Loria, parvint à s'échapper et se réfugia dans les profondeurs d'Atys.

Voyageant à travers les Primes Racines, ces héros trykers réussirent à briser les chaînes de leurs semblables et à les conduire au travers de l'Ecorce d'Atys bravant les pires dangers. Au même moment, réalisant que sans l'aqueduc de la région des lacs, son empire s'effondrerait, Abylus l'Erudit, alors âgé, lança une attaque massive sur le front des Matis dans l'espoir de rétablir l'aqueduc traversant le territoire matis jusqu'à la Région des Lacs. Les forces matis, alors engagées dans une guerre totale, furent incapables de repousser la révolte menée par la Compagnie de Loria qui ramenait son peuple à la Région des Lacs. Loria divisa son peuple en groupes de combats, chacun dirigé par un membre de la Compagnie. Le but était de mener des attaques répétées en alternance sur le front sud. Cette tactique eut pour effet de causer de nombreux dégâts et permit de secourir les forces fyros affaiblies se trouvant au nord et à l'ouest. Aniro III, confronté à la pression Fyro-Tryker, prit finalement la décision de battre en retraite sur ses terres plutôt que de les perdre définitivement.

La route de l'eau fut une fois de plus rouverte. Assagis par l'affrontement, les Trykers développèrent davantage leurs nouvelles aptitudes guerrières pour prévenir toute autre attaque. Et près de deux générations plus tard, profitant d'une invasion de kitins dans les régions désertes qui décima les populations fyros, les Matis tournèrent à nouveau leur regard vers l'ouest et le sud. Cependant, les Trykers n'auraient jamais à connaître la colère des forces matis. Ce fut une force bien plus puissante qui déracina les Trykers de leurs anciennes terres. Les kitins partirent du nord et progressèrent sur le territoire des Matis dévorant littéralement les bataillons matis et les attaquant par derrière. Ils arrivèrent ensuite sur la région des lacs des Trykers et éliminèrent toute trace de l'humanité.

* * *

Les chefs homins : Le Gouverneur Still Wyler

Principaux traits de caractère

- C'est un Tryker d'action et de conviction, franc, intransigeant et au pied sûr.
- En tant qu'orphelin, l'exposition aux épreuves de la vie l'a endurci, il est fort, mature et dans la fleur de l'âge.
- Son expérience d'esclave en a fait un fervent défenseur des droits de l'homin ; il possède un grand sens de l'équité.
- Chef né et inspiration pour les homins, il est fier, effronté, tenace, combatif, bien que parfois il fasse preuve d'une fougue de gamin.
- Plutôt éloquent mais ne passera jamais par quatre chemins. Il n'a que peu de considération pour les formalités, il n'est pas né d'hier.
- Epicurien doté d'un grand sens de la camaraderie, même si parfois il est bruyant et donne de grandes tapes dans le dos.



Biographie rapide

2478	Il voit le jour sur les terres d'antan de Trykoth dans le port de Jeniah.
2481	Il perd ses parents durant le Grand Essaim.
2483	Il est placé en orphelinat où il prend très vite la réputation d'adorable garnement et de meneur charismatique alors qu'il n'est âgé que de 5 ans.
2486	Suite à la mort de sa nurse préférée, ce jeune gars rude et gambadeur s'enfuit dans les régions sauvages. Il apprend rapidement à survivre dans la nature, parfois difficilement, et vit les histoires de la Compagnie de Loria. Il fait souvent quelques virées en ville où il peut compter sur sa dextérité et son agilité pour son dîner !
2487	Il vit libre de toute attache durant la période chaude jusqu'au jour où il tombe pile sur un repaire de ragus et voit deux spécimens gavés faisant une sieste de part et d'autre d'une carcasse de capryni à moitié dévorée. Se souvenant d'un conte légendaire de Loria, il reste calme, se recouvre lentement de bouse de ragus pour couvrir son odeur, puis se retourne emportant avec audace une patte oubliée de capryni sur son chemin, et s'en va sans faire de bruit. Mais à peine a-t-il fait 20 pas qu'un ragus dresse sa tête puis lui fonce dessus. Le destin veut que des membres de la tribu des Esclavagistes fassent une reconnaissance dans le coin et sauvent le garçon d'une mort certaine. Mais c'est tomber de mal en pis. Pour avoir été sauvé, il doit devenir leur homin à tout faire.
2488	Un soir, une patrouille de la tribu des Corsaires prend le camp des Esclavagistes par surprise. Pour s'enfuir rapidement, ils n'ont d'autre choix que d'abandonner le garçon sans pouvoir prendre le temps de lui trancher la gorge. Cet épisode marque la première mais certainement pas la dernière rencontre de

	Wylér avec les Corsaires. Après avoir été sauvé de l'esclavage et remis aux autorités, le jeune Still Wylér jure qu'un jour il soumettra les Corsaires tel un marteau sur de l'ambre chauffée. Il ne savait pas à quel point ses paroles étaient prémonitoires ! De retour à l'orphelinat, il reprend sa place de chef des enfants qu'il effraie et émerveille à la fois par des contes de kitins et de Kamis. Son désir de liberté prend libre cours durant ses escapades nocturnes hors de l'orphelinat au cours desquelles il entre et sort discrètement des habitations. Il choisit une famille et passe une nuit en sa compagnie, souvent sans même qu'elle ne le sache.
2489	Le jour de son onzième anniversaire, il choisit de passer la nuit dans une maison qui appartient à de nouveaux arrivants en ville, et pas les moins méritants. Il est retrouvé recroquevillé dans un coin sous une table appartenant à Bremmen Dingle, le guerrier légendaire. Après un rude interrogatoire avec le jeune garçon et quelques vérifications auprès des autorités, Dingle décide de le recueillir. Sous l'aile judicieuse de Bremmen et les gentilles attentions de sa femme, le garçon rentre progressivement dans le droit chemin, il apprend la loyauté et les valeurs de la liberté et de la fraternité, des valeurs aussi chères pour Bremmen que pour tout homin ayant jamais vécu.
2490	Bremmen emmène le garçon en campagne pour libérer les terres homins des kitins et contrôler les routes commerciales entre les continents. Still Wylér tue son premier kitin à l'âge de 12 ans et, pendant les deux années qui suivent, il suit les pas des grands guerriers de la Guild of Force of Fraternity. Still rencontre Dexton, de deux ans son cadet, mais préfère la compagnie de vrais soldats.
2492	Le malheur frappe sur la route du retour suite à la campagne contre les kitins. Bremmen Dingle et Matini Roqvini sont tués par des kitins dans des circonstances mystérieuses. Lorsque le gouverneur, Rigan Mac'Darrell, conclut son discours en mémoire de Dingle en demandant « qui sera désormais notre fer de lance face aux invincibles kitins ? », le jeune Wylér âgé de 14 ans s'avance avec détermination. Il jure de rendre les Trykers puissants en mémoire de son maître tout comme Loria l'a fait en son temps. Wylér passe les années qui suivent dans la Garde Fédérale enseignant aux soldats fédéraux comment lutter contre les kitins grâce aux méthodes de combat élaborées par Bremmen Dingle et la Guild of the Force of Fraternity.
2495	A 17 ans, il mène un contingent d'élite pour écraser un nouvel essaim de kitins et retourne à Fairhaven dans une grande fanfare.
2496	On lui propose de prendre la tête de la Tribu des Corsaires.
2499	Au cours de la Guerre d'Automne, Wylér mène des activités de guérilla contre les garnisons matis qui envahissent les Lagons de Loria.
2500	Les forces trykers sont renforcées par un contingent fyros mené par Dexton. Wylér considère que l'aide étrangère est inutile et affirme que les Trykers sont assez forts pour mener leurs propres batailles. Néanmoins Mac'Darrell lui ordonne de poursuivre son action. Dexton est capturé par les Matis alors que les Trykers commencent à prendre le dessus, ce qui met fin à la bataille. Wylér est privé d'une victoire franche contre les Matis mais il a au moins la satisfaction d'avoir insufflé à ses soldats un nouveau sens de l'honneur.
2501	Suite au traité de paix de l'Avant-poste de Watergate, les Lagons de Loria deviennent un territoire libre. Rigan Mac'Darrell envoie Wylér pour s'assurer que les choses restent ainsi. En récompense des services rendus, Mac'Darrell confie à Wylér les fonctions de député des Lagons de Loria.
2503	A la mort de Rigan Mac'Darrell, Wylér entre en campagne pour le poste de Gouverneur de Fairhaven mais arrive en deuxième position à quelques voix de Beadly Nimby, plus chevronné en matière de politique, le député de Fairhaven. Wylér avertit Fairhaven à plusieurs reprises de l'insécurité grandissante aux frontières et de la menace croissante du nouveau régime matis. Une fois de plus, Nimby opte pour une issue pacifique à tout prix. En tant que fervent défenseur de la démocratie, Wylér prend son mal en patience et milite contre l'esclavagisme et le gouvernement pacifique de Fairhaven face au sentiment d'insécurité croissant.
2507	Wylér propose un texte à Fairhaven pour lutter contre l'esclavage qui constituera plus tard la base de la Déclaration des Droits de l'Homin.
2508	Alors que les tensions s'accroissent, Beadley le pacifiste se retire. Wylér est élu pour prendre les rênes en tant que Gouverneur Tryker à l'âge de 30 ans.
2509	Il offre refuge à Yrkanis, le prince matis modéré en exil, qui en échange, avant son départ, promet de revenir avec des renforts pour contrebalancer l'acte d'agression des guerriers de Jinovitch et protéger les Lagons de Loria. Le Gouverneur Wylér s'engage dans une grande tournée (jusqu'en 2511) des terres trykers pour stimuler les Trykers alors dans un état général de résignation et pour les rallier sous sa bannière. Il sait que l'heure est bientôt venue de se lever et de lutter pour la liberté ! Des espions laissent entendre à Wylér que les Matis, sous les ordres de Jinovitch, réunissent leurs forces pour envahir les territoires trykers.
2510	Wylér épouse Rhiana, un membre des Corsaires qu'il rencontre pendant sa grande tournée.
2511	Rhiana donne naissance à une fille, Locian.
2512	Wylér mène une offensive contre les envahisseurs matis et les retient à la frontière des Lagons de Loria. Il fait appel à Yrkanis sachant que sa présence peut éviter des effusions de sang inutiles.
2513	Yrkanis revient de Zora avec une armée pour soutenir Wylér dans une offensive dans les Lagons de

	Loria. Mais la stratégie de Wyler finit par payer car de nombreux matis, voyant Yrkanis, déposent leurs armes à terre.
2514	Après la victoire des Lagons de Loria, Still Wyler escorte Yrkanis jusqu'à la capitale matis dans la joie et la reconnaissance de tous. Les Trykers ont gagné l'estime de leurs voisins matis. Les deux chefs deviennent des alliés solides et les Trykers reprennent possession des Lagons de Loria. Naissance d'une deuxième fille, Winneth.
2518	Wyler encourage l'adhésion de tous les peuples homins à la Déclaration des Droits de l'Homin.
2525	A 47 ans, Wyler est devenu un chef aimé de son peuple, le conduisant sous la bannière de la liberté, de l'égalité et de la solidarité. Il incarne la ténacité et l'esprit combatif des Trykers. Les relations avec les matis, bâties autour du culte mutuel de Jena, n'ont jamais été aussi fortes.

* * *

La Dynastie Zoraï



Les Zorais sont les Homins les plus proches des Kamis. Le Masque qui les distingue est un don des Kamis. Leur civilisation respecte leurs paroles et lutte contre leur ennemi, la Goo. Les Zorais vivent dans la jungle, domaine de prédilection des Kamis et de leur Fléau, la Goo...

* * *

Dans la peau d'un Zorai

(Par le Guru Shon WoCan)

Notre société repose sur l'accomplissement spirituel, la sagesse et le respect de la nature. Au cours des siècles, nous sommes parvenus à bâtir des relations solides avec les Kamis, des entités divines envoyées par Ma-Duk, le Créateur d'Atys. Nous portons fièrement le masque de parenté des Kamis qui nous distingue des races spirituellement inférieures.

Nous avons soif de connaissances alors que d'autres ont soif de richesses. Nous avons été les premiers à poser par écrit la langue qui nous permettrait de perpétuer le savoir des anciens. Notre société s'est organisée autour de splendides cités temples où de grandes cérémonies étaient orchestrées pour parer au cancer dévorant la flore, que les Kamis ne parvenaient pas à repousser.

Depuis l'essaim dévastateur de kitins, nous avons une fois de plus demandé à nous installer au milieu de la jungle enchantée où la pollution de la Goo sévit.

Nous cherchons désormais à faire renaître la splendeur de notre ancienne dynastie et à l'illuminer à nouveau tel un phare de sagesse. Nous rêvons de partager notre conscience spirituelle avec le reste du monde afin que l'humanité connaisse une plénitude éternelle.

Si la vie pour vous n'est pas que matériel, alors nous avons besoin de vous !!

Posez vos questions maintenant et tranquillisez votre esprit?

Qui suis-je ?

Vous êtes un jeune réfugié zoraï. Vous avez sagement répondu à l'appel de votre peuple et avez entrepris le long et périlleux voyage depuis les terres d'antan. Depuis quarante quatre ans maintenant nous rebâtissons les fondations de notre société sur ces nouvelles terres d'abondance, nous avons besoin de votre aide. Après une période d'entraînement, vous pourrez faire preuve de vos compétences pour nous aider à reconstruire notre civilisation.

Qui sont mes ancêtres ?

Vos aïeux ont construit une société organisée autour de cités temples magnétiques où de grandes cérémonies prenaient place à des fins d'illumination spirituelle. Votre génération se doit de raviver cette flamme et de faire briller à nouveau notre civilisation en tant le vrai chef spirituel. Vous avez été élevé dans les régions sauvages où vos parents avaient pris refuge lors du massacre kitin de 2481. Vos parents ont agi sagement en vous poussant à quitter votre vie de malheur et à suivre la grande route menant au reste de votre peuple. Vous avez voyagé durant de nombreuses années mais vous avez fini par nous trouver. Votre nouvelle vie ne fait que commencer.

Qui est notre chef ?

Mabreka, le Grand Sage, est notre chef spirituel. Où il va, nous le suivons. Son aura brille telle un phare dans la nuit et guide nos esprits. Suivez sa lumière et vous aussi resplendirez parmi votre peuple. C'est un grand honneur d'être choisi pour réaliser une mission à sa demande, l'issue sera signe de votre valeur. Cuan Sa-Ki et Shon Wo-Can sont les grands gourous qui, ayant obtenu le mérite suprême, lui font part des orientations à prendre.

En quoi avons-nous foi ?

Nous vouons un culte à l'énergie de la vie supérieure qui a créé Atys, il s'agit de Ma-Duk. Ma-Duk manifeste sa présence sur Atys grâce aux Kamis qui surveillent sa création. Souvenez-vous homin, les Kamis doivent être protégés, c'est par eux que vous obtiendrez le mérite pour accéder à l'illumination ultime. Faites-leur des offrandes et rendez-leur des faveurs quand vous le pouvez, et alors ils vous feront part de leur magie.

Quelles sont nos valeurs ?

Afin de renaître complètement en tant que vrai Zoraï, vous devez organiser votre nouvelle vie autour des principales pierres angulaires, à savoir la sagesse, l'accomplissement spirituel et le respect de la nature.

- La sagesse : Afin de servir au mieux les Kamis, vous devez apprendre à vous connaître, à connaître votre peuple et Atys. En acquérant des connaissances, vous apprendrez également à défendre Atys, les Kamis et votre peuple contre les actes de barbarie.
- L'accomplissement spirituel : Vous devez devenir méritant pour que votre âme atteigne l'illumination. Pour cela, vous devez non seulement renforcer vos relations individuelles avec les Kamis mais également répandre la parole des Kamis sur l'illumination aux autres homins afin qu'ils partagent également cette plénitude ultime.
- Le respect de la nature : Notre culture repose sur un profond respect de la nature. Vous devez la protéger contre la surexploitation et le feu, et à tous prix contre la goo que les Kamis ne parviennent pas à repousser.

Quels sont les interdits ?

- Vous ne devez jamais faire d'échanges avec la Karavan. C'est l'ennemie des Kamis et elle essaie de nous empêcher d'éradiquer la goo. En réunissant des matières premières pour la Karavan, vous serez coupable de viol de la planète que nous devons chérir. La Karavan est responsable de l'épuisement progressif des ressources et des dégâts de l'environnement.
- Il est interdit de répandre le feu sur les terres. Il épuise la terre de ses richesses et la rend stérile.
- Ne jamais réaliser de missions pour les tribus ennemies.
- Ne jamais se moquer ou s'opposer aux Kamis. Les Kamis agissent pour le bien d'Atys.

Quels sont nos objectifs ?

Au cours des quarante quatre dernières années, nous avons établi avec acharnement les bases de notre civilisation en reconstruction. Nous devons désormais redorer le blason de notre dynastie et promouvoir la conscience spirituelle sur les nouvelles terres centrée sur l'adoration des Kamis. Pour cela, nous avons besoin d'homin pour former des guildes puissantes capables de libérer l'humanité de l'influence de la Karavan. Alors, nous pourrions joindre nos forces dans notre croisade contre la goo et rendre ce monde meilleur. Et souvenez-vous homin, durant le Grand Essaim, de nombreuses connaissances ont été cachées. Si vous découvrez ce savoir, vous pourrez ouvrir les portes secrètes du passé ?

Quel est notre plus grand ennemi ?

Les kitins sont nos plus grands ennemis. Ils ont massacré des milliers de Zoraïs et dévasté notre dynastie sur les terres d'antan.

Qui sont nos amis ?

Depuis la signature du Traité de Paix à Fairhaven en 2515, nous sommes en paix avec les autres peuples homins. Mais dix ans de paix ne parviendront jamais à effacer les nombreuses années de barbarie qui était monnaie courante sur les autres territoires homins. Qui plus est, nous trouvons que certains homins font preuve de plus de mérite que d'autres. Les Fyros : Les Fyros sont d'impertinents mais courageux guerriers qui récemment se sont montrés dignes de notre confiance. Ils font de bons progrès dans leur développement spirituel et ont clairement choisi la voie des Kamis. Les Trykers : L'esprit des Trykers n'a pas suffisamment évolué pour pouvoir accepter l'illumination des Kamis. Ils n'ont que peu d'intérêts spirituellement. Il se dit qu'ils auraient non seulement accueilli les Kamis avec frivolité par le passé, mais qu'ils vénèrent la Karavan, hostile aux Kamis. Les Matis : Nous devons essayer de libérer les Matis de l'influence de la Karavan et les encourager à suivre le mode de vie des Kamis. D'ailleurs, en 2509, le roi matis actuel, Yrkanis, a pris refuge à Zora et a aidé à élever une armée pour destituer le monarque ultra-karavan et instaurer un gouvernement plus tolérant. Ceci a marqué le premier pas pour attirer les Matis dans le monde des Kamis. Mais des rumeurs courent que l'opposition grandit contre Yrkanis au sein même de son royaume. Nous devons rester vigilants ! Parmi les tribus amicales, citons les Percécoces, Les Sauvages, Les Déferlants, Les Iconodoules, Les Tuteurs, Les Amazones Matis, Les Embourbés, Les Puisatiers, La Sève Sacrée, Les Frères des Plantes.

Qui sont nos ennemis ?

- La Karavan : Elle est hostile aux Kamis et elle a réussi à imposer une adhésion aveugle des esprits les plus faibles à leur déesse Jena. Nos aïeux, et plus récemment, les Fyros ont réussi à se détacher de leur emprise. Nous devons aider les autres peuples à faire de même.

- La goo offense les Kamis car elle est le cancer de notre planète et doit être éradiquée.
- Parmi les tribus ennemies, citons Les Cancrelats, Les Chlorogoos, les Sans Loi, les Ecorchés, les Frères de la Lagune, les Maîtres de la goo, les Antekamis, les Illuminés, Les Pillards du Désert, Les Matisagoo.
- Les bandits : Prenez garde aux hors-la-loi, aux voleurs et aux égorgeurs, jeune homin. Ils n'épargneront pas votre vie s'ils peuvent en tirer un bon prix.
- La faune prédatrice : La jungle abrite de nombreux animaux sauvages, nombre d'entre eux attaqueront les homins à vue !

Comment puis-je aider mon peuple ?

Afin de construire nos cités temples et de jouer notre rôle de chef spirituel d'Atys, nous devons être assez forts pour résister à l'opposition. Pour cela nous devons recruter des artisans, des récolteurs, des magiciens et des guerriers. Nous avons besoin de guerriers pour défendre notre territoire et établir de nouveaux autels voués au culte des Kamis. Nous recherchons des artisans pour créer les objets et les armes du quotidien ; et des récolteurs pour réunir les matières premières nécessaires aux aliments et à la fabrication. Nous avons besoin de magiciens pour enchanter les objets créés, protéger les récolteurs, guérir les guerriers au combat et garder les ennemis sous contrôle.

Que puis-je attendre de mon peuple ?

- Des entraînements auprès d'entraîneurs chevronnés.
- Notre peuple est défendu par des guildes qui peuvent vous venir en aide si vous en faites partie.
- Vos contributions au bien-être de notre peuple et vos actes nobles seront récompensés.

Quelle est notre nouvelle terre ?

Après la remontée à la surface des Primes Racines sur les nouvelles terres en 2483, nous avons pris le contrôle de nouveaux sites au milieu de la jungle où les Kamis ont le plus besoin de nous. La jungle est la partie la plus enchantée d'Atys mais a besoin de nombreux soins pour le rester car la goo sévit en ces lieux. Depuis 2487, un flux constant de réfugiés nous a rejoint de la route des terres d'antan, la même route que vous avez courageusement suivie, homin.

Que puis-je attendre d'Atys, notre monde ?

Atys abonde de richesses naturelles, jeune Zoraï, vous pourrez en profiter pour approfondir votre évolution à condition de respecter l'environnement. Dans le cas contraire, les Kamis vous tomberont dessus comme la foudre ! Lorsque vous vous serez familiarisé avec le monde, vous découvrirez comment s'organisent les terres. Il s'agit d'un important rite de passage pour pouvoir réclamer de nouveaux territoires, homin.

* * *

Le nouveau commencement

En 2481, les kitins partirent en croisade dans le but d'éliminer toute trace de l'humanité. Nombreux furent les homins qui purent s'échapper grâce aux « arcs-en-ciel » de téléportation les conduisant en lieu sûr dans les Primes Racines des terres lointaines. Les forces des Kamis et de la Karavan firent de leur mieux pour conduire les homins en lieu sûr, mais les arcs-en-ciel furent également détruits par les kitins.

Les homins pris au piège sur les terres d'antan n'eurent d'autre choix que de s'enfuir dans les régions sauvages où ils menèrent une vie de nomade dans la peur constante d'une attaque kitin. Pendant ce temps, dans le sanctuaire des Primes Racines, les homins durent apprendre à tolérer les autres races et à faire de leur mieux jusqu'à ce que la Karavan leur assure que les kitins ne représentaient plus une menace.

La période connue comme le Nouveau Commencement marque le début d'une nouvelle ère et s'étend sur trois générations allant de la remontée à la surface du sanctuaire souterrain des Primes Racines jusqu'à nos jours.

2483	<p>Remontée à la surface du sanctuaire des Primes Racines après que la Karavan ait assuré que les kitins ne représentaient plus une menace. Occupation de la jungle. Exploration du Pays Malade. Le grand sage Fung-Tun indique à Hoï-Cho, le chef zoraï, le chemin menant à une terre à fort magnétisme où la capitale Zora est érigée en mémoire de tous ceux qui sont morts à Zoran, la capitale dévastée des terres d'antan. Zora, en l'absence de murs qui firent cruellement obstacle aux Zoraïs lorsqu'ils essayèrent d'échapper aux mandibules des kitins à Zoran, fut construite dans les creux de l'écorce permettant ainsi une meilleure défense en cas d'attaque kitin.</p> <p>La Karavan scelle les entrées des Primes Racines et en interdit l'ouverture. Profitant du tumulte, elle essaie d'imposer ses enseignements.</p> <p>Renouveau de la communion sacrée avec les Kamis. Hoï-Cho instaure une semaine de jeûne en souvenir de ceux qui sont morts sur les terres d'antan mais aussi en commémoration des années passées dans les Primes Racines qui les privèrent de l'illumination des Kamis. La Semaine du Souvenir commence la semaine menant au solstice d'hiver pendant laquelle les Zoraïs jeûnent entre le lever et le coucher du soleil. Reconstitution de la Compagnie de l'Arbre Eternel, une ancienne tribu pro-Kami.</p> <p>Reconstitution de l'ancienne guilde multiraciale Atryium Keepers.</p> <p>Rencontre d'Hoï-Cho avec Ma-Duk, le Seigneur Kami.</p>
2484	<p>Exploration de la région des Cités de l'Intuition, nettoyée de la goo et rendue relativement sûre. Refus d'Hoï-Cho d'adhérer aux enseignements de la Karavan. Intervention des Kamis lorsque la Karavan veut punir les Zoraïs qui luttent contre la goo au lieu de réunir des matières premières pour elle.</p> <p>Reconstitution par Hoï-Cho de l'ancienne guilde pro-Kami Guild of Cho, pour propager la parole de Ma-Duk.</p> <p>Reconstitution de la tribu des Iconodoules.</p>
2485	<p>Bannissement des autels de la Karavan des villes zoraïs.</p> <p>A la demande des Kamis, la tribu zoraï de la Sève Sacrée s'installe sur le Jardin Fugace pour surveiller le sanctuaire des Kamis.</p>
2487	<p>Arrivée des premiers réfugiés de la route de l'exode en provenance des terres d'antan. Mise en place d'une structure d'accueil pour promouvoir l'intégration des Zoraïs à la nouvelle société. Loi sur l'Intégration permettant aux hommes de rejoindre leurs civilisations respectives.</p> <p>Création d'une Zone de Sécurité ; mise en place des campements de Qai Lo, Men Xing, Sheng Wo, Koi Zun et Yin Piang pour accueillir et entraîner les réfugiés zoraïs.</p> <p>Fondation du village de Jen-Lai à la gloire de Jena.</p>
2488	<p>Diminution du flux de réfugiés sur la route de l'exode.</p> <p>Fondation des villages d'Hoï-Cho et Min-Cho, nommés d'après des chefs spirituels d'avant et d'après le Grand Essaim.</p>
2489	<p>Arrivée du combattant légendaire Leng Cheng-Ho, venant des terres d'antan avec de nouvelles méthodes de combat. Il partagea la route de l'exode en compagnie de grands combattants d'autre peuple connus ensemble comme la guilde Force of Fraternity.</p>
2490	<p>Mise en place des premiers avant-postes.</p> <p>Détection d'une présence kitin à Aeden Aqueous, puis dans le Bosquet Vierge. Signature du Pacte d'Aide Mutuelle (PAM) par Hoï-Cho, Yasson, Leanon et Mac'Darrell pour lutter ensemble contre les kitins.</p> <p>Mise en place de contingents zoraïs sur chaque continent.</p> <p>Entrée en campagne de la guilde Force of Fraternity (jusqu'en 2492), composée d'hommes de toutes races, en vue d'éradiquer toute présence kitin hostile des nouvelles terres.</p>
2491	<p>Délimitation et ouverture de nouvelles routes commerciales sur les terres étrangères.</p> <p>Formation de la Guild of Carriers.</p>
2492	<p>Retour au pays des membres de la guilde Force of Fraternity après deux années de campagne contre les kitins. Début de l'exploration des Primes Racines.</p>
2493	<p>Premiers signes de gibbaïs supérieurs dans la région du Vide.</p> <p>Assassinat de Leng Cheng-Ho par des kitins alors qu'il essayait de sauver le jeune prince matis Yrkanis dans la région des Dunes Sauvages.</p>
2495	<p>Hoï-Cho rejette officiellement la théorie qui fait de Jena le Kami Suprême. Il commence à écrire l'histoire de sa rencontre avec Ma-Duk, le vrai Seigneur des Kamis.</p> <p>La guilde multiraciale Guild of Elias gagne en popularité sur les territoires hommes.</p> <p>Réapparition des kitins qui sont tenus en échec grâce aux nouvelles méthodes de combat héritées de la guilde Force of Fraternity.</p>
2496	<p>La Guild of Elias, dépeinte comme une secte opposée à l'église de Jena, est bannie par la Karavan.</p> <p>Des bandits et des tribus mercenaires alimentent un sentiment d'opposition à des fins personnelles.</p> <p>Sentiment général d'insécurité aux zones frontalières.</p> <p>Mécontentement des matis sur ce qu'ils considèrent comme une occupation zoraï dans le Jardin Fugace.</p> <p>Sommet Zoraï-Matis. Hoï-Cho signe un traité commercial avec le roi matis.</p>
2497	<p>Accord commercial Fyro-Tryker.</p>

2498	Révocation matis de l'Edit des Quatre Peuples (signé dans les Primes Racines en 2481). Mise en place de péages sur les routes commerciales sous l'autorité matis. Les Fyros utilisent les routes zoraï pour éviter d'avoir à payer le passage par le territoire matis. Agitations contre les campements de marchands fyros installés le long des routes commerciales du Pays Malade. Hoï-Cho, accompagné par Mabreka, fils de Lin Cheng-Ho, part pour Pyr afin de négocier un meilleur contrôle de la présence fyros dans le Pays Malade. Signature d'Hoï-Cho et de Leanon d'un Pacte d'Alliance au nom des Kamis.
2499	Guerre d'Automne entre les Trykers et les Matis dans les Lagons de Loria. Dexton mène un contingent fyros au travers du territoire zoraï dans l'intention de renforcer le front tryker. Mabreka l'avertit du danger de la guerre.
2500	Capture de Dexton par une tribu matis.
2501	Le jeune Mabreka Cheng-Ho propose son aide au nom de son père qui sacrifia sa vie pour le prince matis Yrkanis en 2493. Mabreka orchestre la libération de Dexton. Signature d'un Traité de paix au Poste Frontière Watergate dans les Lagons de Loria par Hoï-Cho, Yasson, Leanon et Mac'Darrell, relatif aux Lagons de Loria qui deviennent un territoire libre.
2503	Etablissement d'un campement de la tribu des Maîtres de la Goo dans la région du Vide.
2504	Désordre suite à la mort d'Hoï-Cho qui n'a pas d'héritier. Fin de la dynastie Cho. Le vieux sage Fung-Tun devient le chef des Zoraïs malgré la popularité croissante du jeune Mabreka Cheng-Ho qui rejette la suprématie des Kamis en tant qu'instrument de Jena. Fung-Tun réinstaura Jena comme Kami Suprême et bannit Mabreka qui trouve refuge à Pyr. Première installation de la tribu des Amazones Matis dans le Pays Malade afin de combattre les adorateurs de la goo.
2505	Surtaxe imposée sur les biens fyros passant par les Sommets Verdoyants. Les Fyros passent par les terres zoraïs pour poursuivre les échanges avec les Trykers. Incendie causé par des voyageurs fyros sur le territoire zoraï, ordre de Fung-Tun de fermer les routes commerciales. Installation d'un campement de la tribu des Trafiquants de l'Ombre dans le Pays Malade. Fung-Tun est contaminé par la goo.
2506	Fung-Tun devient fou. Escarmouches entre les Fyros et les Zoraïs à la frontière. Mabreka combat dans les rangs de Dexton pour repousser les attaques matis dans les Mines de Sciure. Mabreka revient de Pyr avec une proposition de traité de paix. Il est acclamé. Fung-Tun détrôné, Mabreka est élu chef spirituel par le conseil des Sages. Mabreka prend le nom de Mabreka-Cho pour renouer avec l'esprit de la dynastie Cho. Les Fyros et les Zoraïs signent un pacte d'alliance en cas d'attaque matis.
2507	Entrée en activité de la tribu pro-Karavan du Cercle Noir.
2508	Bannissement des Kamis des terres matis.
2509	Le prince matis Yrkanis trouve exil à Zora (jusqu'en 2512) contre la promesse de reprendre les échanges s'il parvient à prendre le trône matis.
2510	Invention d'une armure spéciale.
2512	Premiers signes de présence kitin dans le Noeud de la Démence. Les Zoraïs et les Fyros réunissent leurs forces pour lutter contre les kitins (jusqu'en 2513).
2515	Signature d'un Traité de paix à Fairhaven par Mabreka, Dexton, Wyler et Yrkanis.
2516	Sommet d'Hoï-Cho, quatre grands homins (Yrkanis, Dexton, Mabreka et Wyler) signent un Accord de Libre-échange pour permettre la libre circulation des marchandises sur tous les territoires homins.
2518	Ratification des Droits de l'Homin à l'instigation du Conseil des Trykers.
2519	Année de la Goo : la goo contamine les terres et la faune.
2520	L'incendie causé par les Fyros devient hors de contrôle mais détruit le dernier site de la goo.
2521	Formation de la tribu des Tuteurs.
2524	Premières ruines découvertes dans les Primes Racines.
2525	Des descendants des peuples indigents, n'ayant pas pu atteindre à temps les arcs-en-ciel, viennent chaque jour augmenter la population.

* * *

Les civilisations d'Atys

Leurs valeurs

Accomplissement spirituel
Sagesse et enseignement
Harmonie du corps et de l'esprit

Méditation et prière
Ecologie

Comment ils perçoivent la Karavan

Pendant bien longtemps, les Zoraïs considèrent la Karavan comme les disciples de Jena, la déesse des Matis et des Trykers. Mais aujourd'hui ils pensent qu'elle est une divinité tout droit sortie de l'imagination d'homins simples d'esprit. Les Zoraïs ont alors rompu toute alliance avec la Karavan, la jugeant trop froide et insensible pour être digne de leur adoration. Les Zoraïs furent d'ailleurs à l'origine de la première bataille ouverte entre les Kamis et la Karavan. En effet, un jour les Kamis découragèrent explicitement une expédition de la Karavan qui projetait de s'attaquer à un village Zoraï en représailles de leur désobéissance. A l'issue de ce conflit la Karavan apprit qu'elle n'était pas la seule grande puissance sur Atys !

Les Zoraïs furent confortés dans leur idée que la Karavan n'avait aucun caractère divin car un grand nombre de ses membres avaient été tués par les Kitins lors du Grand Essaim. Ceci étant, la Karavan est toujours considérée comme une entité redoutable et de nombreux Zoraïs pensent qu'elle attise délibérément les conflits avec les Kamis, ce qui laisse présager de l'imminence de certains événements.

Comment ils perçoivent les Kamis

Les Zoraïs pensent que les Kamis sont la personnification vivante de l'énergie pure (Ma-Duk, voir ci-dessous) envoyée sur Atys pour veiller sur le règne végétal et s'assurer que personne ne vienne troubler l'équilibre de la planète. Les Zoraïs pensent qu'ils ont été désignés pour être les héritiers des Kamis car parmi les homins ce sont eux qui ont le mieux capté l'énergie pure. Le culte des Kamis fait partie intégrante de l'existence des Zoraïs. En effet, à peine sorti des profondeurs des Primes Racines après le Grand Essaim, Hoï Cho institua une semaine de festivités afin de commémorer la période au cours de laquelle ils avaient été privés de la lumière des Kamis.

Ma-Duk (Le Géniteur) : Les Zoraïs vénèrent une forme d'énergie vitale supérieure qui a créé Atys, appelée Ma-Duk. Ils ne la perçoivent pas comme un être homin supérieur mais comme une énergie sans enveloppe corporelle qui règne sur une sorte de Nirvana. Ils lui font volontiers des offrandes en échange de faveurs qu'elle accorde aux Kamis, ses disciples sur Atys. Les Zoraïs croient en l'existence d'une autre dimension, d'autres mondes auxquels les homins peuvent accéder par étapes avant d'être finalement en mesure d'atteindre le bonheur suprême de la connaissance universelle. Ils créèrent des endroits à fort magnétisme sur les terres d'antan où les homins pouvaient se ressourcer et puiser l'énergie qui les aidait tout au long de leur vie sur Atys.

Comment ils perçoivent Jena

Depuis les rencontres entre Hoï-Cho et Ma-Duk qui débutèrent en 2483, la culture zoraï ne laisse plus aucune place à Jena qu'ils considèrent comme une divinité sortie de l'imagination d'Atysiens à l'esprit moins évolué.

Comment ils perçoivent Elias Tryton

De nombreux Zoraïs pensent que l'apparition d'Elias en 2481 fut en fait la manifestation d'un Grand Kami. Il y a trois générations de cela, il apparut entouré d'un halo de lumière à quelques élus afin de leur indiquer comment guider les homins loin des terres infestées par les Kitins à travers un arc-en-ciel vers les terres lointaines, dans la relative sécurité des Primes Racines. Au cours des années qui suivirent, quelques sages Zoraïs fondèrent avec d'autres peuples homins la Guild of Elias afin de perpétuer son souvenir. Par la suite, cette guilde fut dépeinte par la Karavan comme une secte opposée au culte de Jena, puis interdite. Un grand nombre de ses membres trouvèrent refuge sur les territoires zoraïs où la présence de la Karavan se faisait moins sentir.

Les membres de la Guild of Elias demeurent toujours sur le territoire zoraï. Le gouvernement de Zora s'oppose à la guilde car elle est cause de discorde au sein de l'ancestral système social des Zoraïs. Cette guilde qui travaille « dans le secret » a réuni des témoignages de toutes les rencontres avec cette énigmatique entité hominoïde.

Comment ils perçoivent les Matis

Les voyant traquer et tuer tous les momos, des primates primitifs, les Zoraïs considéraient les Matis comme une tribu de barbares. Scandalisés et horrifiés par une telle démonstration de barbarie, les Zoraïs entreprirent la construction de leur grand mur qui traversait les terres des Matis et des Trykers jusqu'au nord de leur jungle. Cependant, lorsque la nouvelle d'un traité de paix entre les peuples homins se répandit, quelques voyageurs zoraïs s'aventurèrent hors de leurs terres pour découvrir avec émerveillement les grandes cités et les bastions des Matis.

Malgré leur culte pour la Karavan, les Zoraïs ont un certain respect pour les Matis en raison de leurs grandes connaissances sur la flore. Ceci étant, les Zoraïs demeurent fermement opposés à la Karavan et sont prêts à tout mettre en œuvre pour que les Matis suivent la voie des Kamis. En effet, en 2509, Yrkanis, l'actuel roi matis trouva refuge à Zora où les Zoraïs l'aiderent à rassembler une armée afin de détrôner la monarchie ultra-Karavan et

d'instaurer un gouvernement plus tolérant. Les Zoraïs voient cet événement comme le premier pas des Matis vers le monde des Kamis. Conformément au traité de 2509, les échanges commerciaux entre les Matis et les Zoraïs ont repris. Néanmoins, il semblerait qu'il existe une opposition grandissante à l'encontre d'Yrkanis dans son propre royaume. Les Zoraïs restent donc prudents.

Comment ils perçoivent les Fyros

A l'origine, les Zoraïs considéraient les Fyros comme des barbares primitifs prêts à ôter la vie d'un corps avant même que l'âme ne soit prête à rencontrer le créateur. Cependant, après le traité de paix de Karavia en 2436, quelques Zoraïs isolés s'aventurèrent sur les terres arides où ils échangèrent des connaissances dans les grandes chambres du savoir de Fyre, la capitale. En plus de leur propre sagesse, les Zoraïs apportèrent le savoir des Kamis auquel les Fyros se montrèrent réceptifs.

Depuis leur vie en communauté dans les Primes Racines à l'issue du Grand Essaim, ils considèrent que les Fyros effectuent des progrès considérables sur le plan spirituel pour avoir clairement choisi la voie des Kamis.

Aujourd'hui, les Zoraïs pensent que les Fyros sont des guerriers présomptueux mais braves et fiables. En effet, leur récente alliance, construite autour des Kamis, a souvent été mise à l'épreuve au cours de ces dernières années et chaque fois leur amitié en est ressortie plus forte. En 2506, ils luttèrent ensemble contre la dictature matis. En 2512, ces deux peuples s'unirent pour combattre les kitins qui s'attroupaient dans le N?ud de la Démence, frontalier de leurs deux territoires. Et en 2504, Mabreka, l'actuel chef zoraï, trouva refuge à Pyr pendant le règne totalitaire de Fung-Tun.

Comment ils perçoivent les Trykers

Les Zoraïs ne se sont jamais vraiment sentis concernés par les Trykers, trop frivoles, qui semblaient traiter les Kamis avec désinvolture. Ils pensent que leur esprit n'est pas assez mûr pour avoir sa place dans les plus hautes sphères à l'issue de leur vie sur Atys. Ils ont en effet un long chemin à parcourir sur la voie de l'accomplissement spirituel. Lorsque les Matis envahirent Trykoth dans les terres d'antan, les Zoraïs restèrent derrière leur muraille et gardèrent porte close alors que les Trykers étaient pourchassés par les guerriers matis. Ils pensaient que leur esprit était trop indiscipliné et indubitablement indigne de leur aide contre les puissants chevaliers matis. Il en fut de même pendant le Grand Essaim au cours duquel les Zoraïs gardèrent leurs portes closes mais cette fois-ci leurs murs s'effondrèrent sous l'impact des attaques des Kitins.

Aujourd'hui, les Zoraïs ont appris à tolérer l'amour des Trykers pour les plaisirs hédonistes bien qu'ils n'aient que peu d'estime pour leurs âmes inconstantes. En outre, les Trykers vénèrent la Karavan qui est hostile aux Kamis.

Un Aperçu de leur Histoire

Les premiers Zoraïs formaient un peuple mystérieux qui vivait dans les anciennes jungles de la région Zoran au sud de la rivière Ti-ain. La date de l'arrivée des Zoraïs dans cette zone n'est pas connue précisément mais elle se situe probablement entre 2199 et 2205. Les premiers Zoraïs établirent leur camp dans la jungle où une de leurs tribus entra en contact avec les Kamis. Les Zoraïs, enclin au mysticisme, bâtirent de mystérieuses cités aux alentours des temples dédiés aux Kamis. Ils s'approprièrent la zone infectée par la goo, lieu non prisé par les autres peuples, et leur civilisation put se développer rapidement, devenant une puissance considérable. Dirigés par une dynastie de chefs spirituels, ils purent facilement annexer d'autres parties de la jungle. Ils repoussèrent ainsi les attaques sporadiques des Fyros du haut des temples de leurs cités inattaquables.

Sous la dynastie Cho, ils entreprirent une campagne d'expansion de leurs territoires afin de loger leur population croissante. Ils commencèrent par des installations au nord plus près des autres civilisations homines. Mais ayant observé des actes de cruauté barbares à leurs yeux, ils entreprirent la construction d'un grand mur délimitant leur territoire afin de préserver la paix et l'harmonie de leur peuple et de tenir à l'écart les indésirables. Cette politique leur permit de mener une existence paisible, loin d'une violence futile et destructrice d'âmes. Ils purent ainsi rester à l'écart de la guerre interraciale qui ravageait continuellement les anciennes terres.

A l'abri dans leurs vastes provinces protégées, ils développèrent une forme d'écriture et s'adonnèrent à l'illumination spirituelle. Cependant, en 2481, sous l'autorité de Min-Cho, la grande dynastie s'effondra comme un château de cartes suite à l'invasion kitins. Les Zoraïs ne parvinrent pas à les repousser en raison de l'isolement qu'ils s'étaient imposés. Higher Power.

* * *

Les chefs homins : Le Grand Sage Mabreka Cho

Principaux traits de caractère

- Doté d'une grande intelligence et d'un sens aigu du mysticisme.
- Il est un orateur pondéré et éloquent.
- Faisant preuve de discernement, de décision et de discrétion, il représente la voix de la raison, toujours présente, qui guide le peuple zoraï.
- Doté d'une vertu morale inébranlable, il est fidèle à son dieu (Ma-Duk) et à son engagement (promouvoir l'illumination kamie).
- Supérieur sans être hautain, il fait preuve d'une forte volonté et d'une grande présence d'esprit et sait attendre son heure. Il sait par exemple qu'offrir l'asile à Yrkanis portera ses fruits à terme car Yrkanis se montrera plus tolérant envers les Kamis, contrairement à Jinovitch.
- Sollicité comme médiateur par-delà les frontières, il ne laisse jamais sa foi en Ma-Duk l'influencer de façon excessive.



2485	Il voit le jour sur la route de l'exode. Son père, le grand guerrier magicien Leng Cheng-Ho, est un membre fondateur de la Guild of Force of Fraternity. Matini Bremmen Kalus Cheng-Lo a été baptisé d'après les noms des autres membres fondateurs de la guilde (Matini Roqvini un Matis, Bremmen Dingle un Tryker, et Kalus Hym un Fyros). Ses prénoms ont été réduits au diminutif Mabreka. Ces homins célèbres ont sauvé Leng, sa femme, son fils aîné et ses deux filles qui auraient été dévorés par des kitins sur la route de l'exode. Mabreka était alors encore dans le ventre de sa mère.
2489	Il arrive à Zora accompagné de sa famille depuis la route de l'exil.
2493	Mabreka a 8 ans lorsque son père est tué en sauvant Yrkanis, le jeune prince matis. Le jeune Zoraï est alors recueilli par le Grand Sage Hoï-Cho qui n'a pas d'enfant et fait l'éducation du garçon.
2495	Hoï-Cho commence à dicter le récit de ses rencontres avec Ma-Duk. A l'âge de 10 ans, Mabreka est son fidèle scribe.
2498	Mabreka accompagne Hoï-Cho à Pyr où le Grand Sage négocie un Pacte d'Alliance avec les Fyros. A Pyr, Mabreka fait la connaissance de Dexton, le futur empereur fyros. Cet épisode marque le début d'une longue amitié.
2499	Au cours de la guerre dans les Lagons de Loria entre les Trykers et les Matis, un contingent fyros mené par Dexton passe par les terres zoraïes pour s'allier aux Trykers. A l'occasion de leur étape à Zora, la capitale zoraï, Hoï-Cho avertit Dexton des conséquences de la guerre. Mabreka, quant à lui, lui rappelle la fraternité des quatre peuples, défendue si ardemment par Kalus Hym et les autres membres de Force of the Fraternity. Dexton promet alors de faire des prisonniers chaque fois qu'il le peut.
2500	A la nouvelle de la capture de Dexton par les Matis, Mabreka se propose comme entremetteur pour négocier sa libération. Le vieil Hoï-Cho, incapable d'effectuer de grands voyages, accepte d'envoyer Mabreka remplir sa première mission officielle en dépit de son jeune âge. Le Grand Sage compte alors sur le capital de sympathie dont bénéficie le jeune Zoraï auprès du roi matis. Le père de Mabreka a, en effet, perdu la vie en sauvant le fils de Yasson des griffes des kitins.
2501	A 16 ans, Mabreka organise avec succès la libération de Dexton contre la somme d'un million de dappers et joue alors un rôle prépondérant dans le Traité de Paix de l'Avant-poste de Watergate.
2504	Mabreka a 19 ans lorsque Hoï-Cho décède sans avoir désigné d'héritier officiel. En dépit de sa popularité grandissante, Mabreka est contraint de s'exiler à Pyr lorsque Fung-Tun, un vieux gourou très influent, prend le pouvoir en réfutant les écrits d'Hoï-Cho et place à nouveau Jena comme le Kami Supreme. A Pyr, Mabreka peut alors inculquer l'illumination de Ma-Duk à son ami Dexton, Empereur des Fyros, afin de le rapprocher encore plus des Kamis.
2506	Mabreka se distingue au cours d'une bataille aux côtés de Dexton pendant une campagne destinée à repousser une croisade matis visant à convertir les terres Fyros au Jenaïsme. Pendant ce temps, à Zora, Fung-Tun perd l'esprit, le gouvernement de Zora risque de perdre tout contrôle et des gardes sont alors envoyés afin de repousser tout étranger souhaitant entrer. Ceci provoque la confusion et des conflits aux frontières fyros. C'est donc acclamé que Mabreka revient des Dunes de l'Exil pour apaiser les esprits avec une proposition de traité de paix Fyros-Zoraï ainsi qu'un pacte d'alliance au nom des Kamis. Fung-Tun est détrôné et Mabreka est élu Grand Sage par le Haut Conseil. Mabreka prend le nom de Mabreka Cho afin de réhabiliter le nom de la dynastie des Cho et la foi en Ma-Duk. Mabreka Cho favorise le dévouement total aux enseignements d'Hoï-Cho à travers Atys. Il ne manque aucune occasion de semer les graines de la foi.
2509	Mabreka offre l'asile à Yrkanis, le fils de feu le roi Yasson, et l'aide à rassembler une armée afin de renverser Jinovitch, le roi ultra-karavan. Mabreka pense qu'Yrkanis serait un roi plus tolérant et donc plus réceptif à l'illumination kamie. Mabreka et Yrkanis acceptent de reprendre les échanges commerciaux si

	la tentative du prince pour accéder au trône réussit. Mbreka parvient également à négocier la non-persécution des Kamis sur les terres matis.
2512	Mbreka et Dexton associent leurs forces contre un essaim de kitins dans le N ¹ / ₂ ud de la Démence et dans les Dunes de l'Exil. Au cours de la bataille, Mbreka s'avère un guerrier aussi vaillant que son illustre père et un chef aussi avisé que le fut Hoï-Cho.
2516	Après la signature du Traité de Paix de Fairhaven en 2515, Mbreka organise le sommet d'Hoï-Cho au cours duquel les quatre puissances homins signent un Accord de Libre-échange afin de mettre en place la libre circulation entre les territoires homins. Ainsi, la guilde pro-kami de Cho est libre de répandre la parole de Ma-Duk aux quatre coins d'Atys.
2525	À l'âge de 39 ans, Mbreka Cho a consolidé les enseignements d'Hoï-Cho à travers les territoires zoraïs et fyros. Sur les terres trykers et matis, les Kamis sont acceptés et parfois vénérés. À présent, Mbreka aimerait amener tous les peuples homins encore plus près du bonheur éternel de Ma-Duk.

* * *

L'Empire Fyros



Les Fyros se veulent le peuple guerrier d'Atys. Leurs valeurs suprêmes sont le courage et la gloire. La grande ambition des Fyros est de chasser le « Dragon », la créature soupçonnée d'avoir causé les grands incendies ayant précédés les invasions kitins. Peu fervents de nature, les Fyros tendent de plus en plus à se rapprocher des Kamis.

* * *

Dans la peau d'un Fyros

(Par le Sénateur Abycus Zekops)

Vérité, honneur et discipline sont les valeurs prisées par tous les Fyros de souche ! Nous sommes les champions du désert et nous respectons un code strict de l'honneur. Nous sommes les guerriers du savoir et nous avons fait serment de poursuivre à jamais notre quête de la vérité derrière le Dragon du Mythe. Ni les Lois de Jena ni les interdictions de la Karavan ne nous empêcherons de creuser dans les entrailles d'Atys, desquelles nous avons déjà tiré de nombreuses reliques aussi mystérieuses que maléfiques.

Nous sommes les gardiens des régions les plus fertiles. En effet personne d'autres que nous n'a eu assez de courage pour reconstruire ses villes dans le désert ardent où le Dragon risque de refaire surface.

Du haut de ces dunes hostiles, nous allons rebâtir notre nouvel Empire, le rendre plus fort et forger notre alliance avec les Kamis dont nous utilisons fièrement la magie. Nous aspirons également à développer davantage nos connaissances sur la fabrication d'outils et d'armes forgés par le feu pour accompagner notre quête de la vérité.

Si tu es vif et juste, rejoins nos rangs homin. Un Empire t'attend !

Maintenant, si tu as des questions ?

Qui suis-je ?

Tu es un jeune réfugié fyros. Tu as courageusement entrepris le long et périlleux voyage depuis les terres d'antan pour atteindre ces nouvelles terres sur lesquelles nous avons commencé à reconstruire notre nouvel Empire. Lorsque tu te seras suffisamment entraîné, tu pourras utiliser tes compétences à bon escient auprès de notre Empereur et nous aider à rebâtir notre civilisation.

Qui sont mes ancêtres ?

Par l'épée et par le feu, nos ancêtres ont forgé le plus puissant empire de l'histoire. Honore leur mémoire tant que l'air emplira tes poumons ! Mais le fruit de leur travail a été détruit par les grandes invasions de kitins. Tes parents, et leurs parents, ont eu beaucoup de chance d'échapper au massacre. Durant de nombreuses années, ils ont lutté pour survivre dans les régions sauvages d'Atys où tu as été élevé. Ils ont fait preuve d'un grand courage en te poussant à prendre la longue route menant à ton peuple. Maintenant que tu nous as trouvé, tu dois te montrer digne de leur courage. Il a fallu quarante quatre années de sang et de sueur pour rebâtir les fondations de notre nouvel Empire, ta génération doit maintenant l'élever au plus haut.

Qui est notre chef ?

Dexton est notre Empereur devant la loi, tu lui dois allégeance. Ses ordres ne peuvent être débattus que dans les hautes sphères. A moins d'avoir atteint un certain rang, tu ne les contesteras pas, ne l'oublie jamais, jeune Fyros ! Tu répondras aux ordres impériaux avec succès ou tu périras en essayant, à moins que tu ne ternisses volontairement le nom de tes ancêtres. Dexton s'est entouré des meilleurs pour le conseiller, Abycus Zekops et Kyla Dyntheus sont ses sénateurs.

En quoi croyons-nous ?

Nous croyons en l'énergie d'Atys, l'énergie qui emplit chaque être doté d'une vie et d'une conscience. Selon les Zoraïs, les Kamis sont une manifestation de cette grande énergie qui a créé le monde qu'ils nomment Ma-duk. Même si nous refusons d'adhérer aveuglément à leurs enseignements, au cours de ces dernières années nous nous sommes rapprochés des Kamis pour échapper aux sanctions de la Karavan sur l'exploration minière et souterraine. Aux Kamis, nous devons tout du moins notre loyauté à défaut de notre foi.

Quelles sont nos valeurs ?

Ta vie doit reposer sur les quatre piliers qui maintiennent notre Empire : La Vérité est le premier pilier. De lâches mensonges n'influenceront en rien les estocades de la bataille ! Dis toujours la vérité à tes compagnons, et attends toujours une réponse franche et directe à tes questions. N'hésite point cependant à utiliser l'art de la ruse face à tes ennemis. Un stratagème avisé est une arme aussi dangereuse qu'une lance aiguisée tenue fermement dans la main ! L'Honneur est le second pilier. Laisse-toi guider par l'honneur en toute situation. Ne te laisse pas envahir par des sentiments inutiles, aussi élevé le gain potentiel soit-il. Et souviens-toi, une mort honorable vaut bien mieux qu'une existence vile. La Discipline est le troisième pilier. L'empire fyros existe grâce à la chaîne d'allégeance qui nous relie à l'Empereur, du plus jeune novice au général le plus récompensé. Tout un chacun doit faire preuve d'allégeance à un commandement supérieur. Il suffit d'un Fyros indiscipliné pour rompre le lien et ainsi menacer l'Empire tout entier. La Justice est le quatrième pilier. L'Empereur est notre chef suprême, même s'il est soumis aux lois décrétées par nos ancêtres. Du plus puissant au plus humble, nous respectons les lois sans détour. En vérité, ce n'est pas le Chef Impérial mais les Lois Impériales qui dictent notre conduite.

Quels sont les interdits ?

- Ne jamais essayer de rendre des faveurs à la Karavan. Ils sont contre les Kamis et contre notre sens de la justice. Ils placent les Lois de Jena au-dessus de la justice sociale.
- Ne jamais réaliser de missions pour la Karavan
- Ne jamais réaliser de missions pour les tribus ennemies.
- Ne jamais violer le code d'honneur.

Quels sont nos objectifs ?

Notre empire a grandement souffert durant le Grand Essaim. Notre sens de la discipline nous a permis de survivre bien mieux que les Matis ou les Trykers, la grande cité de Pyr en est la preuve. L'heure de la consolidation et de la conquête est venue. Nous devons nous organiser, nous avons besoin d'hommes courageux pour constituer des guildes puissantes et hiérarchisées. Ces guildes seront notre force motrice. Qui plus est, durant le Grand Essaim, de nombreuses connaissances ont été dispersées sur les terres. La découverte de ce savoir et bien plus encore ouvrira les portes de notre passé mystérieux?

Quel est notre plus grand ennemi ?

Les kitins sont nos plus grands ennemis. Ils ont massacré des milliers de Fyros et dévasté notre grand Empire sur les terres d'antan.

Qui sont nos amis ?

Depuis le Traité de Paix signé à Fairhaven, nous sommes en paix avec les autres peuples homins. Néanmoins, de nombreuses cicatrices font foi de l'instabilité passée, et nos relations varient selon les peuples.

Les Zoraïs : Au cours des années, les Zoraïs ont fait preuve une fois de plus de leur loyauté et de leur amitié à l'égard de notre peuple. Qui plus est, nous tenons tous deux les Kamis dans notre cœur et partageons une aversion profonde pour la Karavan.

Les Trykers : Nous ne comptons plus les fois où nous avons essayé de prendre les Trykers sous notre aile protectrice, mais ils se montrent trop chaotiques et frivoles pour une amitié durable. Aujourd'hui plus que jamais nous devons prendre garde à ses petits hommes capricieux car ils se sont rangés aux côtés des Matis. Ils vénèrent tous deux la déesse de la Karavan.

Les Matis : Les Matis sont nos ennemis jurés. Ils sont indignes de confiance. Nous n'adhérons pas à leur sens de la justice qui s'articule autour de la monarchie et des Lois de Jena. Même en ces temps de paix, nous devons rester vigilants de crainte qu'ils se liguent contre nous.

Parmi les tribus amies, citons Les Saigneurs de Racines, Les Kitiniers, Les Pyromanciennes, Les Veilleurs, Les Chasseurs de Frahar, Les Dresseurs d'Eau, Les Premiers Déserteurs, Les Mercenaires Ecarlates, Les Puisatiers, La Sève Sacrée.

Qui sont nos ennemis ?

- La Karavan : Elle s'oppose à nos recherches sur la vérité. Elle est indigne de confiance.

- Le Dragon du mythe : Depuis des siècles, nous recherchons la vérité derrière le Dragon de la légende. Ce sont nos excavations dans les entrailles d'Atys, où il se dit que le dragon repose, qui ont entraîné en premier lieu le châtement de la Karavan. Nous creuserons jusqu'à ce que lumière soit faite sur la vérité.
- Parmi les tribus ennemies, citons Les Sèves Sèches, Les Cancrelats, Les Chlorogoos, Les Sans Loi, Les Ecorchés, Les Renégats, Les Frères de la Lagune, Les Tuteurs, Les Dryades.
- Les bandits : sois prudent, les terres regorgent de hors-la-loi, de voleurs et d'égorgeurs.
- La faune prédatrice : Le royaume animal est composé de nombreux prédateurs. Fais bien attention, ils apprécient la chair homin !

Comment puis-je aider mon peuple ?

Nous avons besoin d'artisans, de récolteurs, de magiciens et de guerriers pour maintenir et renforcer notre civilisation. Atys est une planète dangereuse, nous avons besoin de guerriers pour défendre nos territoires et conquérir de nouvelles terres pour nous y installer. Nous recherchons des artisans pour produire les objets et les armes du quotidien ; des récolteurs pour réunir les matières premières nécessaires aux aliments et à la fabrication. Nous recherchons des magiciens pour enchanter des objets créés, protéger les récolteurs, guérir les guerriers au combat et les aider à combattre.

Que puis-je attendre de mon peuple ?

- Des entraînements auprès d'entraîneurs chevronnés.
- Notre peuple est défendu par des guildes qui peuvent te venir en aide si tu en fais partie.
- Tes contributions au bien-être de notre peuple et tes actes de bravoure seront récompensés.

Quelle est notre nouvelle terre ?

Notre peuple s'est installé sur les terres désertiques en 2483 après être remonté à la surface des Primes Racines sur les nouvelles terres. Le désert est la région la plus rude de toute mais elle représente un défi égal à notre courage et aux valeurs de notre peuple. Depuis 2487, un flux constant de réfugiés nous a rejoint de la route des terres d'antan, la route même que tu as courageusement suivie. Que puis-je attendre d'Atys, notre monde ? Atys abonde de matières premières, jeune homin, tant que tu respectes l'environnement tu pourras tirer profit des bienfaits en son sein. Lorsque tu te seras familiarisé avec le monde, tu apprendras à apprivoiser les étendues sauvages et à conquérir de nouvelles terres.

* * *

Le nouveau commencement

En 2481, les kitins partirent en croisade dans le but d'éliminer toute trace de l'humanité. Nombreux furent les homins qui purent s'échapper grâce aux « arcs-en-ciel » de téléportation les conduisant en zone protégée dans les Primes Racines des terres lointaines. Les forces des Kamis et de la Karavan firent de leur mieux pour conduire les homins en lieu sûr, mais les arcs-en-ciel furent également détruits par les kitins.

Les homins pris au piège sur les terres d'antan n'eurent d'autre choix que de s'enfuir dans les régions sauvages où ils menèrent une vie de nomade dans la peur constante d'une attaque kitin. Pendant ce temps, dans le sanctuaire des Primes Racines, les homins durent apprendre à tolérer les autres races et à faire de leur mieux jusqu'à ce que la Karavan leur assure que les kitins ne représentaient plus une menace.

La période connue comme le Nouveau Commencement marque le début d'une nouvelle ère et s'étend sur trois générations allant de la remontée à la surface du sanctuaire souterrain des Primes Racines jusqu'à nos jours.

2483	<p>Remontée à la surface du sanctuaire des Primes Racines après le feu vert de la Karavan. Occupation des régions désertiques. Exploration des Dunes Impériales. Les premières briques de la cité de Pyr sont déposées derrière le site où le corps embaumé de l'Empereur Cerakos II fut brûlé sur un bûcher naturel. Ce bûcher devient la grande porte de la cité. Déclaration d'une fête annuelle le jour du bûcher de Cerakos en mémoire de tous ceux qui périrent durant le Grand Essaim.</p> <p>Pyr est construite autour d'une source d'eau et a une barrière naturelle de feu contre les invasions kitins. La tribu des Percécorces joue un rôle prépondérant dans la récolte des matières premières nécessaires à la construction de la nouvelle capitale.</p> <p>Leanon, la soeur de Cerakos II, tient les fonctions de Régente jusqu'à ce que Dexton, le fils de Cerakos âgé de trois ans, atteigne l'âge de diriger.</p> <p>La Karavan scelle les entrées des Primes Racines et en interdit l'ouverture.</p> <p>Les Fyros renouent avec les Kamis.</p> <p>Reconstitution de la Black Faces Guild, ancienne guildes de mineurs.</p>
-------------	---

2484	Exploration et sécurisation de la zone des Dunes Impériales, lieu relativement sûr. Les Fyros cherchent à élucider le mystère de l'essaim de kitins. Discorde avec la Karavan concernant les activités minières des Fyros. Première commémoration du Jour du Bûcher lors du solstice d'hiver. Sous la lune du solstice d'hiver, une procession de mineurs repentants portent une effigie de Cerakos II de la Porte de Cerakos jusqu'au domicile du Régent et revient en tant que symbole de pérennité. L'effigie est ensuite brûlée sur le bûcher en souvenir des morts. Formation de la tribu des Gardiens afin de répertorier et obtenir le contrôle des points de feu.
2485	La Karavan punit les mineurs fyros tentant d'atteindre la source de feu. Les Kamis interviennent en faveur des Fyros. Les érudits remettent en question l'impuissance de la Karavan face aux massacres kitins durant le Grand Essaim. Naissance de la Guild of Elias. Exploration des Tours de Frahar, nommées d'après les frahars présents en ces lieux.
2486	Bannissement des autels de la Karavan des villes fyros.
2487	Arrivée des premiers réfugiés de la route de l'exode en provenance des terres d'antan, ouverte par le grand marchand itinérant fyros Oflovak Rydon. Mise en place d'une structure d'accueil pour promouvoir l'intégration des réfugiés fyros à la nouvelle société. Loi sur l'Intégration permettant aux homins de rejoindre leur civilisation respective. Création d'une Zone de Sécurité ; installation des campements d'Aegus, Kaemon, Sekovix, Phyxon et Galemus afin d'accueillir et d'entraîner les réfugiés fyros.
2488	Création des villages de Thesos et Dyron. Diminution du nombre de réfugiés de l'exode. Exploration secrète de nouvelles zones dans les Primes Racines.
2489	Arrivée du grand combattant Kalus Hym, venant des terres d'antan avec de nouvelles méthodes de combat. Il partagea la route de l'exode avec de grands combattants des autres peuples connus ensemble comme la guilde Force of Fraternity. Installation des premiers avant-postes.
2490	Détection des premiers signes de présence kitin sur les nouvelles terres. Signature du Pacte d'Aide Mutuelle (PAM) par Leanon, Hoï-Cho, Yasson et Mac'Darrell pour lutter ensemble contre les kitins. Installation de contingents fyros sur chaque continent. Entrée en campagne de la guilde Force of Fraternity (jusqu'en 2492), guilde composée d'homins de différentes races, afin de débarrasser les nouvelles terres des kitins hostiles.
2491	Délimitation et ouverture de nouvelles routes commerciales sur les terres étrangères. Création de la Guild of Trail Blazers. Construction de la grande forge de Pyr selon les plans de Xamus, le grand artisan fyros.
2492	Retour au pays des membres de la guilde Force of Fraternity après deux années de campagne contre les kitins.
2493	Mort de Kalus alors qu'il protégeait Dexton.
2495	Remise en question ouverte par le grand sage du rôle de la Karavan et des enseignements de Jena. La guilde multiraciale Guild of Elias gagne en popularité sur les terres homins. Réapparition des kitins qui sont tenus en échec grâce aux nouvelles méthodes de combat héritées de la guilde Force of Fraternity.
2496	La Guild of Elias, dépeinte comme une secte opposée à l'église de Jena, est bannie par la Karavan. Mise en place d'un lien des Primes Racines au territoire tryker. Les tribus et les bandits mercenaires alimentent un sentiment d'opposition à des fins personnelles. Sentiment général d'insécurité.
2497	Accord Commercial Fyro-Tryker. Création de la tribu des Renégats, pro-Karavan. Reconstitution de l'ancienne tribu pro-Kami des Sauvages basée dans les Dunes Sauvages.
2498	Mise en place de péages sur les routes commerciales sous l'autorité matis. Passage par les Primes Racines rendu difficile par la surveillance de la Karavan. Les Fyros utilisent les routes zoraïs pour éviter d'avoir à payer leur passage sur le territoire matis. Révocation matis de l'Edit des Quatre Peuples (signé dans les Primes Racines en 2481). Signature d'un Pacte d'Alliance entre le leader zoraï Hoï-Cho et Leanon au nom des Kamis.
2499	Les Matis chassent les contingents trykers des Sommets Verdoyants et partent en guerre aux Lagons de Loria à Aeden Aqueous pour les ressources en eau. Guerre de l'Automne entre les Trykers et les Matis. Dexton mène le contingent fyros afin de renforcer le front tryker. Il passe par les terres zoraïs où Mabreka l'avertit du danger de la guerre.
2500	Dexton se démarque comme un grand chef durant la bataille. Capture de Dexton par la tribu d'élite matis.

2501	Négociation par Mabreka de la libération de Dexton en échange d'un million de dappers. Signature d'un Traité de Paix par Leanon, Yasson, Hoï-Cho et Mac'Darrell relatif aux Lagons de Loria qui deviennent un continent libre.
2502	Dexton est proclamé empereur suite à la mort de Leanon.
2504	Exil à Pyr de Mabreka Cheng-Ho.
2505	Surtaxe imposée sur les biens fyros passant par les Sommets Verdoyants. Les Fyros passent par les terres zoraïs pour poursuivre les échanges avec les Trykers. L'incendie du territoire zoraï est mis sur le compte des voyageurs fyros. Les Zoraïs bloquent les routes commerciales de leur territoire. Création de la tribu des Taxeurs en réaction à la persécution des Fyros orchestrée par les Matis.
2506	Invasion des terres fyros par un bataillon matis. Dexton, aidé de Mabreka, met en défaite les Matis dans les Dunes de Sciure. Suite à la campagne matis dans le Désert Ardent, les Fyros et les Zoraïs signent un pacte d'alliance en cas d'attaque matis. Mabreka devient le nouveau chef zoraï et permet aux Fyros de passer par les routes commerciales de la jungle.
2508	Persécution des Fyros installés sur le territoire matis.
2512	Premiers signes de présence kitin dans les Dunes de l'Exil. Les Fyros et les Zoraïs s'unissent pour combattre les kitins (jusqu'en 2513). Conquête matis des Lagons de Loria.
2514	Retrait des Matis des Lagons de Loria à Aeden Aqueous.
2515	Signature d'un Traité de paix à Fairhaven par Mabreka, Dexton, Wyler et Yrkanis.
2516	Sommet d'Hoï-Cho, quatre grands homins (Yrkanis, Dexton, Mabreka et Wyler) signent un Accord de Libre-échange pour permettre la libre circulation des marchandises sur tous les territoires homins.
2518	Ratification des Droits de l'Homin à l'instigation du Conseil des Trykers.
2522	Découverte de ruines dans les Primes Racines.
2525	Des descendants des peuples indigents, n'ayant pas pu atteindre à temps les arcs-en-ciel, viennent chaque jour augmenter la population.

* * *

Les civilisations d'Atys

Leurs valeurs

Vérité
Honneur
Discipline
Justice

Comment ils perçoivent la Karavan

La tradition veut que la Karavan soit vénérée en tant que disciples de Jena qui menèrent les Fyros en sécurité au travers des arcs-en-ciel durant le Grand Essaim. Cependant, au cours des années les Fyros ont commencé à douter du vrai rôle de la Karavan sur Atys, car elle fut en réalité incapable de sauver la vie de milliers d'homin des assauts kitins. Les Fyros n'ont jamais été en très bons termes avec ces technolords qui refusent d'entrer en détails sur leur origine en tant que disciples de Jena et policiers planétaires. Chaque Empereur Fyros en son temps ordonna de chercher des informations pour découvrir la véritable identité de la Karavan ainsi que la nature de leurs activités. Des informations précieuses ont été réunies, mais le sacrifice a été grand (ces informations n'ont pas été perdues durant le Grand Essaim mais cachées par l'Empereur dans l'attente d'être un jour révélées).

Aujourd'hui, les Fyros s'opposent fermement à la Karavan qui place ses lois divines au-dessus de la justice sociale. Cependant, les Fyros restent sur leur garde pendant les échanges comme tout un chacun face à un serpent mortel. La civilisation fyros est fragile en ces temps de reconstruction, il ne serait pas sage de défier ouvertement la Karavan pour l'instant.

Comment ils perçoivent les Kamis

Les Fyros se méfièrent tout d'abord de ces étranges créatures qu'ils prirent pour un simple jeu. En effet, leur première réaction fut de les chasser pour leur fourrure ! Ils changèrent néanmoins d'opinion en constatant l'étendue de leur puissance. Et lorsque la Karavan les qualifia d'entités maléfiques, punissant ceux qui communiquaient avec eux, la curiosité des Fyros fut aiguisée. Parce qu'ils n'aimaient pas que la Karavan impose ses lois mais aussi parce qu'ils refusaient de condamner un phénomène sans le comprendre, les Fyros décidèrent de ne jamais voter d'action radicale contre les Kamis. Ils ne cherchèrent pas non plus à approfondir leurs

compréhensions des mystérieux Kamis car ils étaient déjà bien trop occupés à enquêter sur le Dragon, qui selon la légende, sommeillait dans les profondeurs d'Atys.

L'amitié récente entre les Zoraïs et les Fyros les a rapprochés des Kamis. Même si les Fyros refusent d'adhérer aveuglément à leurs enseignements, ils se sont ralliés aux côtés des Kamis pour échapper aux sanctions de la Karavan en rapport avec les explorations minières et souterraines, mais également pour faire des pactes avec les Kamis en échange de leur « magie » hautement estimée.

Comment ils perçoivent Jena

Les Fyros ont toujours été les esprits agnostiques de l'humanité. Ces hommes « terre à terre » ont besoin d'une preuve vivante avant de se jeter dans toute sorte de vénération. Néanmoins, ils n'ont jamais rejeté officiellement Jena par peur du châtement de la Karavan. Ils l'ont simplement laissé tomber dans l'oubli, bâtissant leur culture autour de la croyance en l'esprit d'Atys. D'autant plus que Jena est une femme !

Aujourd'hui, l'aura entourant Jena reste un mystère que les Fyros souhaitent vivement résoudre. Ils souhaitent découvrir le véritable dessein de Jena et comprendre pourquoi la Karavan prêche ses Lois avec tant de résolution. Qu'a-t-elle à y gagner ?

Comment ils perçoivent Elias Tryton

Les anciens parlent d'un homme dans un halo de feu qui descendit du ciel dans un éclair de lumière. Il apparut devant un petit nombre d'élus à l'époque du grand essaim et leur indiqua comment mener leur peuple en sécurité au travers d'un arc-en-ciel. Seuls quelques « témoins » vivent encore pour raconter cette histoire. Au cours des années qui suivirent le massacre, certains sages fyros fondèrent la Guild of Elias composée d'hommes d'autres races afin de perpétuer la mémoire de Tryton. La guilde fut par la suite dépeinte comme une secte opposée à l'église de Jena et donc interdite. La plupart de ses membres purent prendre refuge sur les territoires fyros où la Karavan était moins présente.

Aujourd'hui, la majeure partie des Fyros ne prête plus d'attention à la Guild of Elias. En effet, celui qui avait rencontré Elias avait à peine raconté son histoire que déjà il était reparti dans les profondeurs sauvages pour trouver une route menant aux terres d'antan. Il s'appelaït Oflovak Rydon. Néanmoins, le gouvernement fyros veut connaître la vérité et compte bien enquêter davantage au moment venu.

Comment ils perçoivent les Matis

Sur les terres d'antan, les Fyros agissaient toujours de façon à garder un œil sur les conquérants matis. Et les tentatives des Matis pour convertir les autres à leur religion conduisaient souvent à des affrontements, tout particulièrement lorsque les Fyros commencèrent à se détacher de l'influence de la Karavan. Les Fyros n'auraient jamais pu accepter le sens de la justice des Matis centré autour de la monarchie et des Lois de la Karavan. Les conflits avec les Matis durèrent pendant plus de 200 ans pour culminer lorsque les Matis prirent en traître la cité de Karavia au cours du Feu de Coriolis et tentèrent d'étendre leur domaine aux territoires trykers, privant ainsi les Fyros des ressources en eau. Le traité de Karavia signé par la suite amena une période de paix sur l'ensemble des terres. Ce temps prit fin lors des terribles assauts kitins en 2481.

Malgré la paix ambiante, plusieurs incidents récents tels que les escarmouches aux frontières en 2506, ou la persécution des Fyros par les Matis dans les forêts en 2508, encouragent les Fyros dans leur idée que les Matis sont restés les dangereux serpents qu'ils étaient.

Comment ils perçoivent les Trykers

Au cours de l'histoire, les Fyros prêtèrent souvent main forte aux Trykers, en échange de quoi les Trykers les approvisionnaient en eau et en matières premières. Les deux peuples se complétaient l'un l'autre, partageant une passion commune pour une vie simple et de grandes aventures. Quand le moment fut venu, les Trykers s'avèrent des alliés tenaces et intrépides au cours des batailles. Malgré cette amitié, les Fyros furent souvent exaspérés par l'indiscipline des Trykers mais aussi par l'influence qu'exerçaient la Karavan et Jena sur eux.

Néanmoins, ces relations privilégiées avec les Trykers se poursuivirent sur les nouvelles terres. En effet, ce fut l'accord commercial préférentiel Fyro-Tryker qui déclencha les hostilités avec les Matis et culmina lors de la Guerre de l'Automne en 2499. Mais depuis le Traité de Fairhaven, les Trykers ont resserré les liens avec les Matis. C'est pourquoi, les Fyros ont formé une alliance avec les Zoraïs qui ont fait preuve de leur valeur et de leur loyauté au cours des batailles et avec qui ils partagent leur respect des Kamis et leur aversion de la Karavan.

Comment ils perçoivent les Zoraïs

Sur les terres d'antan, les Fyros n'avaient que peu de rapport avec les Zoraïs qui pendant des siècles s'enfermèrent dans leur jungle dans laquelle, soit dit en passant, les Fyros essayèrent de s'aventurer. Depuis les

premiers affrontements et la rencontre des Zoraïs mystiques, un respect mutuel s'installa entre les deux civilisations. Mais les relations zoraïs ne purent être approfondies car les Fyros avaient les mains prises par les Matis qui se trouvaient à la frontière. La réponse des Zoraïs à cette agression interraciale fut de construire un grand mur pour garder à distance les conflits. Cependant, une période de paix amena des Zoraïs à voyager hors de leurs territoires vers les grandes chambres de Fyre, l'ancienne capitale des Fyros, où ils échangèrent des connaissances.

Depuis l'exil des homins dans les Primes Racines, les Fyros ont appris à comprendre les Zoraïs dont l'influence a rapproché les Fyros des Kamis. Les Fyros apprécient le sens de la paix et de la sagesse des Zoraïs. En effet, les Zoraïs, au cours des quarante et quelques années, sont intervenus un certain nombre de fois pour calmer les esprits. En outre, les Zoraïs n'ont pas peur de se battre quand il s'agit de liberté. L'aide de Mabreka contre la dictature matis en 2506 en est la preuve, ou encore sur les territoires ouest des Fyros contre les kitins en 2512. Les Fyros considèrent désormais les Zoraïs comme des alliés précieux sur lesquels on peut compter au nom des Kamis en cas d'agression étrangère. Même si les Fyros pensent que l'adhésion aveugle des Zoraïs aux enseignements des Kamis est un peu excessive, ils pensent que ce rapprochement pourrait leur permettre de comprendre certains mystères d'Atys.

Un Aperçu de leur Histoire

Les tribus nomades du désert établirent leur bastion au nord des forêts, autour de l'oasis de Fyre. Dyros le Grand, un vaillant guerrier, fonda le premier grand empire fyros en 2275. Il mena des campagnes pour sécuriser les ressources minières dans les zones désertiques et construisit un aqueduc traversant le domaine des Matis jusqu'à la région des lacs des Trykers afin d'approvisionner en eau la population croissante. Sous son règne avisé, une alliance fut créée entre les Trykers et les Fyros. Les Trykers seraient chargés d'alimenter en eau les cités des Fyros qui, en échange, les protégeraient contre leurs voisins autoritaires, les Matis.

Durant le long règne d'Abylus l'Erudit, un conseil de chroniqueurs fut chargé de rédiger l'histoire des peuples fyros. Suite à la découverte accidentelle d'anciennes ruines mystérieuses dans les Primes Racines, le conseil mit en place une compagnie de mineurs chargée de faire la lumière sur les événements du passé et de retrouver le Dragon mythique. Cependant, les mineurs qui travaillaient sur la zone de Coriolis touchèrent une veine de sève acide qui jaillit telle un geyser. Selon les archives fyros, le feu s'étendit rapidement à travers la végétation desséchée du désert jusqu'à la lisière des forêts luxuriantes des Matis, brûlant tout sur son chemin pendant deux semaines avant qu'il ne plût. Au cours de l'incident du Feu de Coriolis, qui devint connu de tous, de nombreuses vies fyros furent perdues et de nombreuses habitations détruites alors qu'ils essayaient de contrôler l'incendie.

Une autre catastrophe vint s'ajouter lorsque la route de l'eau fut coupée par le feu mais aussi par les guerriers matis qui profitèrent de l'occasion pour envahir la région des lacs des Trykers. Abylus l'Erudit dut agir rapidement afin d'éviter une mort certaine résultant du manque d'eau. Fidèles à leur véritable nature, et après avoir enterré leurs morts et réuni leur force, les Fyros s'opposèrent aux Matis pour réinstaller leur aqueduc. Malgré les nombreux affrontements avec les Matis, leur empire brilla à nouveau de tous ses feux pendant les deux générations qui suivirent.

Ce fut en l'an 2481, durant le règne de Cerakos II, que l'empire connut soudain son déclin. Les fouilleurs travaillant dans les Primes Racines tombèrent sur un nid de kitins. Effrayés et paniqués, ils tuèrent des insectes géants, ce qui libéra un grand essaim de soldats kitins qui massacra les populations et élimina toute trace de l'humanité sur les anciennes terres.

* * *

Les chefs homins : Empereur Dexton

Principaux traits de caractère

- Comme le montre son visage bruni, les épreuves de la vie ont forgé son caractère, il est fort et dans la fleur de l'âge.
- Grand chef fyros doté d'un bon intellect, il est fidèle à ses devoirs.
- Courageux, plein d'assurance, fier, il méprise la faiblesse physique, place l'honneur au-dessus de tout, n'a aucune pitié pour ses victimes et n'est généralement pas un cœur tendre (sauf avec sa mère).
- Il manie sa grande épée sans effort, tue froidement. C'est un empereur guerrier qui, à son plus jeune âge, dans le feu de l'action, était capable d'arracher le cœur d'un ennemi mort.



- Il accable d'injures ses soldats s'ils ne le suivent pas aveuglément dans la bataille.
- Il fait partie de cette nouvelle génération de Fyros en quête d'identité spirituelle. Dans le silence de ses appartements, il prie le grand esprit d'Atys.
- Il a été élevé par sa mère. Dès lors, un lien émotionnel très fort les relie.
- Il a peur des souris : quand il était enfant sa mère le punissait en l'enfermant dans un placard infesté de souris.

Biographie rapide

2480	Il voit le jour à Fyre, capitale des anciennes terres fyros.
2481	Son père, Cerakos II, est tué durant le Grand Essaim alors qu'il tente de contenir les premières vagues de kitins pour permettre aux civils de s'enfuir vers l'est.
2483	Leanon, la soeur de Cerakos, occupe le poste de Régente alors que Dexton est élevé par sa mère autoritaire, Lydia.
2489	A l'âge de 9 ans, Dexton passe sous la tutelle du guerrier légendaire Kalus Hym, arrivé de la route de l'exode. Le garçon se prend d'amitié pour Kalus qui tente de lui enseigner les rudiments du combat, les valeurs fyros et les façons de combattre les kitins.
2490	Kalus emmène Dexton en campagne contre les kitins. Le jeune Fyros fait la connaissance d'un garçon tryker rebelle et grossier du nom de Still Wyler, de deux années son aîné et qui est autorisé à prendre part aux batailles contre les kitins, contrairement à lui. Etant donné son rang et son âge, Dexton ne peut aller sur le terrain et doit se contenter des entraînements derrière les lignes pour apprendre l'art de la guerre.
2492	De retour de campagne, il tue son premier kitin. A l'âge de 12 ans, il est déjà doté d'une force extraordinaire et peut manier son épée avec autant de dextérité que tout simple soldat.
2493	Au cours d'une banale expédition de chasse avec Kalus Hym, Dexton est pris à l'Oasis d'Oflovak par des bandits matis qui menacent de trancher la gorge du garçon si Kalus ne revient pas de Pyr avec l'argent de la rançon. Mais Dexton, utilisant ses connaissances en combat rapproché, écrase soudainement le pied du Matis qui le maintient, le fait basculer par-dessus son épaule et attrape adroitement l'épée dans le fourreau du bandit dans un même mouvement. Entre-temps, Kalus s'occupe des deux autres bandits en abattant sa grande hache. Alors que Kalus félicite le garçon de sa présence d'esprit, deux autres Matis sortent de derrière un arbre. Dexton bondit aux côtés de son maître dans un cri d'avertissement. Le garçon transperce le Matis le plus proche de lui. Mais Kalus reçoit un coup fatal dans le dos avant de se tourner vers son dernier ennemi et de lui porter un coup tellement puissant qu'il coupe le bandit en deux. Le garçon de 13 ans, refusant de laisser son maître mourir et dévoré par le premier charognard venu, porte le grand guerrier de par les plaines du désert jusqu'à Pyr. Proche de l'épuisement, Dexton refuse qu'on l'aide à porter son maître bien-aimé sur les dernières marches menant à la maison impériale où le grand guerrier peut alors mourir dans la paix et l'honneur. Depuis cette tragédie, Dexton a toujours nourri une haine dévorante mais contrôlée pour les Matis malgré les dernières paroles de Kalus Hym prônant modération et fraternité envers tous les peuples homins.
2498	Au cours d'une visite officielle des Zoraïs, Dexton, alors âgé de 18 ans, est présenté à Mabreka, un Zoraï intrigant âgé de 13 ans qui est le protégé de Hoï-Cho, le Grand Sage. Dexton est très vite frappé par l'aura paisible du Zoraï et par sa connaissance profonde des Kamis. Mabreka en retour est impressionné par la force imposante et les connaissances de Dexton sur les kitins. Un autre prétexte significatif leur donne une raison supplémentaire de lier amitié : ils ont tous les deux été sauvés directement ou indirectement des griffes de la mort par Kalus Hym. Dexton et Mabreka deviennent rapidement aussi proches que des frères de sang.
2499	La guerre éclate entre les Matis et les Trykers sur les Lagons de Loria et donne enfin une raison légitime à Dexton de venger la mort de son mentor. Il rallie immédiatement une force de frappe et fonce au travers des terres zoraïs pour unir ses forces avec les Trykers, malgré l'opposition du député en charge des opérations trykers concernant l'intervention des Fyros. Au cours de sa halte à Zora, Hoï-Cho, puis son jeune ami Mabreka, avertissent Dexton du danger de provoquer une guerre totale alors que les kitins peuvent faire surface à tout moment, mettant ainsi en danger la survie de l'humanité une fois de plus. Dexton promet que toutes les effusions de sang seront justifiées, et qu'il fera prisonniers ceux qui renonceront à leur honneur.
2500	Dexton se distingue au cours de la bataille en tant que grand leader d'homins, digne du titre de son père et de son père avant lui. Mais au cours d'une accalmie, il profite de l'occasion pour chasser la faune des Lagons de Loria, afin de ramener des créatures à Pyr. Alors qu'il traverse les Etangs de Loria, il tombe dans une embuscade et est capturé par une tribu matis puis remis au Roi Yasson contre un certain montant. Les nouvelles de sa capture arrivent à Pyr. Leanon, alors souffrante, demande à Hoï-Cho d'intervenir, mais le Grand Sage n'est pas en mesure d'entreprendre le voyage. Hoï-Cho envoie alors Mabreka au nom de Leng Cheng-Ho, le père de Mabreka qui sauva la vie du fils de Yasson au prix de la sienne.
2501	Grâce à l'intervention de Mabreka, Dexton est remis aux Fyros contre un million de dappers et la libération des prisonniers matis détenus dans les Lagons de Loria.
2502	Dexton est proclamé empereur à l'âge de 22 ans à la mort de Leanon et est investi de la grande Epée

	Impériale.
2504	Dexton règle sa dette en donnant asile à Mabreka à Pyr. Dexton est de plus en plus en phase avec les Kamis. Il est très réceptif aux rencontres entre Ma-Duk et le défunt Hoi-Cho racontées par Mabreka.
2506	Avec Mabreka à ses côtés, Dexton se distingue une fois de plus comme un grand empereur et un grand guerrier lors d'un affrontement contre les Matis envahissant les Mines de Sciure. Dexton escorte Mabreka des Dunes de l'Exil jusqu'à la jungle où le Zoraï prend les commandes en tant que Grand Sage.
2508	Il épouse Xania.
2509	Naissance de son fils, Lykos.
2512	Le sentiment de fraternité entre Dexton et Mabreka est renforcé alors qu'ils luttent ensemble pour nettoyer les Dunes de l'Exil et le Noeud de la Démence d'un essaim de kitins.
2515	Dexton signe le traité de paix entre les peuples homins à Fairhaven. La paix qui en découle laisse place au commerce, à la découverte et permet de développer une vision plus claire des entités kamies.
2525	A 45 ans, Dexton consacre son énergie à reconstruire son empire, découvrir la vérité derrière Jena et la Karavan et mieux comprendre les Kamis et le soi-disant bonheur éternel de Ma-Duk.

* * *

Les Puissances d'Atys

Deux factions aussi puissantes que mystérieuses cherchent à contrôler le destin d'Atys. Toutes deux disposent de pouvoirs uniques, revendiquent le rôle de gardiens de la planète, aident les homins à condition qu'ils obéissent à leurs règles, cachent leurs origines et peut-être même leurs véritables desseins.

Depuis des siècles, ils suivent des voies différentes et s'observent sans s'affronter. Leur protection vous sera indispensable au cours de votre périple sur Atys, et leur colère pourrait vous être fatale.

Alors choisissez bien votre camp.



* * *

Les Kamis



Nous faisons partie intégrante du grand dessein de Ma-Duk, le Créateur qui a donné vie à Atys. Nous surveillons ses ressources naturelles afin de préserver le fragile équilibre de la planète, pour que tous les homins puissent un jour atteindre l'âge Kami.

Souviens-toi que ton destin est lié à celui d'Atys, Homin, et pas à la fausse prophétie de la Karavan. Ce sont des étrangers ici, des créatures envahissantes venues de loin pour voler nos ressources, et qui ne se soucient pas du bien d'Atys.

Comme toi, je suis né sur Atys ; ensemble nous devons la chérir et la protéger des dangers. En combattant la goo, tu marcheras sur le chemin de l'éternelle félicité de Ma-Duk. Pour récompenser tes actes de mérite, nous concluons des pactes de résurrection et de téléportation à travers les couloirs du temps.

Pour la vie de notre planète, pour l'esprit de ton peuple, rends grâce au Créateur, choisis la voie de l'éternelle félicité de Ma-Duk !

* * *

Les Fragments de Mara

(Par Mara, une Fyros)

Les Kamis, de mystérieuses entités capables de changer d'apparence, ont une influence décisive sur Atys et ses habitants. Ils protègent le règne végétal et s'assurent que personne ne déstabilise le fragile équilibre de leur chère planète. Ils partagent une conscience collective et il semble qu'aucune espèce vivante ne puisse échapper à leur perception et encore moins à leur colère si les lois de préservation d'Atys sont transgressées. Comme les membres de la Karavan, les Kamis voyagent librement sur Atys qu'ils surveillent sans cesse. Toujours à la recherche de bonne volonté, les Kamis se montreront généreux envers les courageux homins prêts à leur rendre service.

Leur organisation :

- Les Kamis communiquent parfois par l'intermédiaire d'homins, les adeptes Kamis et les représentants Kamis, pour guider les homins ou leur donner des missions.
- Les sentinelles surveillent les ressources naturelles d'Atys et punissent ceux qui les surexploitent.
- Les prédicateurs ont, dans le passé, enseigné la magie aux homins qui les aidaient à préserver leur habitat. Ils restent leurs interlocuteurs privilégiés.
- Les hôtes sont là pour accueillir ceux qui veulent les aider et tester leur valeur en leur confiant de petites missions, les tâches.
- Les ambassadeurs sont les représentants Kamis parmi les tribus homins.
- Les maîtres entraînent les homins en leur donnant des missions plus importantes, les rites.
- Les seigneurs Kamis sont les puissants chefs de l'Alliance Kami. Il y en a un par continent.

Leurs buts :

- Eradiquer la Goo
- Maintenir un équilibre entre la faune et la flore et préserver leur habitat
- Rallier les Homins à leur cause
- Contrer la Karavan et se battre pour l'indépendance d'Atys

Ce qui les menace :

- La Goo est le plus grand danger pour les Kamis. Malgré l'étendue de leurs pouvoirs, ils sont impuissants face à ce phénomène malfaisant qui ronge la planète.
- Le champ magnétique émis par la technologie Karavan perturbe la flore. En plus, cela fait des années que les homins exploitent les ressources d'Atys pour le compte de la Karavan, épuisant peu à peu les réserves naturelles.
- Les Kamis condamne la surexploitation des espèces végétales.

Mythe :

Les Kamis sont les vivantes incarnations de Ma-Duk, le Grand Kami créateur d'Atys. Ma-Duk n'est pas représenté comme un hominoïde supérieur. C'est une entité de pure énergie dépourvue de corps qui règne sur une sorte de nirvana. Les Kamis ont été placés sur Atys pour veiller sur la planète et la défendre contre quiconque menacerait de briser son équilibre.

Ce qu'ils offrent aux homins :

Ceux qui servent les Kamis pourront bénéficier de leurs enseignements, de leur pouvoir de résurrection et de téléportation. Ils ont appris la pratique de la magie aux homins. A ceux qui enfreignent leur loi, les Kamis promettent la vengeance.

* * *

La Karavan



Nous sommes les disciples de Jena, déesse d'Atys et Mère de l'humanité. Nous avons été envoyés pour prendre soin de Ses enfants, leur montrer le chemin dans les moments d'égarement et les préparer à l'élévation divine au jour du jugement.

Sois-en sûr, ce jour est proche, homin ! Adore Jena et elle te guidera à travers les portes du paradis vers un monde d'abondance, loin du dragon et des kitins, loin des Kamis maléfiques ! Prends-garde, ces créatures sont plus concernées par les plantes infectées que par la vie humaine. Elles prendront possession de ton âme pour nourrir leur égoïste désir d'auto-préservation si tu les laisses faire !

N'oublie jamais : comme moi, tu as été créé à l'image de Jena, et la foi que tu lui portes doit emplir ton cœur si tu veux recevoir la grâce divine lorsqu'Atys ne pourra plus supporter la vie humaine. En échange de tes offrandes, elle nous a investis de l'autorité divine pour ressusciter ton esprit, te téléporter vers des terres lointaines et t'apprendre à utiliser notre technologie.

Si, comme nous, tu estimes qu'une vie humaine est plus importante qu'une simple plante, ouvre ton cœur à Jena, et Elle sera ton Sauveur !

* * *

Les Dossiers de Flanagan

(Par Flanagan, un Tryker)

Les membres de la Karavan sont de mystérieux humanoïdes vêtus de noir au visage entièrement recouvert par un casque. Leur mission : propager la parole et servir les intérêts de la déesse Jena. A l'exception des Primes Racines, la Karavan est présente partout sur Atys. Ses membres se déplacent en groupe et sillonnent la planète à bord de gigantesques véhicules métalliques. Ils portent des armes issues d'une technologie inconnue de tous. La plupart des humains les craignent et les respectent.

Leur organisation :

- Les guides aident leurs alliés dans leur recherche. Ils peuvent par exemple leur indiquer comment trouver le téléporteur Karavan.
- Les gardiens sont les soldats de la Karavan.
- Les téléporteurs sont chargés d'aider les humains à voyager sur Atys.
- Les hôtes accueillent les humains de bonne volonté et leur confient de petites missions.
- Les ambassadeurs sont les représentants de la Karavan au sein des tribus qui peuplent Atys.
- Les officiers donnent des missions plus importantes, les rites.
- Les commandants sont les chefs de la Karavan.

Leurs buts :

- Maintenir et développer le culte de Jena afin de préparer son retour
- Préserver la planète et ses ressources de la Goo
- Conserver et étendre leur influence sur les humains
- Contre les Kamis et empêcher le culte d'Elias Tryton de se répandre
- Garder le secret sur leur technologie aux pouvoirs destructeurs et sur leur origine

Ce qui les menace :

- Les Kamis constituent de sérieux rivaux. Non seulement ils rallient à leur cause de nombreux homins au détriment de la Karavan, mais en plus ils ne sont pas vulnérables à leur technologie. Les Kamis les empêchent également d'installer des camps de base sur Atys.
- La Goo gangrène la planète et risque d'affaiblir les ressources naturelles.
- Elias Tryton, apparu aux heures les plus noires de l'invasion Kitin, risque de détourner de nombreux homins du culte de Jena.
- La curiosité des homins concernant le passé. Elle les pousse à douter des préceptes de la Karavan et a été à l'origine de grands désastres : l'incendie de Coriolis et la guerre des kitins.

Mythe et prophétie :

Les homins vivaient sur une planète appauvrie jusqu'à ce que le Grand Dragon, prince des ténèbres, vienne et les séduise par des visions d'eaux pures et de terres fertiles. Après les avoir mené sur Atys, le Dragon fit en sorte de cacher le soleil et, dans le froid et l'obscurité, de réduire les homins en esclavage. Mais Jena, la Déesse du soleil, créatrice d'Atys, eut vent des plans du Dragon et le remplit du feu éternel afin de l'empêcher de maintenir un climat froid et d'éteindre la lumière de la vie. La Déesse fit ensuite renaître la lumière, provoquant ainsi la Poussée Verte qui allait permettre aux homins de vivre à nouveau en harmonie dans un monde d'abondance. Jena envoya ses disciples, les Gardiens de la Karavan, afin d'installer les homins en différents lieux de la planète pour que chaque race eût un rôle dans la conservation d'Atys. Depuis ce jour, les fidèles homins ont appris à exprimer leur gratitude en vouant un culte à Jena et en faisant des offrandes à ses disciples. Le Dragon, quant à lui, se réfugia dans les entrailles d'Atys où il dort depuis. Il est interdit aux homins de descendre dans les souterrains des Primes Racines à la recherche de la tanière du Dragon par crainte de réveiller sa colère. Il est dit qu'avant de mourir, le Grand Dragon s'éveillera à nouveau pour cracher tout le feu de son corps causant ainsi la fin d'Atys. Ceux qui resteront fidèles aux enseignements de Jena et qui vivront à la surface d'Atys seront sauvés et transportés vers un nouveau monde d'abondance.

Ce qu'ils apportent à leurs fidèles :

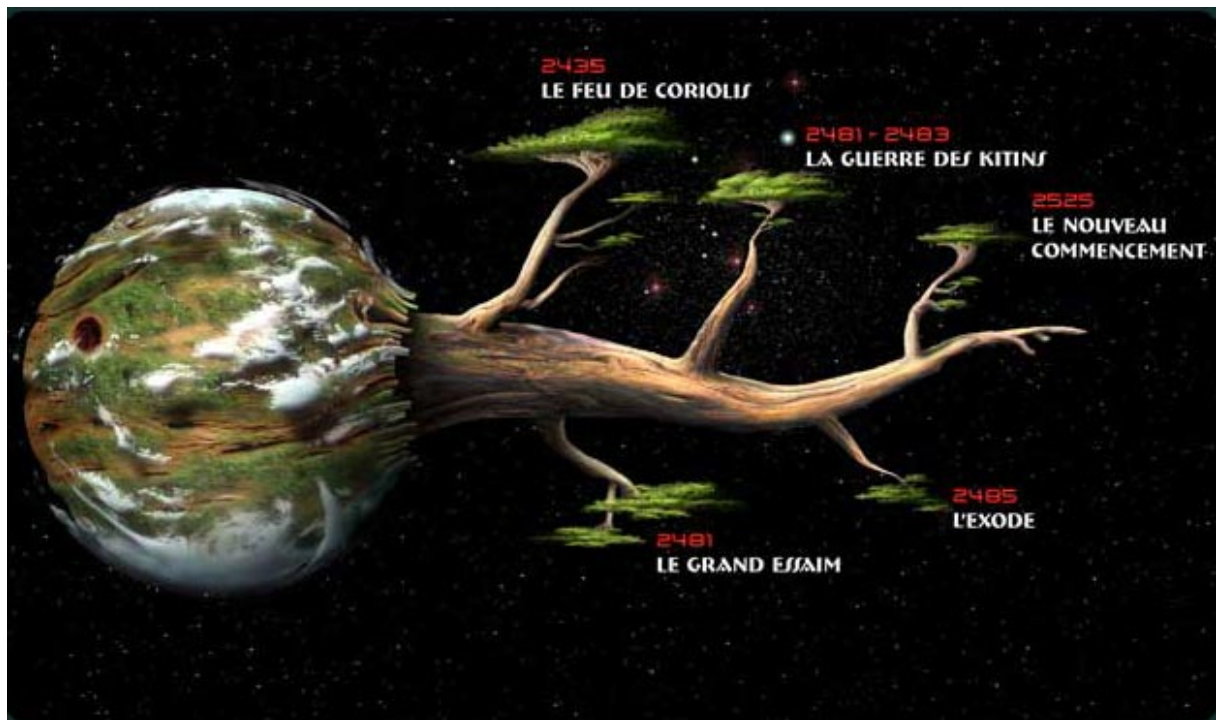
En échange de leur loyauté, la Karavan met à la disposition des homins leurs pouvoirs de téléportation et de résurrection. C'est grâce à leurs enseignements que se sont construites les grandes civilisations homins. Ils promettent également de les protéger en cas de nouvelle catastrophe sur Atys, mais ils n'auront aucune pitié pour les infidèles.

* * *

Histoire

Atys, an 2525. La planète végétale est rongée par la Goo, un agent de recyclage destructeur qui ne cesse de progresser. Les quatre peuples Homins, massacrés il y a trois générations par des armées d'insectes géants, tentent de reconstruire leur civilisation. Deux factions rivales qui prétendent veiller sur Atys, les Kamis et la Karavan, leur offrent leur aide.

Les membres de la Karavan se présentent comme les messagers de la déesse Jena et disposent de technologies inconnues sur Atys. Les Kamis sont des créatures mystérieuses douées de grands pouvoirs magiques. Les Fyros, les Matis, les Trykers et les Zoraïs doivent choisir leur camp. Sauront-ils trouver la voie qui les mènera vers les secrets perdus de leurs ancêtres ? Parviendront-ils à sauver Atys du mal qui la gangrène ? Et qui présidera le destin de cette planète ?



* * *

Le nouveau Commencement

(2483-2525)

Jusqu'aux sombres jours de l'exil, les peuples homins avaient toujours vécu séparés. La débâcle les rapprocha. Les réfugiés des Primes Racines n'eurent d'autre choix que d'apprendre à se tolérer et à vivre ensemble. Ils préparèrent leur retour à la surface et proclamèrent l'Edit des Quatre Peuples. Cet accord prévoyait un partage des nouveaux territoires selon les goûts de chaque race. En 2483, lorsqu'ils remontent enfin à la surface, les Zoraïs reprennent possession de la jungle, les Matis des forêts, les Fyros des déserts et les Trykers des lacs.

L'exil dura deux ans, le temps pour les Kamis et la Karavan de repousser les Kitins dans les profondeurs d'Atys. Les Gardiens de la Karavan restèrent en contact étroit avec les homins durant cette période. Dès que les peuples remontèrent à la surface, la Karavan prit grand soin de sceller les passages qui conduisent aux Primes Racines et interdit à quiconque de les emprunter.

Pour les quatre civilisations, tout est à refaire. Ils consacreront les trois prochaines générations à jeter les bases de nouveaux empires Homins. Les Fyros aux ordres de Leonon, soeur du défunt empereur Cerakos II, les Zoraïs guidés par Hoï-Cho, les Trykers sous la direction de Rigan Mac'Darrell, et les Matis menés par Yasson s'attellent à la tâche. Ils s'approprient et sécurisent de nouveaux territoires, bâtissent des villes, commencent à rétablir les routes commerciales.



Selon la légende, la capitale matis fut construite à l'endroit précis où la flèche du roi Yasson tomba, dans les Jardins Majestueux. Elle porte le nom de son fils, Yrkanis, né dans les Primes Racines en 2482. Les Zoraïs édifient Zora en mémoire des leurs tombés au cours de l'attaque kitin. Les Trykers explorent le continent d'Aeden Aquous et posent les premiers fondements de Fairhaven dans une zone particulièrement riche en ressource. La cité de Pyr, capitale du peuple Fyros, est bâtie derrière le site où fut brûlé le corps embaumé de Cerakos II. Le bûcher devient ainsi la grande porte de la ville.

Très vite, les réfugiés affluent des anciennes terres, grossissant les rangs des rescapés. Des camps d'entraînement sont installés pour les accueillir et les former. De grands guerriers de toutes races réunis sous la bannière de la guilde de la Force de la Fraternité remontent eux aussi la route de l'exode pour rejoindre leur peuple et leur enseigner de nouvelles méthodes de combat. Chaque peuple chérit le nom de ces héros : Kalus Hym le Fyros, Leng Cheng-Ho le Zoraï, Matini Roqvini le Matis et Bremmen Dingle le Tryker. Tous mourront glorieusement, sacrifiant leur vie pour leur peuple et leur dirigeant.

Lorsqu'en 2490 la présence des Kitins est à nouveau signalée sur les territoires homins, la guilde de la Force de la Fraternité part à leur rencontre. Un Pacte d'Aide Mutuelle est signé par Hoï-Cho, Rigan Mac Darell, Leonon et Yasson.

Mais le temps de l'alliance homine est de courte durée. Les sujets de discorde se multiplient, à commencer par les relations de chaque peuple avec les Kamis et la Karavan et les ambitions divergentes des chefs de civilisation. Les Matis, et dans une moindre mesure les Trykers, prennent résolument le parti de la Karavan, tandis que les Fyros se tournent vers les Kamis. Les Zoraïs échappent à l'influence de la Karavan dès la sortie des Primes Racines, époque à laquelle les Kamis organisent une rencontre entre le chef Hoï-Cho et Ma-Duk, qu'ils présentent comme le véritable Seigneur Kami. Au même moment apparaît la Guilde d'Elias. Il s'agit d'une société secrète multiraciale dont le but avoué est de propager le nom d'Elias Tryton. Son mode de fonctionnement et sa raison d'être sont encore assez obscurs. Considérée comme une secte par la Karavan, la Guilde gagne néanmoins en popularité.

Une fois encore, les échanges commerciaux entre les peuples deviennent le facteur déclenchant de nouvelles guerres. Les Fyros et les Trykers signent un accord commercial qui entraîne la révocation par les Matis de l'Edit des Quatre Peuples. L'année suivante (2499), les Matis envahissent les terres des Trykers : c'est le début de la guerre d'automne dans les lagons de Loria.

La résistance tryker s'organise sous forme de guerilla menée par Still Wyler. Cette résistance est bientôt soutenue par les Fyros qui rejoignent leurs alliés en passant par les terres zoraïs sous le commandement de Dexton, fils de l'empereur défunt Cerakos II. Dexton fait preuve d'une grande bravoure au combat mais il est capturé par les Matis. Mabreka Cheng-Ho, fils du grand guerrier zoraï Leng Cheng-Ho qui sacrifia sa vie pour sauver des Kitins le prince matis Yrkanis, négocie sa libération pour 1 000 000 de dappers. Le roi Yasson accepte contre l'avis de son plus jeune demi-frère Jinovitch et d'une partie de la cour. Jinovitch ne voit que faiblesse dans la modération du

roi. Les dirigeants des quatre peuples homins concluent malgré tout un nouvel accord de paix en 2501 : les lagons de Loria sont désormais des territoires libres.



Dans les deux années qui suivent ce traité, les leaders de tous les peuples homins disparaissent. Dexton succède à Leanon, Beadley Nimby s'impose à la tête des Trykers contre Still Wyler. Hoi-Cho meurt sans héritier, mettant ainsi fin à la dynastie Cho. Malgré l'extrême popularité de Mabreka, le vieux sage Fung-Tun prend la tête des Zoraïs et contraint son opposant à l'exil. Mabreka trouve refuge dans la Cité de Pyr, chez les Fyros. Fung-Tun réinstalle le culte de Jena et, sous prétexte de combattre la Goo, rétablit l'esclavage.

Le trouble est à son comble chez les Matis, le peuple le plus intrigant et le plus ambitieux d'Atys. Jinovitch empoisonne le roi, s'empare de la couronne, chasse les guildes multiraciales et traque tous ceux qui remettent en cause la Karavan. Le nouveau dictateur débaptise aussitôt la capitale Yrkanis pour la renommer Jino. Désormais, les intérêts matis seront défendus avec arrogance.

Avec l'arrivée au pouvoir de ce tyran, les routes commerciales redeviennent un enjeu majeur. Une surtaxe est imposée aux biens fyros et trykers qui traversent le territoire matis. Les Fyros décident de traverser les terres zoraïs pour continuer à faire leurs échanges commerciaux, mais des voyageurs provoquent un incendie et les Zoraïs leur coupent la route.

Les leçons du passé ont appris à Jinovitch que les Matis, même soutenus par la Karavan, auraient bien du mal à faire face à une alliance Tryker/Fyros. Jinovitch échafaude donc un plan pour diviser les deux parties. Aux Trykers, il propose une baisse des taxes sur les marchandises en échange d'un renforcement de l'adhérence tryker aux enseignements de la Karavan, offre aussitôt acceptée par Beadley Nimby. Aux hérétiques Fyros, il fera la guerre.

Cette campagne sera fatale aux ambitions de Jinovitch qui perd tout un bataillon dans l'attaque de Sawdust Mines. Les Fyros comptent dans leur rang un allié de poids : Mabreka. Il combat auprès de Dexton puis rejoint son pays sous les acclamations populaires. Il prend la tête de son peuple après la déposition de Fung-Tun, contaminé par la Goo. Le nouveau leader zoraï renoue avec l'ancienne dynastie Cho et le culte de Ma-Duk. Sous le nom de Mabreka-Cho, il signe dès son arrivée au pouvoir un pacte d'alliance en cas d'attaque matis avec les Fyros et les autorise de nouveau à emprunter les routes commerciales qui traversent la jungle.

De son côté, le prince Yrkanis profite de la défaite infligée aux Matis pour tenter de renverser le trône mais sans succès. Yrkanis est arrêté et emprisonné. Il échappe de justesse à une tentative d'assassinat et prend la fuite avec ses partisans à travers les Primes Racines. Finalement, alors que Jinovitch le fait passer pour mort, il trouve asile chez les Trykers puis chez les Zoraïs jusqu'en 2512.

Cette année-là, Jinovitch lance une offensive contre les Lagons de Loria, immédiatement rebaptisés Jino Waters. Le camp du prince Yrkanis se rapproche alors du chef tryker nouvellement élu Still Wyler. De nombreux soldats matis se rallient à leur cause. En route pour le front, le roi Jinovitch, lâché par ses hommes, charge seul pour montrer son courage et trouve une mort horrible entre les mandibules géantes d'un Kitin.

Yrkanis lui succède, les lagons de Loria sont rétrocédés aux Trykers, un traité de paix est signé entre les peuples homins, suivi d'un traité de libre échange et de la ratification de la Déclaration des Droits de l'Homin, un texte contre l'esclavage initié par les Trykers. Une nouvelle ère de paix commence.



Parallèlement, les Zoraïs et les Fyros se lancent en chasse contre les Kitins, réapparus dans les régions des Dunes de l'Exil et du Noeud de la Démence. Un autre ennemi se fait de plus en plus menaçant : 2519 est l'année de la Goo. La sève corrompue se propage, infectant terres et animaux. Il semble que le feu destructeur soit en mesure de venir à bout de ce fléau. Et puis un autre spectre se profile : la découverte de ruines dans les Primes Racines risque de réveiller la curiosité des Fyros.

En l'an 2525, chaque civilisation humaine poursuit ses efforts pour reconquérir Atys et retrouver sa splendeur passée. Les derniers soubresauts de leur histoire ont montré à quel point les alliances étaient fragiles chez les

Homins et les dangers nombreux. Reste à savoir si les réfugiés montreront suffisamment de courage pour relever les défis qui décideront de l'avenir de leur peuple. Pourront-ils faire table rase du passé pour éradiquer la Goo, vaincre les Kitins, retrouver les secrets perdus des grands empires homins, découvrir l'origine et les raisons de l'opposition des Kamis et de la Karavan ? L'histoire d'Atys est à l'aube d'une nouvelle ère.

* * *

Histoires Courtes

Rencontres Mouvementées

(Histoire d'un Kami contée par Arny Doyle, un Tryker)

Il y a très très longtemps, alors qu'Atys venait de tomber dans un sommeil paisible après sa poussée laborieuse, un joyeux Tryker du nom de Wiksie était sur le point de piquer du nez pendant une partie de pêche lorsque, sur une butte de l'autre côté de l'eau, il vit un drôle de spécimen comme il n'en avait jamais vu. Il se frotta les yeux et saisit sa planche à dessin par dessus sa canne à pêche, mais la créature disparut en un clin d'oeil sans même un couac ! Le jeune Tryker remit ses idées en place puis essaya de dessiner de mémoire cette créature quand soudain... il sentit une présence étrange par-dessus son épaule...

Là, perchée sur une branche à moins de cinq mètres de lui, se trouvait la créature qui fixait le dessin les yeux grands ouverts, joyeuse comme un soleil. Wiksie se présenta et la créature pointa du doigt le dessin, et montrant des yeux son ventre gargouillant puis les poissons dans le filet de pêche, accroché à un arbre pourri, elle dit au Tryker ? Kami, faim ? Wiksie rit de bon coeur et indiqua au Kami que le dîner serait prêt en un rien de temps.

Alors Wiksie s'enfonça dans la forêt pour ramasser du bois, puis plaça les poissons sur une broche et alluma le feu de camp. Tout d'un coup, le Kami s'agita dans tous les sens, le regard aussi sombre qu'un ciel couvert. A peine Wiksie avait-il eu le temps de comprendre que les flammes avaient chagriné le Kami, que la créature poilue avait fait un signe de la main et refroidi le feu qui brûlait.

D'un autre geste de la main, le Kami fit cuire les poissons à point. Joyeusement, le Tryker prit la broche et lança un poisson au museau du Kami, mais ce dernier le regarda passer sous son nez puis s'écraser par terre. Wiksie prit un autre poisson et, cette fois, d'une façon plus civilisée, le tendit au Kami. Mais ce dernier le laissa tomber immédiatement et lança un regard de travers à Wiksie lorsqu'il lui donna une tape sur la tête. En réalité, Wiksie était coupable d'une familiarité excessive. Il avait jugé le Kami sur son apparence affectueuse. Wiksie ne tarderait pas à découvrir la force qui sommeille derrière l'innocence trompeuse du Kami.

Un jour, Wiksie et ses compagnons cueillaient des champignons lorsqu'une meute de gingos flaira leur piste, et avant d'avoir eu le temps de s'en apercevoir, ils furent encerclés au bord d'un précipice. Les prédateurs allaient mettre à mort leur proie quand le Kami de Wiksie apparut. La joyeuse créature leva une main et toute la meute sanguinaire fut prise de panique et d'effroi, et s'enfuit comme si elle venait de tomber sur un nid de kitins kinrey ! Wiksie et ses compagnons tombèrent à genoux et remercièrent le Kami.

Les Trykers apprirent rapidement à rester humble devant les Kamis, qui furent placés sur un pied d'égalité avec la vénérée Karavan. Mais le temps passant, les Kamis commencèrent à favoriser les jungles bizarres des non moins bizarroïdes Zoraïs, qui se ressemble s'assemble... Non ?! Mais, aujourd'hui encore, les Kamis continuent de jeter un coup d'oeil amical sur les Trykers.

Les Larmes de Sérénité

(Histoire d'un Kami contée par Jai Bai-Wong, un Zoraï)

Il y a plusieurs années, alors que l'Hominité venait à peine de s'aventurer hors de l'obscurité de la préexistence, une tribu nomade s'était installée au coeur des anciennes jungles. Le chef des Zoraïs, qui portait le nom de Cho, s'était éloigné du feu de camp pour aller sous un arbre contempler le ciel nocturne, lorsqu'une présence étrange éveilla les fibres de son corps et le réchauffa au plus profond de son âme. Il ferma les yeux. Il ressentit une plénitude absolue qui apaisa sa douleur, et alors de ses yeux coulèrent les premières Larmes de Sérénité.

Il ouvrit doucement les yeux et de sa vue troublée, il vit sur un arbre la source de cette paix et de cette harmonie intérieures. Le visiteur cligna alors de ses grands yeux, puis disparut pour réapparaître à nouveau devant lui. Cho se prosterna et l'entité parla : « Kami, faim », et elle porta ses mains à sa poitrine. Comprenant d'instinct que le Kami avait faim d'amour, Cho s'agenouilla et mit également la main sur son coeur : « Oui, Cho aspire à une plus grande amitié, divin Kami, comment puis-je mériter ton amour ? »

Le Kami indiqua l'arbre sur lequel il était apparu, et Cho comprit immédiatement que le Kami se souciait de l'infection de la Goo. « Je m'installerai ici, Kami, mon peuple te servira et nous purifierons la terre de ce mal qui la ronge tout comme tu as purifié mon esprit. »

Cho répandit la nouvelle à ses semblables par-delà les terres afin de les réunir autour de cette expérience kami, leur permettant ainsi de ressentir cette paix et d'apaiser leurs angoisses. Le premier grand temple à la gloire de

Jena et de ses Gardiens kamis fut construit à l'endroit précis de l'illumination de Cho et devint Zoran, l'ancienne capitale des Zoraïs. Et souvenons-nous des paroles de Cho : « Il est à la portée de chaque homin de ressentir les Larmes de Sérénité. »

La Fièvre de la Découverte

(Contée par Apocatus Menix, un Chroniqueur Fyros)

Nous étions sous l'autorité du Conseil des Chroniqueurs, mis en place par l'Empereur Abylus l'Erudit, lorsque la guilde de mineurs fut créée pour étudier les ruines découvertes dans la plaine de Coriolis. Malgré une certaine opposition liée à l'interdiction de la Karavan, une motion fut votée, autorisant les mineurs à creuser pour mettre à jour la vérité sur le dragon mythique et sur les trésors secrets ou le mal qu'ils pensaient enfouis dans les entrailles d'Atys. Le consensus général était qu'il valait mieux affronter la vérité que de vivre dans le mensonge, telle reste la devise du peuple Fyros. Cependant, le chemin vers la vérité n'est pas toujours un long fleuve tranquille...

Une équipe creusait dans la région de Coriolis, encouragée par la découverte d'étranges matériaux, lorsqu'elle tomba sur une veine d'acide qui embrasa les terres desséchées environnantes. En raison du vent d'ouest, l'incendie s'étendit rapidement avant la venue des renforts. Le feu ravagea la ville de Coriolis et traça un chemin ardent, tel un gingo enragé dévorant toute forme de vie sur son chemin. Abylus l'Erudit envoya une armée pour combattre le feu mais le pire restait à venir.

L'incendie s'était étendu jusqu'à la frontière des Matis, formant un mur de feu qui empêcha les Trykers d'assurer l'alimentation en eau. Aniro III, le roi matis, profitant de cet écran de fumée, envoya une armée pour mettre en déroute les régiments surveillant l'eau et prendre possession de la route de l'eau, puis tourna son regard vers la Région des Lacs. Mais comme l'affirme si bien notre chant, « tant que l'air emplira nos poumons, nos coeurs fiers et justes battront à l'unisson, et tant qu'à la nuit succèdera le jour, nous lutterons encore et toujours ! » Le feu de Coriolis fit rage durant plusieurs semaines. Mais la chance vint à croiser notre chemin, les nuages s'épaissirent et une pluie violente tomba éteignant le feu comme par magie. Ne perdant pas un seul moment et malgré l'épuisement des troupes, Pyto, le fils de l'Empereur alors âgé, mena une campagne héroïque pour reconquérir le lien vital vers la région des lacs.

Le Siège de Karavia

(Conté par Pergio Vasti, un Chroniqueur-Militaire Matis)

Première partie

Karavia, la cité fortifiée des Matis bâtie sur le site de la première rencontre Karavan-Matis, était tombée entre les mains barbares des Fyros durant le règne du Roi Noblis. Située à mi-chemin sur la route de l'eau reliant la Région des lacs au territoire fyros, la cité était devenue une grande garnison offrant une couverture armée aux avant-postes des Fyros basés au nord et au sud. Trois générations n'avaient pas suffi à oublier la lourde humiliation que nous avaient infligée les envahisseurs, qui continuèrent à prospérer sur la terre sainte, notre terre.

Mais un jour enfin, émergeant des ruines de nos domaines dévastés par des révoltes, vint un nouvel espoir sous les traits du vaillant roi guerrier, Aniro III, deuxième fils de Danido le Décrépit. Aniro échauffa une campagne, accompagné d'un contingent de preux chevaliers, afin de reconquérir la confiance du peuple et de forger une nouvelle armée qui combattrait sous une seule bannière contre l'ennemi commun.

Gioni di Tylini était l'un de ces chevaliers, un colosse de souche karavian et un fervent croyant de Jena. Tylini se démarqua au cours de la bataille de Thormes lorsqu'il convertit ses prisonniers tribaux en de loyaux sujets. Son retour à Matia, la capitale des anciennes terres matis, fut célébré par un fastueux spectacle, et à peine la fanfare avait-elle arrêté de jouer que le roi avait convoqué Tylini. L'heure était venue pour les chevaliers matis de chasser les barbares impies de la terre sainte.

La victoire de Karavia ouvrirait également la voie vers les rivages plus à l'ouest et permettrait de créer un passage pratiquement sans encombres vers les richesses proverbiales de la région des lacs trykers au sud. Cependant, les remparts de la cité fortifiée étaient hauts et solides, et les assiégés pourraient tenir jusqu'à l'arrivée des divisions de secours fyros, ce qui leur prendrait raisonnablement une quarantaine de jour.

"Mais, mon seigneur," intervint Tylini, "le temps que nous ayons pris nos positions, les Fyros auront très certainement déjà envoyé le plus gros de leur armée depuis leurs terres jusqu'à Karavia pour défendre la cité. Nous serons alors débordés et pris entre deux armées?"

"Brave Tylini, vous conviendrez que la victoire repose aussi sur la connaissance du terrain. Vous servirez d'appât aux Fyros sur un champ de bataille que nous aurons préparé !"

"Avec tout le respect que je vous dois, Sire, il nous sera impossible de manœuvrer et notre force de frappe en sera réduite de moitié?"

"Pensez-vous que le Roi vous enverrait à une mort certaine, Gioni di Tylini ?"

"Non, Sire !", protesta le chevalier.

"Dans ce cas, écoutez moi bien." Le roi déroula une carte sur la longue table en bois de syre. "Vous mènerez le siège de la cité de Karavia. Nos informateurs nous affirment qu'il y a un contingent permanent de près de 5000 lances. Mais même si vous êtes plus nombreux, souvenez-vous que vous laisserez d'abord faire le temps qui démoralisera l'ennemi. Je ne veux pas qu'un seul homin matis soit perdu, blessé ou épuisé inutilement par des incursions futiles. Leur condition physique et morale déterminera notre force de frappe et, par conséquent, l'issue de cette grande bataille. Maintenant, vous comprenez, comme le comprendra Abylus, que les Fyros n'auront d'autre choix que de rallier leurs défenses par la longue route au sud de leurs territoires ou de perdre leur lien vital vers la Région des Lacs. Mais votre roi attendra, caché dans la forêt, à l'écart de la route. Nos éclaireurs les regarderont passer ?" Pendant que le roi, de son doigt ganté de cuir, traçait la route sur la carte, Tylini commença à saisir pleinement les plans du roi.

"Mmm, et une fois qu'ils seront passés, votre altesse m'en informera et se rapprochera d'eux par derrière afin de les entraîner là où nous souhaitons qu'ils aillent." Le roi donna une tape amicale dans le dos du grand chevalier.

"Faites préparer convenablement le champ de bataille par vos ingénieurs, mon bon Tylini, et la suite deviendra une noble aventure à lire dans nos livres d'histoire !"

Deuxième partie

Il y avait pourtant un obstacle majeur aux plans du roi. La marche sur Karavia prendrait raisonnablement deux mois car il faudrait passer entre les grands arbres et enjamber la végétation dense ; une marche qui perdrait l'effet de surprise. Cependant, Tylini, connu pour ses inépuisables ressources, engagea une compagnie supplémentaire de deux cents artisans. Puis, au lieu d'avancer droit sur Karavia au nord-ouest, le roi et Tylini partirent à l'est dans une marche de trois jours jusqu'aux cascades de Ria, où le vaste fleuve s'élargissait. En un peu plus d'une semaine, travaillant jour et nuit, les ingénieurs et les artisans avaient abattu près de soixante-dix grands arbres bolkas pour construire de somptueux radeaux qui transporteraient l'armée le long du Ria. Traversant les vallées de Bero et de Ronda, ils croisèrent des tribus riveraines qui restaient à l'abri dans la forêt luxuriante. Admiratifs, ces peuples regardèrent passer l'impressionnante flotte de 300 vaisseaux qui transportait quelques 30000 homins, provisions, mektoubs et 150 ragus dressés. Ainsi naviguaient-ils paisiblement le long du Ria, fleuve qui les menait à la guerre.

L'armée arriva dans la semaine au confluent de Darone où ils furent forcés de débarquer car le courant devenait trop rapide. Ce fut à cet endroit qu'ils se séparèrent, le roi et son armée se dirigeant vers le nord et Tylini vers l'ouest. La forêt devenait moins dense et à peine deux jours plus tard, Tylini et son armée bivouaquaient à un jour de marche au nord de la cité sainte. Le voyage n'avait pas duré plus de vingt jours !

Les avant-postes et les villages, qui se situaient sur la route de l'eau partant vers le sud, étaient encerclés. Dans un silence absolu, les Matis rasèrent les Fyros lors de rapides assauts nocturnes. Tout ennemi fuyant dans la forêt était systématiquement traqué par les ragus puis mis à mort. Il était crucial qu'Abylus n'eut pas vent de l'importance de l'armée qui l'attendait, car sinon il aurait déployé le double de ses forces.

Avant d'arriver à la cité sainte, Tylini sépara son armée en trois divisions composée chacune de plus de cinq mille homins. En outre, il prit soin de ne montrer qu'une partie de ses forces, suffisamment pour inciter les Fyros à rester en place. Enfin, du haut de la butte où il avait planté sa tente, Gioni put admirer Karavia, ses grandes tours en bois, ses édifices élaborés et l'immense mur des primes racines qui occupait si souvent son esprit quand il était enfant. Tout était tel que son grand-père l'avait dépeint et dessiné sur les murs de la résidence familiale. Rien n'avait changé, à l'exception du terrain entourant immédiatement les remparts de la cité, qui avait été rasé de toute végétation, et des routes aussi droites qu'une lance menant aux portes principales. Afin de préserver la cité et de ne pas attirer la curiosité inutile des Kamis, Tylini décida qu'ils n'utiliseraient pas les lances-flammes au cours de l'assaut. Le moment venu, la conquête de la cité serait le fruit d'une stratégie et d'une force pure ! Les ingénieurs conçurent des machines de siège, les artisans abattirent des arbres, pendant que les soldats préparaient le terrain menant au-delà des remparts de la cité au nord. Des milliers de lances furent enfoncées dans le sol de manière à former un angle de quarante-cinq degrés au moment où elles s'élèveraient pour transpercer les guerriers fyros chargeant du nord.

Les Fyros, assiégés dans leur cité fortifiée, étaient au début assez confiants car ils pensaient qu'une armée serait envoyée en renfort sitôt que les administrateurs remarqueraient l'arrêt des convois d'eau. Mais voyant le champ de bataille savamment préparé, ils commencèrent à réaliser l'étendue de notre détermination. Sous-estimant nos forces, ils tentèrent des incursions, mais comprirent rapidement qu'ils courraient droit au massacre. Bien que l'acharnement cessât, de nombreux Fyros furent capturés alors qu'ils essayaient de passer au travers de notre garde impénétrable dans le but d'informer leur patrie de nos préparatifs. Les coupables furent à chaque fois ramenés aux portes de la cité et attachés à un mektoub avec leurs têtes sur les genoux !

Il faut préciser qu'à cette époque les Fyros, ayant désobéi à la Loi d'Atys, ne bénéficiaient plus des faveurs de la Karavan. Tylini savait pertinemment qu'il n'y avait aucune chance pour qu'il y ait une unité de téléportation dans la cité. En outre, Jena, ayant laissé à tous les homins d'Atys la liberté de pensée, ses disciples n'avaient pas le droit de s'interposer dans leurs affaires.

Au cours de la deuxième semaine de siège, le champ de bataille fut fin prêt, les homins devenaient de plus en plus nerveux et des nouvelles de l'armée fyros pouvaient arriver d'un jour à l'autre. Mais par une ironie du sort, le cours des événements allait être tout autre.

Troisième partie

Un soleil de feu embrasa l'horizon. Ses premiers rayons rougeoyants transperçant les épais branchages, illuminèrent la tente de Tylini, et caressèrent au loin l'étendue verte et marron, là où reposait le champ de bataille fin prêt. Un tumulte malséant s'éleva de la citadelle où les païens, fidèles à leur statut misérable, fêtaient le solstice d'été comme pour railler encore plus notre héritage. Alors qu'il contemplait les nuages qui s'amoncelaient à l'horizon, Tylini entendit derrière lui un galop accompagné d'un véritable brouhaha. Gioni se retourna pour voir un mektoub relever la tête puis s'effondrer, épuisé. Le messager bondit de sa monture juste à temps et, respectueux de l'étiquette des Matis, réajusta sa tunique verte et pourpre, puis s'inclina avant de s'avancer vers le grand chevalier. Il lui remit alors un rouleau dont le sceau était marqué de la fleur de baylona et fermé par un ruban de soie pourpre. Tylini prit le billet royal, saisi d'une légère agitation qui augmentait visiblement à la lecture de son contenu. Il regarda alors les chevaliers autour de lui.

"Chevaliers, pour l'amour de Jena, notre roi nous envoie ses ordres : Aujourd'hui est le jour où Karavia va retrouver sa dignité ! Aujourd'hui est le jour où nous brandissons nos épées, aujourd'hui est le jour où nous avançons sur le chemin de la fortune !" Il montra alors le ciel au nord tel une preuve du message du roi : d'épais nuages de fumée, portés par les vents du brûlant solstice d'été, s'accumulaient dans le ciel au nord de la frontière. "Les territoires fyros brûlent du feu du châtimeur ! La providence est de notre côté aujourd'hui !", s'exclama Tylini.

En réalité, ce qui fut connu plus tard comme le grand Feu de Coriolis ravageait les terres desséchées des Fyros et avait coupé la route de l'eau, empêchant ainsi leurs troupes d'atteindre Karavia. La grande bataille, pour laquelle le terrain avait été préparé, serait remise à plus tard. En attendant, la volaille était fatiguée et prise au piège, l'heure était donc venue de la faire rôtir !

Tôt dans la soirée et afin de faire diversion, Tylini envoya une machine de siège pour perturber les archers fyros pendant qu'une compagnie de chevaliers, accompagnée de ragus dressés, se rapprochaient du rempart dont le grand-père de Tylini avait si souvent parlé, là où les primes racines étaient moins profondes. Les bêtes affamées creusèrent la terre, formant ainsi une ouverture sous le mur des primes racines. Une fois l'ordre donné, ils s'engouffrèrent de l'autre côté du rempart ravageant tout sur leur passage pendant que les chevaliers se glissaient à l'intérieur pour faire tomber le grand pont-levis en bois.

Le cor sonna la bataille, les tambours roulèrent dans la nuit tombante, et la colossale armée matis chargea en une vague flamboyante et obscure sur la cité. Tylini guida les lanciers, se débattant et taillant sa route au péril de sa vie, bravant les païens qui se battirent jusqu'au dernier durant toute la nuit. Mais, au petit jour, les couleurs des Matis flottaient à nouveau fièrement dans le ciel, dominant la cité de Karavia.

Triomphant du haut de son donjon, Gioni di Tylini se tourna vers les cieux pour remercier Jena et sentit de grosses gouttes de pluie tomber sur son front. Un déluge brisa le silence. Il tendit au ciel ses paumes ensanglantées pour les laver, alors qu'autour de lui la pluie noyait le sang barbare qui avait coulé dans la cité sainte. Le cœur de Tylini se remplit de bonheur lorsqu'il comprit que ces terres étaient maintenant les siennes. Ses pensées se tournèrent alors au sud, vers la route de la Région des lacs...

La Compagnie de Loria

(Contée par Derry O'Darren, un Chroniqueur Tryker)

Première partie

Pendant de nombreuses années, notre peuple prospéra sur les anciennes terres de Trykoth sous la protection des Fyros avec lesquels nous avons fait alliance.

Au début, nous avons convenu que nous approvisionnerons en eau les cités Fyros du nord en pleine expansion. En échange, les Fyros assureraient notre protection contre les Matis, nos voisins, qui convoitaient avidement nos terres. Au fait, il faut préciser qu'à cette époque, les Matis avaient construit un barrage sur le grand fleuve Munshia, qui prend sa source sur leur territoire et s'écoule jusqu'aux terres desséchées des Fyros. Il se trouvait donc, que non seulement nous ferions passer une route sur une partie de leur territoire, mais également que

nous les écarterions des échanges en eau, ah... Moi je dis que cela leur servit de leçon pour avoir surtaxé leur eau en premier lieu. C'est bien typique des Matis de se couper l'herbe sous les pieds, aucun sens des affaires...

Plus de dix mille Homins volontaires, Trykers et Fyros confondus, travaillèrent d'arrache pied pendant quatre ans et demi, creusant un aqueduc de plus de six mètres de large au travers de 500 kilomètres d'écorce plate, le long des côtes matis. Trente grands moulins, répartis le long de l'aqueduc, acheminaient l'eau en un flux constant des lacs Trykoth jusqu'aux dunes des déserts Fyros au nord. Des campements se formèrent le long de la route de l'eau devenant pour la plupart des avant-postes ou des villes commerçantes. Ce fut le début d'un tout nouveau mode de vie.

La route de l'eau nord-sud ouvrit la voie à de nouveaux échanges. Il y avait de tout, de la sève d'herbe argentée, du lin lunaire, de la résine de bois d'auber et même de la graisse de prakker. C'était le bon temps, comme disait mon vieux père, paix à son âme... Oh, bien sûr, ce n'était pas le grand luxe ni la fête tous les jours, je vous assure. Nous avions notre lot de problèmes, surtout à cause des Matis, aussi verts que des crapauds confits dans la sève qu'ils étaient, et se mordant les doigts d'être si avares ! Mais dans l'ensemble, nous menions une vie plutôt agréable ; mangeant, buvant, dansant et badinant, et nous avions du boulot toute l'année, nous nous occupions de l'entretien, des réparations et du transport...

Ouaip, nous étions aussi heureux que des poissons dans l'eau. Mais les Fyros, des éternels insatisfaits, fourrèrent une fois de plus leur nez là où ils n'auraient pas dû, et déclenchèrent par inadvertance un immense feu qui s'étendit de Coriolis à Destranon.

Bref, pour faire court, le nouveau roi matis, Aniro III, profita que les Fyros étaient bloqués par les flammes pour prendre la cité de Karavia au milieu de la route de l'eau, allant jusqu'à tuer tous ceux qui osaient bouger le petit doigt ! Tous morts, plus personne, en une nuit. Ce fut épouvantable, impensable... J'en ai les larmes aux yeux rien que d'y penser...

Ce fut une sale période que connurent nos ancêtres. Donc, après avoir rasé tous les villages et avant-postes de la route de l'eau, le Duc noir, Gioni di Tylini, envoya un ultimatum aux portes de nos montagnes, nous sommant de déposer les armes si nous ne voulions pas que femmes et enfants soient découpés en petits morceaux. Aussi, grands passionnés de la vie et toujours prompts à s'adapter à une situation délicate, les chefs de tribus trykers décidèrent qu'il était préférable de rester en vie pour se battre un autre jour !

En dépit de cette décision, de nombreux Trykers tentèrent leur chance dans la montagne qui menait au mur infranchissable des Zoraïs. Mais une fois encerclés par les Matis, ils ne leur restaient plus qu'à attendre leur tour, les Matis tuant la plupart d'entre eux pour l'exemple.

Nous étions des milliers, traités comme du bétail et conduits vers les territoires matis où l'on nous sépara puis répartit sur tout le domaine. Nous eûmes à travailler durement, fabriquant des armes et réalisant diverses tâches serviles pendant cinquante jours et cinquante nuits jusqu'à ce que la réponse à notre prière arrive enfin, non pas du ciel mais des souterrains : Loria et sa compagnie de Trykers intrépides allaient changer notre vision des choses, et nous révéler sous un vrai jour comme nous n'aurions jamais pu l'imaginer...

Deuxième partie

Loria était la fille d'un rafteur, une demoiselle fluette mais généreuse qui connaissait les cavernes souterraines mieux que personne. La légende raconte qu'une nuit, avant le début de la marche forcée sous escorte armée hors de la région des lagons de Trykoth, elle se faufila à travers la garde, libéra un groupe de robustes rafteurs et les mena sans être vus par les gardiens matis vers les collines du sud. Mais au lever du jour, après que la brume d'été se soit dissipée, le chef des Matis eut vent de l'évasion et envoya à leur trousses un détachement de vingt puissants cavaliers-mektoubs, fortement motivés par la promesse d'une récompense pour chaque tête rapportée avant la tombée de la nuit.

Malgré toute l'habileté des Trykers à effacer leur trace, traversant les cours d'eau aussi souvent que possible pour ne pas laisser d'empreintes et camoufler leur odeur, les Matis eurent vite fait de retrouver leur piste. En fin de matinée, chaque fois que la brise se levait et soufflait vers l'intérieur des terres, ils entendaient distinctement le galop régulier des mektoubs et les voix des Matis, leur indiquant que leurs poursuivants n'étaient qu'à une heure derrière eux ! Loria guida sa compagnie dans la direction initiale vers le sud sud-est, tout en la rassurant chaque fois que c'était nécessaire. "La montagne est à gauche, le mur des Zoraïs tout droit, les Matis derrière, je pense que nous aurons plus de chance si nous allons vers l'ouest !", déclara Bodley Shaines, un vaillant compagnon que Loria connaissait depuis son enfance.

"Non, notre seule chance est d'aller là où les Matis n'osent pas s'aventurer," répondit-elle, "là où la grande racine surgit du ventre d'Atys. Une fois là-bas, nous suivrons les galeries vers l'est sous la grande montagne jusqu'au territoire Matis afin de libérer nos frères !"

"Moi je dis que nous serons d'une plus grande aide pour nos frères si nous sauvons d'abord notre peau !"

"Non, Bodley," affirma Bremen Layley, "Loria a raison, l'ouest de Trykoth est peuplé de maîtres-gingos qui traquent les fugitifs." Soudain l'écho sinistre d'un hurlement provenant d'une chasse retentit au loin vers l'ouest, comme pour venir confirmer le raisonnement de Bremen.

"Eh bien moi, je reste avec Loria," déclara Ticker O'Flaney.

"Moi aussi," poursuivit Binney Torly.

"Aie confiance, Bodley, plus qu'une heure de marche et nous sommes saufs !" insista Loria.

"Oh, bon, J'suppose que j'avais pas vous abandonner maintenant. Du reste, quelqu'un doit bien veiller sur toi, princesse !"

"Bien, maintenant gardons notre souffle pour la marche !" Sans rien ajouter, Loria s'avança, allongea ses pas et fixa son regard au loin sur le haut plateau, suivie de Ticker O'Flaney, Bremen Layley, Binny Torly, Jeffy Payne, sans oublier Bodley Shaines qui fermait la marche. Ils avancèrent rapidement, traversant les buissons denses et les arbustes de la forêt, suivant la crête verdoyante et dévalant les pentes sous un soleil matinal d'été qui réchauffait les magnifiques fleurs d'irins, et diffusait délicieusement leur parfum. Ce n'était pas toujours chose facile de se concentrer sur la fuite dans un paysage béni par une telle harmonie de la nature. Une fois même, Ticker O'Flaney ne put s'empêcher de siffloter mais il se mit à chanter, et là, il fut sévèrement réprimandé par Loria. On ne peut pas le blâmer le gars, tel est l'amour des Trykers pour toutes les choses libres, non ?! Une autre fois, Bodley Shaines eut droit à une bonne engueulade pour avoir ramassé des baies de scrath et avoir tendance à traîner en chemin.

Ils arrivèrent enfin en haut du plateau au milieu duquel se trouvait une profonde fissure creusée par la grande souche plongeant dans les entrailles interdites d'Atys. Les six homins trykers restèrent émerveillés devant cette immense racine qui serpentait jusqu'à la canopée. Dans un même mouvement, ils se tournèrent pour admirer les lagons bleus miroitants au loin tels des nappes de soie sous un soleil de midi.

"Voyez la mer, là-bas," observa Bremen Layley, "on dirait que nos navires voguent vers Karavia."

"Peut-être que nos amis fuient vers les territoires des Fyros..." ajouta Binney.

"Pour les rejoindre et combattre ensemble les envahisseurs !"

"Un grand hurra pour la liberté !" se réjouit Ticker, mais Loria calma son enthousiasme.

"Regardez bien," leur dit-elle solennellement, "le drapeau royal que vous voyez n'appartient à aucune tribu de Trykoth !"

"Les Matis !"

"Regardez la route de l'eau, regardez notre peuple sur le chemin de l'esclavage..." Alors que Loria indiquait la masse sombre représentant des milliers de prisonniers trykers, elle entendit soudain le galop des mektoubs qui suivaient leur trace et se trouvaient à moins de neuf cents mètres de l'autre côté du plateau derrière eux. Les chevaliers matis devaient les avoir repérés et avaient choisi de faire le tour pour prendre les Trykers par surprise.

"Vite, à la caverne !" s'écria Loria.

"L'entrée est trop loin, nous n'y parviendrons jamais à temps !"

"Au bord de la crevasse, il y a une liane que nous pourrons utiliser pour descendre !" hurla Loria. Les Matis se trouvaient à moins de trois cents mètres derrière eux lorsque les Trykers attrapèrent la liane, basculèrent dans le vide puis se laissèrent glisser jusqu'à un escarpement de cinq mètres. Tous, sauf un.

"Viens, Bodley ! Qu'est-ce que tu attends ?!" l'appela Loria depuis le rebord de la crevasse.

"Je protège nos arrières des Matis, continue à descendre maintenant Loria, tu seras arrivée en bas d'ici à ce que je coupe suffisamment cette liane !"

"Mais Bodley !!"

"Je t'ai fait confiance, maintenant c'est à toi de me faire confiance ! Vas-y maintenant, tout ira bien pour moi tant que vous continuerez d'avancer." Bodley hâta sa dague alors que les Matis se rapprochaient.

Troisième partie

Les premiers chevaliers, épées à la main, se trouvaient à moins de dix mètres de Bodley lorsqu'il se retourna et lança une poignée de galles épineuses de scrath sur leur route. Les mektoubs se cabrèrent en marchant sur ces pointes acérées et désarçonnèrent les cavaliers permettant au vaillant Tryker de voir que la compagnie avait touché le sol et que Loria se trouvait déjà aux deux tiers de la descente, puis il se laissa également glisser dans la crevasse. Un chevalier furieux se rua sur lui mais constatant l'état de la liane, il se tourna vers son chef.

"Ce scélérat a coupé la liane, elle ne tiendra pas, Sire."

Le chef matis s'avança vers la crevasse. "Remontez sur vos mektoubs," ordonna-t-il puis il coupa définitivement la liane. "Ils se dirigent vers la caverne ! Prenons le chemin de l'autre côté. En avant !" hurla-t-il avant de lancer sa monture au galop. Bodley avait descendu la moitié de la liane lorsqu'elle fut complètement coupée. Mais ce petit malin prit appui sur le mur à la dernière seconde afin de s'élaner sur les feuilles d'une branche d'irin fleurissant, amortissant ainsi sa chute et lui permettant d'atterrir au sol dans un grand éclaboussement, en plein milieu d'un énorme tas de bouses ! Il se remit debout, plutôt dégoûté mais constatant que seuls ses vêtements avaient souffert, ils purent alors tous rire et se féliciter maintenant que les plans Matis avaient été déjoués. Il restait à leurs ennemis encore trois cents mètres à parcourir le long de la pente menant au lit de la crevasse, alors que les Trykers n'étaient plus qu'à trente mètres de l'entrée des Primes Racines, et ils savaient tous que les Matis n'enfreindraient jamais la Loi pour partir à leur poursuite. Mais Loria, la seule qui ne manifestait pas de joie, prit la manche souillée du Tryker puis renifla son bras.

"Un Torbak, et du frais..." murmura-t-elle tout en lançant un regard sombre vers la caverne qui leur servait de refuge. Au même moment, un horrible rugissement se fit entendre, paralysant de peur les Trykers.

Les Matis fonçaient au travers du plateau vers la crevasse lointaine et Loria savait qu'ils seraient sur eux, les encerclant en moins d'une minute. Bodley s'effondra sur ses genoux, autant épuisé moralement que désespéré.

"Debout, homin !!" cria-t-elle, "nous ne sommes pas encore morts, debout. Il y a une plus grande bataille qui nous attend. Maintenant, ravalez votre fierté et faites comme moi !" Elle saisit alors une large feuille de Prime Racine, la plongea dans les bouses de torbak puis l'étala sur ses vêtements. Les autres en firent de même à contrecœur, alors qu'ils entendaient les mektoubs matis dévalant la crevasse. "Maintenant, retenez votre respiration, restez calme et ne courez pas, l'odeur du torbak nous couvrira." Loria s'avança lentement vers la caverne au moment où les Matis chargèrent en brandissant leurs épées, concentrés sur l'ordre de leur capitaine : "Ramenez leurs têtes !"

Ignorant les hurlements sauvages des Matis, Loria continua sa progression régulière et assurée vers le refuge dangereux des Primes Racines, sa compagnie ne faisant qu'un bloc derrière elle. Les Matis n'étaient qu'à vingt mètres de leurs têtes lorsqu'ils parvinrent à l'entrée de l'immense caverne, quand tout un coup, ils entendirent un rugissement terrifiant et virent apparaître devant eux une meute de cinq grands torbaks. Même dans les griffes de la mort, Loria continua à marcher et mena sa compagnie entre les formidables créatures sans que celles-ci n'accordent le moindre reniflement aux Trykers ! Les mektoubs au galop s'arrêtèrent nets, désarçonnant les premiers cavaliers surpris et les projetant directement dans les griffes des impressionnants prédateurs, qui enfoncèrent alors leur corne en forme de sabre dans les ventres moelleux des Matis pour s'assurer que leur repas ne s'enfuirait pas, avant de se lancer dans un massacre frénétique.

Seuls deux Matis parvinrent à s'enfuir de cette boucherie et racontèrent qu'ils avaient été pris au piège par une sorcière, affirmant qu'elle avait non seulement le pouvoir d'invoquer des créatures maléfiques et de les lancer sur ses ennemis, mais qu'elle avait osé enfreindre la Loi et descendre dans les cavernes souterraines interdites !

La Compagnie de Loria ne s'attarda pas à ce festin mais continua sa route qui la menait vers son destin héroïque dans les Primes Racines sous la grande montagne, pour une plus grande bataille.

Crépuscule de la Mousson

(Contée par une Vieille Mage Fyros)

Première partie

Le Traité de Karavia marqua le début d'une trêve entre les peuples, et les routes commerciales ouvrirent la voie à une nouvelle ère de prospérité et d'harmonie. Durant deux générations, notre Empire brilla de toute sa splendeur,

brandissant la flamme de la découverte sur la route de la connaissance. Même les érudits zoraïs vinrent chercher l'illumination dans les grandes chambres du savoir de notre capitale, la cité de Fyre.

Des campements fyros s'installèrent le long de la frontière matis, là où la guerre avait fait rage dans le temps. Le plus éloigné, mais non pour autant le moindre de ces avant-postes commerciaux, était Colomo, qui tenait son nom de l'aqueduc exploitant le fleuve Munshia en ce point. Colomo était un lieu très animé avec ses foires et ses convois commerciaux, ses marchands et ses artisans itinérants qui contaient leurs aventures pleines de bêtes sauvages et de dangers.

Mais comme ils disent par ici, aveugle est celui qui se complait dans le mirage enchanteur d'une vie prospère, car réel est le danger qui réunit ses forces en attendant son heure. Et ainsi, nous eûmes à répondre aux effets néfastes issus des années de discorde politique sur la gestion des zones neutres situées entre les territoires Matis et Fyros. Les routes près des frontières devinrent de plus en plus dangereuses en raison des tribus impitoyables qui enlevaient des voyageurs pour les dépouiller et les relâcher, dans le meilleur des cas. Les marchands n'étaient plus libres d'aller et de venir à leur guise, le seul moyen de voyager sans crainte était de respecter les horaires des convois impériaux chargés de conduire ces groupes de voyageurs.

Quelle fut donc notre surprise quand par un soir d'automne, le maire de Colomo fut alerté de l'arrivée d'un Matis, chevauchant un mektoub de bât, qui demandait asile et la permission de parler aux villageois. Le maire se demanda comment un voyageur solitaire avait pu passer indemne au travers des régions infestées de tribus, jusqu'à ce qu'il pose les yeux sur lui.

Le Matis se présenta. Il s'appelait Angeli di Fabrini, et n'était vêtu que des habits de son office, c'est-à-dire, ceux d'un prêtre novice. Il était envoyé en mission d'initiation afin de prouver son dévouement à l'église de Jena. Le maire comprit immédiatement pourquoi il n'avait pas été dépouillé, tout simplement parce qu'il n'avait rien à voler ! Rien qui aurait pu attirer l'œil perçant d'un éclaireur des tribus, pas même un seul dapper pour payer son gîte ! Le maire le confia aux soins d'Abecus, le joyeux sage du village, afin que l'apprenti prêtre soit pris en charge pour la nuit avant d'être conduit sain et sauf au premier avant-poste matis. Ainsi, le maire était sûr que ce jeune homme n'irait pas susciter l'attention de la population avec ses paroles sur Jena. Le dernier prêtre qui était venu par là n'avait fait que semer la discorde sur son passage.

"Eh bien, Sire, je suis très honoré et j'accepterais de bon cœur votre hospitalité, mais j'ai pour mission de parler à votre peuple," déclara Angeli.

"Viens mon garçon, nous allons d'abord parler affaires ensemble," lui répondit Abecus, puis il le conduisit à sa demeure, un édifice raffiné composé de teintes jaunes et bleues contrastant merveilleusement avec l'ocre du désert...

"Julea, dis à ta mère de préparer la chambre d'amis, nous avons un visiteur," dit Abecus à sa fille en entrant dans le vestibule de sa maison. Julea, une jeune fille de caractère de quinze ans, resta un moment sans bouger sur l'escalier qui menait au logis, car c'était la première fois qu'elle voyait un Matis en chair et en os. Il se tenait debout, grand et fier, ses mains étaient fines, avec de longs doigts et des ongles soigneusement limés... Il avait un nez aquilin, ses cheveux également fins étaient coiffés en arrière et une mèche rebelle ondulait devant son œil gauche. Angeli di Fabrini parlait couramment notre langue avec l'accent chantant de son peuple aussi enchanteur que les battements d'un papillon Kineli des forêts. Il s'inclina d'une manière cérémonieuse afin de saluer Julea, qui en retour lui répondit par un sourire amusé avant de finir de descendre les escaliers pour donner le message à sa mère.

Dans la pièce principale, décorée de somptueuses tapisseries représentant les histoires d'antan, la température était constante et sèche malgré l'humidité et la chaleur qui régnait au dehors. Une délicieuse odeur de soupe de trompes de mektoubs et de cactus épicés s'échappait de la cuisine. Abecus présenta son jeune hôte puis l'installa à table auprès de sa femme et de ses deux filles, Silva, la plus jeune, âgée de douze ans, et Julea. Une fois que tout le monde fut servi, le Matis s'éclaircit la voie et l'éleva en une prière :

"Bénédictions Jena, pour cette nourriture donnée
C'est la vie qui réside en chacun de ces mets
Bénédictions soient nos labeurs, nos repos et nos joies
Pour qu'au jugement dernier nous venions à toi"

Ce à quoi Abecus répondit :

"Femme pour ces plats, nous te disons merci
Car c'est une preuve de ton amour infini
Soit béni ton amour comme en témoigne cette table

Tu touches nos coeurs comme personne n'est capable !"

Deuxième partie

La femme du mage, dont le sang était monté aux joues, demanda à tout le monde de cesser de se donner en spectacle. Le jeune missionnaire matis mangea de bon coeur, sans même faire de bruit en avalant sa soupe, puis il prit du bout des doigts son c $\frac{1}{2}$ ur de cactus et le brisa délicatement en de petits morceaux avant de les mettre dans sa bouche. Silva se mit alors à rire et fut immédiatement réprimandée.

"Oh, je ne suis pas offensé, mais dites-moi, quelle est la raison de son rire ?" demanda Angeli.

"C'est la façon dont tu te sers de tes mains pour faire le travail de tes dents !" expliqua Julea. "Ici, nous mettons toute la chair dans notre bouche, ainsi nous ne salissons pas nos doigts, tu comprends ?!"

"C'est ainsi que je manifeste mon respect envers Jena. En observant les différentes parties du cactus, je peux mieux juger comment il a poussé. De la même manière, Jena plonge au fond de notre c $\frac{1}{2}$ ur et de notre âme pour déterminer notre vraie valeur."

"Eh bien, ici nous avons l'habitude de manger le c $\frac{1}{2}$ ur du cactus d'un seul bloc, n'en goûter que des petits morceaux bizarres ne ferait que dénaturer l'ensemble. Un homin a différentes humeurs, cela reviendrait à dire qu'il ne faudrait prendre en compte que celle qui fait qu'il deviendra notre meilleur ami ou notre pire ennemi !" répondit joyeusement Abecus.

"Soit, mais apprécier pleinement la création de Jena nous permet de faire des offrandes pertinentes à ses disciples de la Karavan."

"Ah, Jena, Jena, une création de l'imagination !" s'amusa Abecus.

"Mais, noble mage," répondit gravement Angeli, "dans ce cas, d'où pensez-vous que vous vienne votre magie ?"

"Pas de l'esprit de Jena, cela je peux te l'assurer ! Non, notre magie vient de notre connaissance des objets, de notre réflexion et de notre étude afin que la science puisse être physiquement bâtie autour d'eux. Je suis bien sûr que personne de ton peuple n'a jamais vu Jena ! Vous savez encore moins d'où elle vient !"

"Jena est la brise qui nous caresse, la rafale qui nous bouscule, l'émotion qui émeut notre coeur. Nous pouvons sentir sa présence même si nous ne pouvons la voir. Seules de telles sensations nous permettent d'avoir le sentiment qu'il y a une vie après notre mort sur Atys," répliqua Angeli.

"Tu as de bonnes réponses, Angeli, mais sans vouloir te contredire, Jena n'a pas sa place sous ce toit ! Et lorsque les Matis descendront de leur nuage pour...."

Mais les paroles d'Abecus furent soudain étouffées par un grand rugissement.

"Il y a des gingos en ces lieux ?" demanda Angeli.

"Non, c'est le vent de la mousson du désert. Lorsque l'orage gronde ainsi à travers le cor d'alerte, cela signifie que nous allons traverser une période de sale temps, cela signifie également que tu vas devoir rester jusqu'à ce que ça se calme. Cela ne te fera pas de mal d'apprendre nos coutumes. Il faut maintenant que j'aille prévenir les autres de garder les mektoubs dans les enclos cette nuit, avant que Jena, déguisée en vent, vienne pour les enlever !! Mais reste ici mon jeune ami, je n'en ai pas pour longtemps, Julea te tiendra compagnie. Elle suit de près mes traces, elle pourra ainsi avoir la chance d'appliquer ses connaissances."

Puis, sous le regard attentif de la maîtresse de maison, Abecus donna congés aux jeunes gens. Et ils discutèrent jusqu'à tard, testant chacun à leur tour leurs raisonnements, découvrant ainsi leurs cultures respectives.

"Est-il vrai que les Matis empêchent les castes inférieures d'apprendre à lire et à écrire afin qu'il soit plus facile de plier leurs esprits à vos lois ?" lança Julea.

"Telle est la Loi de Jena, mais la réponse est oui, nous devons d'abord acquérir la formation nécessaire pour affronter les doutes de ce monde. Les connaissances superflues sont dangereuses pour le simple homin et sont uniquement des sources de tourments et de malheurs, qui le conduisent finalement à sa perte dans les griffes du dragon," répondit Angeli.

"Vous prêchez donc la bénédiction de l'ignorance !" se moqua gentiment Julea.

"Eh bien, je suppose, si tu le présentes ainsi..."

"Et pour ce qui est de l'égalité, je suppose que les Lois de Jena n'en tiennent pas compte..."

"Si, bien évidemment, mais il revient à chaque homin de l'apprendre ! Obtenir une place aux côtés de Jena est une lutte de tous les jours, il faut la mériter, sinon il nous suffirait d'errer dans la vie comme un vulgaire vendeur de tapis !"

"Au moins, tu n'éludes pas nos questions comme ceux de ta race, Angeli, et bien que je ne puisse adhérer à ton mode de vie, l'honnêteté de ta foi pénètre mon cœur," avoua Julea.

"Et de mon côté, Julea, bien que je ne la partage pas, je m'incline devant ta profonde sagesse," répliqua Angeli.

Ainsi allaient leurs conversations et malgré leurs divergences d'opinion, chacun contribua à étendre les connaissances de l'autre. Durant trois jours, l'orage de la mousson d'automne fit rage dans le delta du désert, où la vie retrouverait bientôt toute sa magnificence. Mais le temps revint à la normale bien trop vite et le Matis ne tarderait plus à prendre la route avec le convoi impérial.

La veille du départ d'Angeli, ayant épuisé toutes leurs connaissances, les jeunes homins s'assirent silencieusement sur la dune, dominant le delta qui fleurissait à nouveau. La magie de ce crépuscule de la mousson les entourait en silence, un silence baigné de leur amitié, une amitié mutuelle dont les seules pensées en disaient bien plus que les mots...

Troisième partie

A ce moment précis, je peux vous assurer que Julea aurait suivi au bout du monde Angeli di Fabrini, qu'il suive la voie de Jena ou celle du Dragon. Ce qui comptait soudain plus que tout était de partager ce voyage... Puis, dépassant ses espoirs les plus fous, le jeune Matis se tourna vers elle, ses beaux yeux brillaient d'émotion...

"Julea," dit-il, brisant doucement le silence pourpre. "Je crois que mes sentiments pour Jena ne sont pas ceux de l'amour, car c'est un sentiment que toi seule m'a appris, et j'échangerai ma religion contre ce pouvoir suprême..."

"Chut," murmura Julea en levant une main et souriant gravement, elle caressa la larme qui roulait le long de sa joue puis poussa délicatement la mèche qui tombait sur son front. Ils s'enlacèrent puis leurs lèvres se touchèrent, la chaleur de la journée exsudait de leurs corps, les protégeant du vent frais de la mousson qui soufflait autour d'eux.

"Je dois parler à ton père," dit enfin Angeli.

"Attends Angeli, c'est bien trop lourd de conséquences pour être pris à la légère, laisse la nuit apaiser nos cœurs et nous porter conseil, et nous verrons alors, mon amour."

Le sommeil de Julea fut perturbé par des images de répudiation et de déshonneur. Leurs deux familles les rejetaient et Jena les condamnait à un terrifiant voyage dans le monde souterrain du Dragon. Malgré tout, elle s'éveilla le jour suivant encore plus déterminé quant au chemin qu'elle devait suivre à présent. Mais au levé du soleil, ce fut un autre cauchemar qui vint, un cauchemar bien réel cette fois qui allait changer la face du monde.

Le grand clocher du village sonna l'alerte d'un danger imminent. Les oiseaux messagers ybers furent envoyés dans les dunes, apportant la nouvelle d'une terrible marche de monstres ravageant tout à l'ouest. L'empereur appela tous les homins valides à rejoindre les armées impériales afin de repousser les redoutables légions de kitins, pendant que les enfants et les homins inaptes à la bataille étaient évacués vers le nord pour rejoindre la cité de Piros prévenant ainsi une éventuelle attaque des tribus rebelles en l'absence d'une protection guerrière. Il fut conseillé à Angeli de rejoindre ses terres, car il y avait peu de chances que les tribus rebelles entravent sa route maintenant, elles auraient eu vent de la nouvelle et leur attention se serait tournée ailleurs.

Malgré l'agitation les deux jeunes gens trouvèrent un moment de solitude pour s'étreindre et échanger des médaillons contenant chacun une mèche de leurs cheveux. Angeli jura qu'il reviendrait une fois la menace passée. Mais hélas, si Julea avait su alors ce qu'elle sait maintenant, elle ne l'aurait jamais laissé prendre ce chemin maudit, sur lequel les kitins avanceraient quelques heures plus tard, ravageant toute trace de l'humanité sur leur passage.

Julea ? Oui, elle a survécu, à un autre crépuscule de la mousson, à un autre destin... Et oui, jeune homin, tu as deviné juste, il y a en effet une fine mèche de cheveux dans ce médaillon.

La chanson des Kitins

(Par Lyros Melion, un Troubadour Fyros)

I

Ce fut sous le règne de Cerakos, que l'on nommait l'infortuné
Que se produisit le plus grand chaos, de tous les temps jamais conté
Les feuilles étaient d'or sur les autres terres, le soleil avait perdu sa clarté
Quand les mains des Fyros fouillèrent et tombèrent sur un grand danger

D'un pas prudent et l'épée à la main, le capitaine y risqua un ½zil
Pour trouver son Maître et son destin, puis vint le silence du deuil
S'éleva alors une terrible clameur, tel un poison annonçant leur mort
La compagnie fut prise de frayeur, les kitins arrivaient nombreux et forts !

Refrain

Les kitins rampent les kitins viennent et malheur à celui qui reste à la traîne
Mais nous tiendrons bon quoiqu'il adviene jusqu'à ce que nos armées viennent
Plus dure sera leur chute car de plus haut ils tomberont, notre force sera notre haine
Nous trouverons leur faille, nous les combattons et malheur à celui qui reste à la traîne !

II

Pas une seule bête les mineurs n'épargnèrent et vingt gisaient là par vengeance
Quand des profondeurs retentit la fin de leur ère, alors tombèrent les défenses
Mais une main noble lança une boule de feu, afin de contenir la vague de morts
Nos héros alertèrent le maire sous peu, qui hurla haut et fort :

Refrain

Les kitins rampent les kitins viennent et malheur à celui qui reste à la traîne
Mais nous tiendrons bon quoiqu'il adviene jusqu'à ce que nos armées viennent
Plus dure sera leur chute car de plus haut ils tomberont, notre force sera notre haine
Nous trouverons leur faille, nous les combattons et malheur à celui qui reste à la traîne !

III

Mais vint une vision d'effroi qui éprouva les plus valeureux
Un fléau terrible ouvrait la voie vers un massacre des plus calamiteux
Combattre à mort pour une cause perdue n'est pas preuve de courage
Mieux vaut s'enfuir résolu, pour revenir plus fort et prendre l'avantage

Refrain

Les kitins rampent les kitins viennent et malheur à celui qui reste à la traîne
Mais nous tiendrons bon quoiqu'il adviene jusqu'à ce que nos armées viennent
Plus dure sera leur chute car de plus haut ils tomberont, notre force sera notre haine
Nous trouverons leur faille, nous les combattons et malheur à celui qui reste à la traîne !

IV

Les légions dévastèrent déserts et forêts, lacs et rivières
Semant la mort sans aucun regret, dans leur sillage ne resta que misère
Tant que l'air emplira nos poumons, nos cœurs fiers et justes battront à l'unisson,
Et tant qu'à la nuit succèdera le jour, nous lutterons encore et toujours !

Refrain

Les kitins rampent les kitins viennent et malheur à celui qui reste à la traîne
Mais nous tiendrons bon quoiqu'il adviene jusqu'à ce que nos armées viennent
Plus dure sera leur chute car de plus haut ils tomberont, notre force sera notre haine
Nous trouverons leur faille, nous les combattons et malheur à celui qui reste à la traîne !

Quand les murs s'écroulèrent

(Un récit kitin conté par Bia Fei-Lun, une Vielle Dame Zorai)

J'ai vécu à Zoran, l'ancienne capitale de notre peuple. Je me souviens parfaitement de nos merveilleuses cités qui s'étendaient sur des kilomètres au travers de la jungle, et de ma maison dans la vieille médina où le premier temple zorai fut bâti à la gloire de la première illumination kami. Matin et soir, nous étions appelés à la prière par les carillons des grandes cloches en bois de syre qui résonnaient profondément et tendrement, faisant vibrer nos coeurs. Un automne, nous rendions grâce pour la récolte exceptionnelle quand les grandes cloches sonnèrent inopinément, pour la dernière fois...

Mon père avait d'abord craint que les barbares du nord aient, d'une manière ou d'une autre, échappé à la vigilance de nos gardes, trouvé une faille sans visibilité dans l'immense mur qui sécurisait notre territoire et lancé une attaque. Il m'entraîna avec lui pendant que ma mère prenait mon petit frère encore bébé et nous partîmes très vite pour la maison alors que les portes de la cité se fermaient dans un grand fracas. Quand il dut nous quitter pour rejoindre sa guilde, j'en eus un coup au coeur et je ne voulus pas lâcher sa jambe pour le laisser partir. Il se mit presque en colère et ma mère dut m'arracher à lui. Je le regardai par la fenêtre descendre la route en direction de l'entrée principale, un couteau à dépecer dans sa main. J'avais le sentiment horrible que je ne le reverrai plus jamais.

Au-dehors, il y eut un bruit épouvantable suivi d'un violent mouvement de foule, les gens commencèrent à crier et à hurler que les monstres étaient sur nous. Il se produisit un nouvel éclat sinistre suivi d'un nuage de poussière provenant des tours, puis le mur nord de la cité s'écroula.

Nous assistions à la scène du haut de notre terrasse, et au travers de la poussière nous vîmes les premiers kitins géants ramper dans la cité. Mère m'attrapa et nous courûmes au rez-de-chaussée, "verse sur toi le liquide pour la chasse, vite, cela couvrira ton odeur !" hurla-t-elle tout en faisant de même pour elle et pour mon frère. Nous versâmes tout un baril au sol puis soulevâmes la trappe qui menait à la cave afin de descendre là où mon père travaillait les peaux. Il était grand temps.

Un millier de pieds et de pattes tambourinèrent en passant devant la fenêtre de la cave qui donnait sur la rue au niveau du sol. Une odeur nauséabonde remplit alors l'air lorsque nous entendîmes au-dessus de nos têtes le bruit horrible d'un grattement. Ma mère mit sa main sur ma bouche pendant les cinq premières minutes afin d'anticiper mes cris, j'étais pétrifiée. Puis le grouillement au-dessus de nos têtes se fit plus fort...

Ma mère me fit signe de ne pas faire un bruit, et je fis de mon mieux pour ravalier mes larmes en pensant à mon père qui devait être mort. Puis, il y eut un coup violent sur la trappe et cette fois, je ne pus m'empêcher de laisser échapper un cri d'effroi. Ma mère mit une fois de plus sa main sur ma bouche alors que tout mouvement avait cessé à l'étage. Il y eut une sorte de bruit électrique et je sus que le monstre guettait dans l'air la moindre vibration sonore. J'aurais juré que mon coeur battait si fort et si vite que le monstre pouvait l'entendre !

Puis nous entendîmes le grouillement s'éloigner, ces pas qui donnaient la chair de poule quittaient notre maison, et je m'effondrai alors dans les bras de ma mère. Je ne me souviens plus combien de temps nous dormîmes, peut-être quatre heures, mais je me souviens que lorsque je m'éveillai la nuit tombait et mon petit frère gazouillait devant un papillon de nuit. Ma mère se dressa rapidement en se réveillant et le fit taire par peur d'une présence kitin dans les parages. Mais même si nous ne pouvions pas voir au-dehors en raison de la poussière et de l'obscurité, nous sentions que tout était calme. Nous montâmes avec précaution les premières marches grinçantes de la cave nous menant à la trappe. Alors que ma mère tournait la poignée, il y eut un bruit atroce derrière la porte et cette fois je ne pus retenir mes pleurs. Ma mère eut à peine le temps de nous saisir mon frère et moi dans ses bras...

La porte s'ouvrit brusquement et apparut alors une haute silhouette que je connaissais et qui nous regardait : mon père ! Il nous attira tous vers lui et nous serra dans ses grands bras. Ce ne fut qu'en regardant autour de nous que je compris que notre maison et celles de nos voisins, la cité toute entière étaient en ruine comme si elles avaient été ravagées par un violent raz-de-marée. Mon père avait réussi à se cacher dans la maison d'un brave membre de la guilde au moment où les kitins avaient franchi le mur de la ville, il avait poussé toute la famille dans la cave où elle nous attendait alors. Il nous raconta comment il avait fait, comme il expliquait souvent à ma mère de faire au cas où nous aurions été encerclés par des bêtes à l'époque où nous vivions à découvert dans la jungle. Mon père nous expliqua plus tard que ce fut le seul moyen de réchapper à ce fléau et que beaucoup était mort en essayant de fuir à l'autre bout de la ville, là où les portes n'étaient pas assez larges. Nombreux furent ceux qui moururent piétinés avant même que les kitins ne les atteignent. Voilà pourquoi nos villages n'ont plus de murs aujourd'hui.

Mon Gardien de la Karavan

(Conté par Nina Tinaro, une vieille Dame Matis)

Aime les Gardiens de la Karavan comme tes frères, jeune homin, et toi aussi tu seras reconnaissant de leur générosité. Il est vrai que si je suis en vie aujourd'hui dans ce vieux sac d'os, c'est grâce à un puissant Gardien de la Karavan qui un jour prit mes chers proches et moi-même sous son aile, bien qu'elle fût cassée. Je n'étais alors qu'une petite fille et mon père, accompagné des autres hommes, était parti en campagne vers l'ouest pour récupérer nos terres, lorsqu'une armée de kitins arriva en masse du nord résolue à anéantir l'humanité.

Ma grand-mère, ma mère, mes sœurs aînées, nos servantes et moi-même évacuâmes notre majestueuse cité quelques heures avant sa chute, en n'emportant avec nous qu'un seul mektoub de bât et des provisions pour une semaine. Après un périple vers l'est qui dura plusieurs jours, nous arrivâmes aux grandes chutes de Ria où ma grand-mère savait que nous pourrions trouver refuge dans les cavernes. Alors que nous récoltions des champignons de saison parmi les feuilles mortes, les oiseaux et les animaux firent soudain un vacarme assourdissant, puis tout devint silencieux comme avant une tempête...

Parvint alors à mes oreilles puis à mes yeux le martèlement effroyable d'un millier de pieds en marche dans la vallée en contrebas. Une horrible marée d'insectes géants s'approchait rapidement, fauchant et aplatissant la belle flore et écrasant les animaux moins rapides sous leurs pieds. Ma grand-mère nous rassembla et nous nous ruâmes dans la rivière glaciale sur une certaine distance avant de traverser plus loin en amont pour éviter de laisser notre odeur, puis nous grimpâmes derrière la chute d'eau houleuse.

Nous étions bien placés, entre les petits ruisseaux bouillonnants, pour espionner les kitins qui allaient et venaient dans notre camp, détruisant notre habitat de fortune et pillant nos provisions durement gagnées. Mais à notre grand soulagement, ces légions terrifiantes poursuivirent leur marche de l'autre côté des collines, en direction du sud. Nous restâmes toute la nuit derrière le rideau d'eau glacial mais protecteur, serrés les uns contre les autres pour nous tenir chaud. Le matin suivant, les kitins étaient partis et nous retournâmes à notre camp de fortune pour découvrir que la masse destructrice avait tout dévasté sur son passage. Pas un bruit, pas même un oiseau, tous les animaux, effrayés, s'étaient enfuis.

Mais nobles de coeur et forts de nature, nous ne pouvions pas nous apitoyer sur notre sort, nous étions toujours en vie et nous nous attelions à la tâche pour remettre de l'ordre malgré notre grande fatigue. Mais c'est alors que l'horreur frappa une troisième fois... En trois points différents, trois énormes éclaireurs kitins apparurent soudain, nous encerclant alors que nous reculions vers une caverne proche. J'étais pétrifiée. Une de ces créatures maléfiques s'approcha et tenta de me mordre, mais ma grand-mère me tira derrière elle, me criant de courir vers ma mère... Depuis la caverne, ma mère nous demanda de nous agenouiller et de prier pour l'âme de notre grand-mère et pour notre salut lorsqu'un autre son, plus familier, vint à nos oreilles et nous levâmes les yeux vers cette bénédiction que le ciel nous offrait.

Un vaisseau de la Karavan apparut et fit une embardée. Il nous protégea contre les kitins qui rampaient vers nous alors que nous étions à genoux. L'appareil envoya une grande décharge électrique sur les kitins alors qu'ils essayaient de l'écartier de leur chemin. Un Gardien de la Karavan, blessé au bras, sauta du navire et tira sur les yeux des créatures étourdies qui cherchaient toujours à nous atteindre. Le Gardien nous donna des dappers frais pour nous faire reprendre nos esprits, puis nous fit signe de le suivre dans le navire avant d'être rattrapés par le gros des forces kitins. Mais le vaisseau était également touché et ne pouvait prendre les airs... Je garde cependant toujours en mémoire l'intérieur magique, les lumières clignotantes, froides et le vrombissement chaud du cœuf défailant du navire.

Nous continuâmes à pied sous la pluie battante et glaciale. Pendant deux jours, il nous conduisit vers l'est, chassa le gibier pour nous, nous protégea des animaux sauvages et guérit nos blessures calmement, silencieusement, dans sa force tranquille. Nous faisons une prière à Jena chaque matin pour qu'elle nous aide à tenir la journée. Enfin, après un périple d'une semaine, nous arrivâmes dans une grande plaine où, au loin, l'éclat scintillant d'un arc multicolore s'offrit à nos yeux.

Mon Gardien me souleva de ses épaules pour me poser au sol et parla pour la première fois, d'une voix profonde mais tendre : « Voilà, vous êtes maintenant en sécurité, » dit-il. « Traversez l'arc-en-ciel, je resterai vous surveiller jusqu'à ce que vous soyez passés. » Je pris mon courage à deux mains et demandai s'il venait avec nous.

Il répondit qu'il y avait beaucoup d'autres enfants d'Atys à sauver et que sa mission ne faisait que commencer. Je ne pus résister et jetai mes bras à son cou, car il m'avait portée lorsque mes petites jambes m'avaient fait défaut, malgré son bras souffrant. Il me posa à terre et me fit avancer. Je suivis les autres, rassurée par l'aura de son odeur. Une fois vers l'arc-en-ciel, je me retournai, il était toujours en train de nous surveiller comme il l'avait

promis. Puis, comme pour nous presser à traverser l'arc-en-ciel, il fit un petit mouvement de la main qu'il transforma en salut, j'en suis sûre.

Je suis la dernière survivante de cette expédition qui remonte à presque trois générations. Tous les jours, je remercie Jena pour mes enfants et pour les enfants de mes enfants, et pour nous avoir envoyé notre formidable Gardien de la Karavan.

Chance me voilà

(Une chanson tryker du temps de l'Exode, par Kerman Aeron)

I

Vivant les uns sur les autres, marchant sur la corde raide,
Dans l'attente du jour qui s'éveille
Tourmenté par un cauchemar, un espoir me vient en aide
Je pars au lever du soleil

Refrain

Je vais trouver un moyen, je vais me tirer de là
Je ne choisirai pas la facilité, car maintenant je crois en cela
Je vais trouver un moyen, je vais me tirer de là
Mes pensées se mélangent mais mon but est clair, chance me voilà !

II

La pression monte, mon sang est en ébullition,
La Sève s'épuise au cours des heures
Les Kitins martèlent, hurlent et arrivent par millions,
Je ne resterai pas sur ces terres de malheur

Refrain

Je vais trouver un moyen, je vais me tirer de là
Je ne choisirai pas la facilité, car maintenant je crois en cela
Je vais trouver un moyen, je vais me tirer de là
Mes pensées se mélangent mais mon but est clair, chance me voilà !

III

Chevauchant au travers de la brousse tel un ragus traqueur
Je connais aussi bien cette vieille route que mon meilleur ami
Seul dans l'inconnu, mon mektoub de bât ayant fui de peur
Mon moral n'a jamais été aussi bas de ma vie
Mais aussi longtemps que je vivrai, je n'abandonnerai jamais
J'avancerai jusqu'à ce que qu'il ne reste plus rien de moi
Vers les nouvelles terres, vers ce lieu dont j'ai tant rêvé
Je peux le faire si je résiste et j'essaierai quoiqu'il en soit

Refrain

Je vais trouver un moyen, je vais me tirer de là
Je ne choisirai pas la facilité, car maintenant je crois en cela
Je vais trouver un moyen, je vais me tirer de là
Mes pensées se mélangent mais mon but est clair, chance me voilà !

Mabreka

(Conté par Gangi Cheng-Ho, un vieux Sage Zorai)

Première partie

Après la destruction des arcs-en-ciel au cours de la guerre des kitins, je fus emmené avec ma famille et une dizaine de survivants dans la brousse à distance de notre village. Je me souviens encore du n¹/₂ud permanent dans mon estomac, l'anxiété, l'insécurité. Nous errions d'un refuge à un autre, dormant souvent dans les arbres

lorsque l'odeur des kitins était encore présente dans l'air. Nous vivions cette vie précaire depuis quatre années pleines lorsqu'un jour un Kami parla à mon père d'une route qui nous conduirait vers les nouvelles terres, là où les arcs-en-ciel avaient transporté nos frères.

« Nous devons partir avant la canicule d'été, » hâta ma mère, joignant ses mains pleine d'espoir, lorsque mon père vint annoncer la nouvelle au groupe.

« Mais il y a un problème, la route traverse les régions du nord. »

« Nous ne pouvons donc pas y aller, » déclara Si Li-Ching, le guide spirituel aîné de notre village.

« Mais pourquoi ? » implora ma mère. La déception dans sa voix me transperça telle une flèche dans le cœur.

« Car nous devrions traverser les territoires Matis et Fyros. »

« L'ancien a raison, Lian, nous aurions non seulement à éviter les kitins mais également les lames des barbares. Il sait, il a vu la guerre entre les trois peuples, leur soif de sang est sans limites... »

« Depuis de nombreuses saisons maintenant, la force inépuisable des Kamis et de la Karavan n'a eu de cesse de fléchir la résistance des kitins, et tel l'arbre le plus grand dans les hauts vents, bientôt elle la brisera complètement, et très vite ces terres nous appartiendront à nouveau et nous pourrons rebâtir... »

« Mais quand, mon révérend ?! Combien de temps encore devons-nous supporter tout cela ?! », supplia ma mère, puis elle se tourna vers mon père la main sur son ventre rond. Je n'avais jamais vu un tel feu dans ses yeux : la passion désespérée d'une mère pour la vie de ses enfants. « Non », dit-elle, « ceci est peut-être notre dernière chance de tout recommencer. Nous devons partir, Leng. Regarde-nous, nous devenons des sauvages de jour en jour, il n'y a plus rien de propre ici ! J'y vais, et j'y vais maintenant, Leng ! » Ma mère tourna les talons et s'activa telle une tornade autour de notre campement de fortune pour réunir des affaires puis quitta le camp, mes petites sœurs accrochées à sa robe. Je me tournai vers mon père que j'aimais profondément, mais quel fils aurait pu laisser sa mère seule en terre inconnue ?! Je courus alors la rejoindre malgré les appels de mon père. A mon grand soulagement, nous n'avions pas fait trois cents mètres quand mon père nous rattrapa. Il essaya de raisonner ma mère mais ses yeux enflammés regardaient droit devant et elle marcha aussi entêtée qu'un madakam.

« Lian, écoute-moi ! »

« Non, Leng, je ne vais pas moisir sur ces terres un instant de plus ! »

« Attends, Lian. Arrête-toi !! » Mon père la prit par le bras puis plaça ses grandes mains sur ses épaules. Les yeux de ma mère affirmaient sa détermination.

« Je suis déterminée, Leng, je veux avoir un toit au-dessus de nos têtes, je veux que mes enfants aient une bonne éducation, un avenir... »

« Lian, ma chère Lian, tu te trompes de chemin, le nord est à l'opposé ! Puis, la nuit va bientôt tomber, mieux vaut partir au matin... » Ma mère, ayant pris conscience du sens des paroles de mon père, entoura sa nuque de ses bras et appuya sa tête sur sa poitrine.

Deuxième partie

Le jour suivant, nous partîmes plein de tristesse pour la vie que nous quittions et de détermination pour la nouvelle qui nous attendait. Nous ne pûmes convaincre les autres du village de se joindre à nous, ils avaient choisi de rester sur les terres où ils étaient nés.

Avant de nous mettre en route, mon père me prit à part : « Fils, » me dit-il solennellement, « dans la tourmente du conflit chaque homin est égal, tu dois être brave et apprendre maintenant à être à la hauteur de tes aînés. » Il me donna alors une dague que je glissai à ma ceinture telle une épée. « Je veux que tu surveilles ta mère et tes sœurs à chaque instant. Mes mains seront occupées à trouver des ressources et de la nourriture, et à guider les mektoubs au travers des terres barbares vers la grande route. »

Il nous fallut une saison entière pour atteindre cette route. De nouvelles couleurs fraîches dansaient devant nos yeux et des cris de joie et des gloussements étranges parvenaient à nos oreilles alors que nous nous frayions un chemin au travers de la forêt luxuriante, où nous apprîmes à cueillir des baies et des fruits. Mon père nous fournissait la viande grâce à sa magie, certains gibiers ressemblaient à ceux de la jungle, souvent seule la couleur de leur peau se démarquait.

La traversée du désert fut le moment le plus pénible de tous et les ressources de la terre étaient souvent très peu abondantes. Encore pire que cela, le Kami avait dit à mon père que nous parviendrions à « une ligne d'eau » qui nous conduirait à l'ouest vers la grande route. Mais à notre arrivée en ce lieu, guidés par les étoiles, nous découvrîmes que la rivière était asséchée. Nous n'eûmes d'autres choix que d'avancer avec peine le long du lit de la rivière aride malgré l'inquiétude de mon père à l'idée de voyager à découvert, surtout que nos mektoubs de bât étaient devenus étrangement agités comme s'ils sentaient que quelque chose nous suivait le long de la berge. Craignant d'être traqué par des bêtes sauvages ou des barbares, il passa de nombreuses nuits sans dormir à nous surveiller. Un matin où les mektoubs étaient particulièrement agités, mes s¹/₂urs furent installées sur les animaux afin que nous puissions allonger nos pas avant que la chaleur n'eût raison de notre énergie. « La rivière doit refaire surface quelque part plus loin », déclara-t-il, « le Kami n'a pas pu se tromper. Et je peux presque le sentir dans l'air. » Nous avançons du mieux que nous le pouvions sur le sol sec et mou, suçant les coraux afin de tromper notre soif et fredonnant des chansons pour détourner nos esprits des insectes bourdonnant et de la douleur qui affaiblissait nos jambes. C'était ma mère qui en souffrait le plus.

Je me souviens de ses pieds enflés par tant de marche dans la vase sèche. Elle ne se plaignait jamais mais je savais qu'elle souffrait et que cela n'était pas bon pour le bébé dans son ventre. Nous fîmes halte à l'ombre d'un badoa afin de se protéger du soleil de feu jusqu'à ce qu'il décroisse. Je grimpai sur la rive à la recherche de feuilles de takoda pour baigner ses pieds malgré les appels de mon père. Sur le bord de la berge, mes yeux se posèrent sur les ruines d'un campement déserté. Avec précaution, dague à la main, je m'approchai de la maison délabrée la plus proche. Il n'y avait pas âme qui vive, juste le son du vent jouant dans les débris grinçants des portes. D'après ce que je pouvais en voir, il s'agissait d'un avant-poste de quelque sorte et j'avais dû tomber sur un poste de garde. Sous les décombres, je vis la pointe d'une botte, je poussai les débris et trouvai la deuxième, justement ce qu'il fallait pour ma mère ! Je tirai sur les deux bottes jusqu'à ce qu'elles se dégagent et révélent les pieds osseux d'un squelette, appartenant sans aucun doute à un garde enterré sous ce qui avait dû être le toit. Je poussai un cri, mis les bottes sous mon bras puis dévalai le talus aussi vite que mes jambes le pouvaient.

Ma panique et ma peur valaient bien la joie de ma mère. Bien que peu féminine, les bottes du désert lui allaient comme un gant mais je me gardai bien de lui dire à qui elles appartenaient ! Je me souviens de sa façon de taper des mains telle une enfant. Au-delà de ses attitudes de mère, je constatai soudain que sommeillait en elle la petite fille qu'elle était à mon âge. J'étais rempli de fierté à l'idée secrète que maintenant elle savait qu'elle pouvait se reposer sur moi. Et à l'âge avancé de sept ans et demi, je me sentais aussi grand que mon père.

Lorsque je parlai de l'avant-poste à mon père, il me donna gentiment une tape derrière la tête. « Viens, brave petit frippo, » dit-il, « j'ai le sentiment que nous allons trouver une autre surprise dans ton avant-poste. Qui dit campement homin, dit également eau ! » Nous remontâmes tous la berge jusqu'au point le plus élevé de la dune, et là, de l'autre côté du village, à seulement cinquante pas du lieu où nous avions cheminé le long du lit de la rivière asséchée, un filet miroitant d'eau s'étendait aussi loin que les yeux pouvaient voir d'est en ouest. Il s'agissait en fait d'un canal étroit de cinq pas de large qui devait avoir été creusé par des mains de homins. « C'est ça la ligne d'eau dont parlait le Kami ! » s'exclama mon père. « Et dire que nous la longions sans la voir. Ceci explique l'agitation des mektoubs, ça faisait des jours qu'ils la sentaient ! »

Mais très vite, nos esprits ravivés furent à nouveau au plus bas lorsque nous aperçûmes un point sombre à l'horizon, là où la poussière était remuée, cela ne pouvait être qu'une compagnie de barbares qui avançait également sur la grande route. « Nous ne devons pas nous inquiéter », en conclut mon père, « ils sont au moins à un jour de marche devant nous et fixent leur regard vers l'ouest tout comme nous. Nous voyagerons le long de la ligne d'eau tout en gardant nos distances. »

Là-dessus, nous suivîmes l'aqueduc qui nous assurait poissons et rafraîchissements, pratiquement tout le long de la grande route. En outre, nous avions une inquiétude en moins concernant l'installation du camp pour la nuit car il nous suffisait de suivre leurs empreintes, et même leur présence à nos devants avait fini par nous rassurer. La route ne formait plus un passage inconnu car nous pouvions voir de nos propres yeux ceux qui nous précédaient, même barbares ils n'en étaient pas moins des homins dotés de besoins similaires aux nôtres. Nous nous en rendîmes compte en traversant les ruines de l'avant-poste ravagé. En fouillant les décombres, nous avons appris les coutumes du désert, et l'ingéniosité des découvertes ne cessait de nous émerveiller. En installant le camp un soir, ma mère trouva un instrument ingénieux permettant d'éplucher les fruits succulents du cactus, que le convoi barbare avait laissé derrière lui.

Le soulagement et la jubilation remplirent les fibres de notre corps lorsque nous trouvâmes enfin le premier panneau, comme nous l'avait promis le Kami, qui nous indiquait le chemin vers les nouvelles terres. Chaque panneau qui suivit encouragea nos esprits dans l'idée que notre supplice toucherait un jour à sa fin tant que nous continuerions à avancer. Nous savions également que cela prendrait de nombreuses saisons avant d'atteindre notre destination finale, et que nous connaîtrions encore la peine et l'angoisse. Je me souviens d'un événement en particulier qui nous donna une autre vision de l'humanité...

Troisième partie

Nous traversions un terrain cabossé, suivant une crête du canyon, quand le chemin se sépara en deux pistes. De là où nous étions, nous pouvions voir que l'une d'entre elles faisait le tour du canyon par le bas puis remontait à nouveau. L'autre piste traversait directement le ravin grâce à un pont en bois. Nous manquions désespérément d'eau à ce moment-là, il faisait une chaleur étouffante et nous étions épuisés. De l'autre côté du pont, tout semblait plus lisse, la végétation était bien plus verte et une chute d'eau miroitait sous le soleil brûlant. Mais ce qui décida réellement mon père fut la vue des silhouettes de cavaliers-mektoubs barbares devant nous, grimant une colline à distance par la piste la plus longue, brandissant soudain leurs épées puis faisant demi-tour pour foncer sur nous. « Nous avons au moins deux heures sur eux, nous pouvons y arriver si nous traversons vite le pont, une fois de l'autre côté nous le couperons, c'est notre seule chance ! »

Nous nous dépêchâmes d'atteindre le pont, les barbares sur nos talons et se rapprochant rapidement. Je n'arrivais pas à comprendre pourquoi ils étaient tant déterminés à nous attraper, mais je n'avais pas le temps de m'attarder sur cette pensée, toute mon énergie était concentrée sur mes jambes et sur la maîtrise du sentiment angoissant que nous n'y arriverions pas. Nous n'étions plus qu'à cinquante pas du pont et le galop des mektoubs résonnait de plus en plus fort à chaque pas que nous faisons. « Ne vous retournez pas, courez vers le pont !! » me cria mon père.

Nous accélérâmes, mais je me retournai malgré moi et vis trois cavaliers hurlant et brandissant leurs épées à moins de quatre cents pas derrière nous. Le pont n'était plus qu'à trente mètres devant nous quand nos mektoubs furent pris de panique et se cabrèrent. Mon père parvint à attraper mes soeurs juste avant qu'ils ne s'enfuient ! Nous poursuivîmes notre route, nous n'étions plus qu'à dix pas du pont, mais au moment où nous passions une alcôve du mur du canyon, l'horreur frappa une deuxième fois !! Sous la forme de deux énormes kirotas, des soldats kitins, qui n'attendaient que nous !

Ils foncèrent sur nous, faisant claquer leurs puissantes pinces géantes. Mon père se tenait seul devant eux, essayant de les garder en arrière grâce à sa magie alors que nous parvenions au pont pour découvrir que des planches manquaient et qu'il était impossible de traverser.

Mon père s'affaiblissait devant mes yeux, il était à court de sorts et sa masse devenait moins rapide, les kirotas ne tarderaient plus à être sur lui. Je pensais que les barbares auraient stoppé leur chasse en voyant ces créatures, mais ils accélérèrent leur galop et arrivèrent sur nous. Je sortis ma dague et me mis devant ma mère et mes sœurs lorsque soudain des flèches, des lances et une magie qui nous était inconnue fendirent l'air pour atteindre de plein fouet les monstres. Les cavaliers sautèrent de leurs montures pour combattre aux côtés de mon père, enfonçant leurs armes mortelles dans les points faibles des carapaces kitins pour les achever.

Un grand barbare Matis s'avança vers mon père vidé de sa sève et effondré de fatigue. Le guerrier Matis qui portait le nom de Matini, le prit par les épaules et le remit sur ses pieds.

« Homin, » dit-il, « jamais auparavant, je n'ai vu un telle effusion de magie. »

« Jamais de ma vie, je n'ai vu un homin seul faire face à deux soldats kitins ! » dit Kalus, le Fyros.

« J'ai bien cru que nous n'arriverions jamais à vous à temps, » ajouta Bremmen, le Tryker.

Même si nous ne parvenions pas à comprendre parfaitement chaque mot, le sens en était évident. Il était aussi clair que mon père était ému par leur fraternité.

« Nous suivons votre avancée depuis que vous avez rejoint la ligne d'eau aux ruines de Pekith. Nous vous avons vu prendre la mauvaise route, nous avons essayé de vous prévenir de l'embuscade des kitins, puis nous avons fait demi-tour. »

« Homins... frères, maintenant j'y vois clair, comment puis-je vous remercier en retour ? » dit mon père en portant la main droite à son cœur.

« En chevauchant avec nous vers les nouvelles terres, dans l'union nous aurons plus de chances, » affirma le Matis. « Venez, nous devons partir avant que d'autres soldats kitins n'arrivent, la zone en est infestée, il y a une ouverture de Prime Racine non loin et abrite leur nid. »

« D'autres membres de notre compagnie nous attendent plus loin, nous vous donnerons à boire et à manger, » nous rassura Kalus.

« Au fait, j'espère que tu as aimé l'éplucheur de cactus, madame ! » dit Bremmen à ma mère avec un clin d'oeil. « Ma femme a pensé que ça te serait utile ».

Nos mektoubs furent rapportés pour ma soeur et ma mère. « Venez, il y a de la place pour deux », dit le Matis à mon père et il le tira à sa selle. Ma plus jeune soeur prit place derrière le Fyros, et mon voyage fut merveilleux aux côtés de Bremmen, le plus courageux et le plus spirituel des homins qui n'ait jamais existé.

Mon petit frère est né sur cette route parmi des homins de toute race. En hommage à l'union de nos peuples, mon père l'appela Matini Bremmen Kalus Cheng-Ho ! On l'appelait Mabreka pour faire plus court !

Atys

(La planète organique)



Atys, planète enchantresse baignée de légendes et de mystères ! Ses merveilles n'ont d'égal que ses dangers. Aux détours de ses forêts, de ses lacs ou de ses déserts, vous trouverez tantôt des paysages féeriques, tantôt la mort. Partez à la conquête de cet Eden fantastique et souvenez-vous de la légende, Homins : une terre fertile sombre aisément dans la désolation si nul ne se dresse pour la protéger.

Les Ecosystèmes

Voyagez sur Atys et récoltez des renseignements sur la faune, la flore et les villes principales des différents écosystèmes.

Le Bestiaire

Un Homin averti en vaut deux. Identifiez vos proies avant de partir en chasse.

Les Tribus

Au cours de vos pérégrinations, vous croiserez des tribus primitives et homines. Mieux vaut savoir à qui vous avez affaire avant qu'il ne soit trop tard.

Les Ecosystèmes

Le Désert



Le Paysage

Le grand désert d'Atys est une terre sauvage balayée par le vent et évitée de tous, à l'exception des Fyros qui y mènent une existence prospère tout en reconstruisant leur civilisation. L'endroit le plus fascinant de ce désert est sans aucun doute la grande cité fyros qui est également une forteresse très impressionnante. Même si les dangers sont innombrables et les oasis rares, l'esprit intrépide qui s'aventure sur ces terres hostiles est récompensé par une multitude de ressources précieuses comme différents types de bois rares.

Le Climat

Des vents violents, de grandes périodes de sécheresse, des températures suffocantes le jour et glaciales la nuit, font de ces dunes embrasées des pièges mortels pour un voyageur égaré.

Les Forêts



Le Paysage

Les forêts d'Atys plantent un somptueux décor, nous rappelant constamment la domination de la flore. En ces lieux, des arbres majestueux atteignent des proportions colossales, chaque arbre pouvant accueillir des centaines de personnes. De grandes crevasses, présentes dans le lit de la forêt et causées par les grandes racines, conduisent aux entrailles d'Atys. Les forêts d'Atys sont les zones de prédilection des Matis qui y ont construit leur majestueuse cité. Les matières premières abondent et on y trouve de nombreuses essences de feuilles.

Le Climat

Les forêts bénéficient d'un climat tempéré, idéal pour les homins ainsi que pour les plantes et les autres créatures. Les saisons se caractérisent par une alternance de froid et pluvieux à chaud et sec.

La Jungle



Le Paysage

Les Zoraïs ont installé leurs villes et villages enchanteurs dans la jungle où la Sève coule en abondance et nourrit la flore grandissante. Il ne faut cependant pas se fier au décor chaleureux et haut en couleurs du labyrinthe végétal car les dangers sont multiples. La jungle est infectée en de nombreux endroits par la peste de la goo, un cancer qui ronge inexorablement la vie, ravageant les habitats, les plantes et engendrant d'horribles créatures.

Cependant, un explorateur averti sera récompensé par la beauté des nombreuses ressources, dont le précieux ambre.

Le Climat

Le Climat est variable, une tranquillité des plus pures peut être perturbée par le tonnerre ou les orages.

Les Lacs



Le Paysage

L'archipel magique de la région des lacs est une terre enchantée perdue entre les jungles et les forêts d'Atys. Cette myriade d'îles est peuplée par les joyeux Trykers qui ont adopté cette région exotique comme lieu de prédilection. La région des lacs offre un décor changeant avec des plages de sable blanc, des chutes d'eau spectaculaires, les extraordinaires villages flottants des Trykers et des falaises dont les formes laissent libre cours à l'imagination. Cet endroit possède de nombreuses ressources dont différentes sortes de carapaces.

Le Climat

L'archipel bénéficie d'un merveilleux climat ensoleillé à longueur d'année, seules de rares pluies ou la brume du matin viennent rafraîchir les terres.

Les Primes Racines



Le Paysage

Les Primes Racines forment l'écosystème le plus mystérieux d'Atys. L'explorateur curieux sera émerveillé par la beauté remarquable de cet immense labyrinthe fait de cavernes verdoyantes, plongeant dans les entrailles de la planète. La sève s'écoule en rivières sans fin, des plantes fluorescentes éclairent doucement le chemin tandis que des créatures étranges rôdent dans les ténèbres scintillantes. Les Primes Racines regorgent de mystérieux vestiges du passé et de nombreuses ressources variées

Le Climat

Les Primes Racines ne subissent qu'une légère variation climatique. Les températures restent fraîches et l'atmosphère humide sur la majeure partie de l'année.

Le Bestiaire

La Faune

L'Arana

L'Arana est un maître du camouflage. Son corps et ses deux paires de pattes jointes le font ressembler à une souche de bois. Il est de plus pourvu de touffes de poils qui ressemblent à de l'herbe et il abrite des champignons et de la mousse sur son dos. Sa carapace et ses pattes sont protégées par des excroissances pointues comme des épines pour décourager les prédateurs. Il a de petits yeux sur des tiges charnues sortant du haut de sa tête, et de puissantes mandibules inférieures en forme de défenses dont il se sert pour attaquer s'il se sent menacé. On peut voir cet herbivore filer à toute allure du bout de ses doigts cornés dans la forêt et le désert.



L'Arma

Pachyderme énorme, l'Arma se caractérise par sa carapace recouverte de mousse et munie d'excroissances épineuses. Sa peau épaisse et la rangée impressionnante de cornes de défense sur sa tête en font une proie difficile même pour le carnivore le plus aguerri. Protégé par son armure, l'Arma broute paisiblement en troupeau aux côtés des prédateurs les plus violents sur Atys. Il ne se met en colère qu'en cas de harcèlement excessif.



Le Bawaab

De la même famille que le Lumper, le Bawaab se caractérise par sa peau verte et écailleuse et par une « tête de marteau » plate avec un 1/2 il à chaque extrémité. Ses pattes ressemblent à des piliers et il a de gros pieds. Étonnamment, il se déplace assez rapidement. Cet herbivore est une créature craintive que l'on trouve principalement dans la forêt et la jungle.



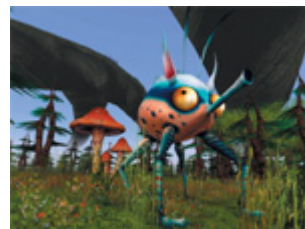
Le Bodoc

Gros herbivore à peau épaisse avec des yeux minuscules et des cornes énormes sortant des côtés de sa tête. Quand le Bodoc se sent menacé, ses cornes peuvent tuer le plus coriace des prédateurs. Il paît en troupeau pour renforcer sa protection. On le trouve partout sur Atys.



Le Bolobi

Ce quadrupède rond a de gros yeux globuleux et enflés, placés loin l'un de l'autre, lui donnant un champ de vision de 270 degrés. Sa tête sans cou s'enfonce dans un corps recouvert d'un pelage de fourrure épaisse qui lui fait ressembler à une boule de peluche ! Avec sa trompe puissante, le Bolobi ramasse des baies, des noix et de la sève qu'il fait fermenter dans son ventre pour fabriquer un gaz mortel. Il a quatre pattes articulées et identiques et ses tibias sont armés d'épines tranchantes comme des rasoirs qui l'aident à décourager les prédateurs. Deux longues antennes minces comme un fil et de grandes oreilles lui permettent de détecter un ennemi s'attaquant à lui à une grande distance. On peut trouver cet herbivore partout sur Atys.



Le Capryni

Ruminant ressemblant à un cervidé avec une barbichette, le Capryni se distingue par sa peau épaisse comparable à celle d'un rhinocéros. Créature timide et rapide, son bois solide sert plus à attirer un partenaire qu'à se défendre des prédateurs, mais sous la menace le Capryni donne un terrible coup avec ses pattes postérieures. On trouve le Capryni partout sur Atys, sauf dans les Primes Racines.



Le Clopper

Ce crustacé brunâtre se nourrit de charognes et parfois d'animaux mortellement blessés. Le Clopper tire son nom du son qu'il fait avec ses pinces bien développées en approchant sa proie blessée. Il fait partie de la famille des Clankers. On le trouve dans le désert et la région des lacs.



Le Cray

Ce crustacé aux couleurs éclatantes est pourvu de quatre membres identiques et puissants, de plusieurs antennes autour de la bouche, et ses yeux placés sur des tiges lui permettent de voir tout autour de lui. S'il est attaqué, le Cray tourne pour couper l'agresseur en lambeaux avec sa carapace tranchante. On trouve cet herbivore dans la région des lacs.



Le Cuttler

Ce chasseur à l'apparence sinistre a un dos épineux avec des cornes en forme de lames le long de ses épines et des éperons sur ses tibias. Ses longs sabots effilés lui permettent de creuser dans le sol. Il peut ainsi s'assurer d'une bonne prise avant de se mettre à pousser un sprint rapide à tout moment. Le Cuttler a un museau en cuir dur et une bouche large avec des dents tranchantes qu'il utilise pour s'accrocher à sa proie tandis qu'il la poignarde avec son burin corné situé sous son thorax. Il vit principalement dans la forêt et le désert mais certains spécimens ont été vus dans la jungle.



Le Frippo

Ce petit omnivore commun, de taille comparable à celle du Yubo, a de vigoureuses pattes avant supportant un corps robuste, une tête lourde et un museau puissant. Sa peau épaisse en fait une créature tenace et audacieuse malgré une lenteur relative. Le Frippo prospère dans le climat tempéré des forêts.



Le Gingo

Canin agité doté d'une crinière, de fortes épaules plus hautes que son arrière-train, de mâchoires puissantes et de solides dents, le Gingo vit en meutes allant jusqu'à cinq individus, il se nourrit des charognes abandonnées par les prédateurs. Il est connu pour son gloussement strident ressemblant à un rire dément. Habitat naturel : forêt, désert et jungle.



Le Gnoof

Herbivore grégaire, le Gnoof se caractérise par sa trompe qu'il utilise pour récolter de la nourriture, amener l'eau à sa bouche, sentir et soulever les choses. Sa tête et le haut de son corps sont protégés par une carapace dure alors que ses flancs et la partie inférieure sont recouverts de poils courts qui poussent par petits morceaux ou par pans entiers. Ses grosses pattes agiles sont pourvues de doigts bulbeux lui permettant de dégager de la chaleur. Il paît principalement en troupeau de cinq ou six partout sur Atys.



Le Goari

Crustacé doté de quatre pattes identiques et de deux pinces puissantes, le Goari est reconnaissable à une sphère translucide remplie d'une substance aqueuse suspendue au-dessus de sa tête. Il ensevelit la moitié de sa carapace dans le sol ou s'immerge dans l'eau en ne laissant visible que la sphère qu'il secoue pour attirer les animaux assoiffés. Quand la proie est assez proche, il bondit en avant, les



pinces prêtes à tuer. Ce carnivore fait partie de la famille des Clankers et se trouve dans le désert et la région des lacs.

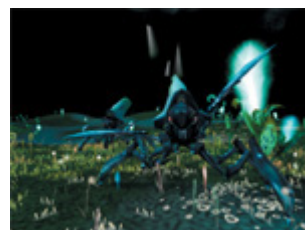
Le Gubani

Cet herbivore grégaire et craintif est pourvu de longs postérieurs puissants et de pieds adhérents parfaitement adaptés aux mouvements rapides. Ses deux « ailettes » sur le haut de son dos lui donnent un aérodynamisme supplémentaire lui permettant de courir rapidement en faisant des bonds sur un terrain difficile. Le Gubani a un odorat bien développé ainsi qu'une ouïe sensible lui permettant de rester sur ses gardes contre les prédateurs pendant qu'il se nourrit. Ce rongeur est armé de grandes incisives puissantes. On le trouve dans la jungle et les Primes Racines.



L'Horncher

Crustacé doté de quatre pattes identiques, d'une paire de pinces puissantes et d'appendices au bout de son abdomen, l'Horncher tire son nom d'une carapace cornée à laquelle ressemble la sienne. Il enfonce son corps sous ses pattes, se couche et reste immobile en attendant qu'une proie innocente passe à proximité. On peut trouver l'Horncher principalement dans la région des lacs et les Primes Racines.



L'Igara

Oiseau de proie doté d'un bec pointu et rapace ainsi que de quatre ailes d'une envergure de plus de 3 mètres, l'Igara se distingue par sa queue barbelée et mortelle qu'il utilise quand il attaque. Il serre les troncs d'arbres avec ses griffes et ses ailettes arrière enduites de sève. Quand il aperçoit une proie, il pique droit dessus. On le trouve principalement dans la jungle et le désert.



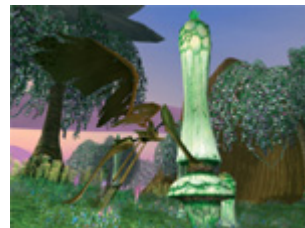
L'Izam

Charognard ailé dont le plumage tacheté lui permet de se fondre dans le feuillage, l'Izam plane dans les hauteurs, attendant patiemment son heure tout en scrutant les sous-bois, puis pique sur une proie plus faible, annonçant son arrivée par un cri moqueur et strident. On le trouve partout sur Atys sauf sur le territoire Matis.



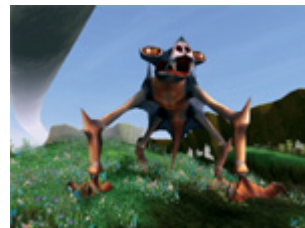
Le Javing

Oiseau de proie aux ailes dentelées et au vol agité, le Javing n'a pas d'yeux et chasse sa nourriture en partie à l'aide de son odorat et surtout à l'aide de son système d'écholocation. Il produit des vagues de sons aigus qui renvoient l'écho des obstacles et permettent ainsi à l'oiseau de se diriger avec précision. Le Javing est muni d'une longue langue noire, luisante et barbelée qu'il utilise pour transpercer sa proie. Il évolue dans la jungle et la forêt.



Le Jugula

Petit prédateur épais et désarmant, le jugula a des yeux globuleux et de puissantes pattes arrière pour sauter. La peau de son dos contient des épines courtes, pointues et solides qui l'aident à décourager les prédateurs plus gros que lui. Lorsqu'il attaque, le jugula saute à la gorge de sa victime en s'accrochant avec ses griffes et en enfonçant ses crocs dans son cou pour la vider de son sang. On le trouve principalement dans la forêt et les Primes Racines d'Atys mais il a également été aperçu dans la jungle.



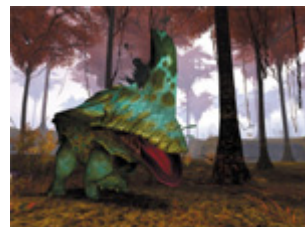
Le Lumper

Herbivore craintif se nourrissant principalement de cactus, le Lumper a de longues pattes lui permettant de se déplacer rapidement et de gros yeux placés sur des tiges charnues sortant des deux côtés de sa tête. Il se caractérise particulièrement par son dos couvert d'épines. On le trouve principalement dans le désert et les Primes Racines.



Le Madakam

Comme le Ploderos, le Madakam est une créature bossue, solide et lente qui peut brouter nonchalamment en marchant d'un pas tranquille sans craindre les prédateurs potentiels grâce à son énorme tête cornée et à sa peau épaisse. Il a de petits yeux et de petites oreilles, des membres épais et courts avec trois doigts chacun et un corps robuste recouvert d'une carapace lourde en forme de dôme. Sa tête triangulaire est armée d'une corne impressionnante en forme de machette que le Madakam utilise pour tuer s'il se sent menacé. Cet omnivore est équipé de petites dents lui permettant de déchirer et de mâcher l'herbe et les racines. On le trouve principalement dans les forêts et la jungle.



Le Mektoub

Pachyderme herbivore et placide, le Mektoub est facilement reconnaissable à sa longue trompe puissante qu'il utilise pour récolter de la nourriture, amener l'eau à sa bouche, sentir et soulever des objets. Comme le Gnoof, il a des pieds agiles avec de gros doigts enflés lui permettant de dégager de la chaleur. Une fois apprivoisé, il constitue un animal idéal pour la monte ou le bât. Il paît partout sur Atys.



Le Messab

Animal timide à sabots doté d'une tête fine, d'un long cou, d'une bosse et de longues pattes. La cécité partielle du Messab est compensée par son système d'écholocation qui lui permet de se diriger dans les terrains semés d'embûches les plus difficiles. Le Messab est un herbivore timide et rapide qui vit principalement dans la jungle mais également dans la région des lacs.



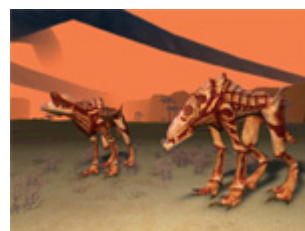
Le Najab

Grand batracien omnivore doté d'une peau gluante, le Najab, quand il se sent menacé, crache des algues fermentées sur son agresseur et plonge dans l'eau pour retourner en lieu sûr. Sa chair et sa peau sont appréciées par les Zoraïs pour leurs propriétés hallucinogènes. On le trouve principalement dans la région des lacs mais également dans la jungle.



L'Ocyx

L'Ocyx se distingue facilement par son exosquelette qui constitue un moyen de défense impressionnant. Ce prédateur est équipé d'un museau puissant avec deux canines tranchantes, dépassant de sa mâchoire inférieure, et de longues griffes. La queue osseuse et tranchante, qui équilibre sa lourde tête, constitue également une arme redoutable. On trouve ce carnivore dans la forêt et le désert et plus rarement dans la jungle.



Le Ploderos

Enorme pachyderme trapu avec de petits yeux et de petites oreilles, un corps épais et lourd et de grosses pattes courtes, le Ploderos broute toute la journée,



cheminant d'un pas égal et lent d'une zone de pâturage à l'autre, apparemment inconscient des dangers qui l'entourent. Sa peau rouge, épaisse et dénuée de poils ainsi que la couverture protectrice cornée et dure de sa tête constituent une défense redoutable contre les carnivores s'attaquant à lui. Mais s'il se sent menacé, le Ploderos combattra méthodiquement en fonçant sur son adversaire de tout le poids de son corps lent mais énorme. Il paît dans la jungle et le désert.

Le Ragus

Créature canine avec des griffes rétractables, une langue rugueuse et cinq yeux qui lui permettent de voir dans tout type de lumière. Cette espèce d'omnivore rapide et hyperactive était autrefois dressée pour lécher les canalisations afin de les nettoyer et de se débarrasser de la vermine en général. Cet omnivore de la famille des Hounders se trouve dans la forêt, la jungle et les lacs.



Le Raspal

Le Raspal est un mammifère à sabots appartenant au même ordre que le Capryni. Il a une tête fine, un long cou et deux ailettes situées en haut du dos qui améliorent sa stabilité et lui permettent d'évoluer à grande vitesse même sur terrain difficile. Bien qu'il n'est pas d'yeux, le Raspal compte sur un sixième sens puissant, l'écholocation, pour se diriger. Pour se défendre, il est équipé d'une peau cornée, dure et rugueuse et d'un burin mortel sous son ventre. On peut trouver cet herbivore dans le désert et la forêt.



Le Rendor

Mammifère trapu, à sabots et pourvu d'un petit cou épais, le Rendor appartient à la même famille que le Capryni. Il a une avant-main massive et une bosse sur le dos. Sa grosse tête est recouverte d'une carapace en cuir faisant office de casque et constituant un redoutable bélier pour se défendre. Comme le Capryni, le Rendor est un animal de pâturage qui se démarque par sa docilité mais s'il est provoqué, il est capable de tuer le plus agressif des prédateurs. On le trouve dans la forêt et les lacs.



Le Shalah

Le Shalah est un ruminant reconnaissable à son lourd pelage hirsute et à ses longues défenses sortant des deux côtés de sa mâchoire inférieure. Ses défenses et les plaques de cuir épais disposées en couches sur son visage constituent une défense solide. Il utilise d'une part son museau puissant pour ramasser et déchirer de grandes touffes d'herbe et d'autre part sa mâchoire inférieure comme une bêche pour extirper des tubercules nutritifs. On peut trouver le Shalah broutant dans les lacs et le désert.



Le Timari

Créature herbivore avec d'énormes épines dorsales d'un mètre de haut qui servent de défenses efficaces en cas d'attaque. Les yeux du Timari sont placés à 180 degrés sur des tiges charnues sortant des côtés de sa tête. Habitat naturel : jungle et désert où sa peau adopte la couleur prédominante de son environnement.



Le Torbak

Félin atysien par excellence, reconnaissable à sa longue corne en forme de sabre, à trois épines dorsales et à une queue osseuse et pointue, le torbak a une peau résistante qui a la particularité d'adopter la couleur prédominante des environs, ce qui le rend difficile à repérer avant ses attaques mortelles. Il rôde partout sur Atys.



Le Tyrancha

Carnivore terrifiant, le tyrancha est doté de quatre pattes identiques rattachées à un corps allongé et de forme larvaire se terminant par un grand orifice rond pourvu de dents tranchantes et irrégulières. Ses yeux sont placés au bout de tiges charnues sortant du haut de son dos, lui permettant de voir tout autour de lui. Sur chacune de ses pattes, trois doigts s'intercalent avec trois griffes inclinées vers le bas grâce auxquelles il peut prendre une position ferme sur le sol avant de projeter une substance acide sur sa victime. On le trouve dans le désert et les Primes Racines.



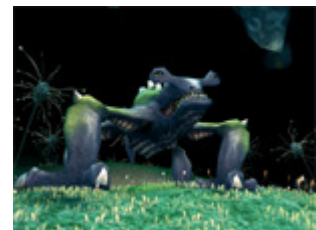
Le Varynx

Félin carnivore du désert dont la peau résistante au feu peut se fondre dans les couleurs du désert et dans les ombres des Primes Racines. Le varynx rôde par groupes de 2 ou 3 individus autour des trous de feu du Désert Ardent où il sauve les homins du feu puis les dévore vivants. Autrefois dressée par les Fyros pour sauver les homins des flammes, la redoutable bête, découvrant le goût de la chair humaine, s'est ensuite retournée contre ses maîtres. Quand il attaque, cet animal tenace se bat jusqu'à la mort. De la famille des hounders, le varynx rôde dans le désert et les Primes Racines.



Le Vorax

Prédateur de trois mètres et demi de long ressemblant à un lézard, le vorax a un dos épineux, des yeux rouges terrifiants et des dents aussi tranchantes qu'un rasoir. C'est un chasseur rapide, féroce et rusé qui peut immobiliser sa proie grâce à son rugissement terrifiant. Il a la particularité d'enduire de salive toxique sa victime immobilisée pour aider à la digestion. On trouve ce carnivore principalement dans les Primes Racines.



Le Wombai

De la même famille que le bolobi, le wombai a de gros yeux qui lui permettent de voir tout autour de lui ainsi qu'une longue trompe qu'il utilise pour ramasser des graines, des insectes et des noix dans la terre et les buissons. Le wombai, avec sa trompe et sa tête ronde sans cou sortant de son corps également rond, ressemble à une poire chevelue sur pattes ! Ses quatre pattes identiques sont plus longues et plus épaisses que celles du bolobi ; elles sont également mieux adaptées pour parcourir les hautes herbes de la jungle et de la région des lacs.



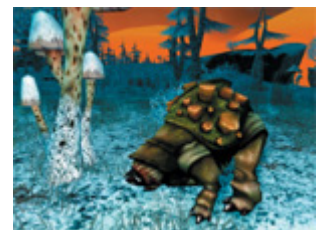
L'Yber

Oiseau de deux mètres de hauteur, d'une envergure allant jusqu'à quatre mètres, l'yber est un cousin gracieux de l'izam. Il vole très vite en frôlant le sol à la recherche d'une proie plus petite. Il se caractérise par son bec puissant et ses deux paires d'ailes diaphanes supplémentaires qui sécrètent une substance visqueuse lui permettant de capturer des insectes et des petits oiseaux. On trouve l'yber dans la jungle et dans la région des lacs.



Le Yelk

Grand charognard bossu et lymphatique facilement reconnaissable à son museau pointu et aux champignons très recherchés qui poussent sur son dos. Ses champignons toxiques constituent un formidable moyen de persuasion pour les prédateurs affamés. Le yelk mange toute matière organique. Sur les terres d'antan, il était dressé par les homins pour le traitement des déchets.



Le Yetin

Le yetin est un omnivore à sabots pourvu de puissantes pattes postérieures, d'un thorax bien développé et d'une grosse tête lourde. Son corps violet est teinté d'un pelage coloré de poils hérissés et grossiers. Ses canines inférieures forment des défenses qui dépassent de sa bouche et qu'il utilise pour se défendre mais aussi



pour déraciner des tubercules et autres. Il fore et chasse principalement dans la jungle.

Le Yubo

Le yubo est une petite créature lente et omnivore ressemblant à un chien, élevée par les manipulateurs matis pour servir d'animal de compagnie et de distraction, mais également de nourriture pour les homins. Grâce à un élevage soigneux, la masse de l'animal s'est accumulée autour de son arrière-train, où se trouve la viande de meilleure qualité. On peut trouver cet animal domestique partout sur Atys, sauf dans les Primes Racines.



Le Zerx

Créature omnivore, le zerx se nourrit principalement de baies et de noix qu'il stocke dans son gosier en forme de poche. Sa salive a un effet conservateur sur les fruits. Il a une petite queue ronde, des poils durs sur le dos et les yeux placés à 180 degrés sur des tiges charnues sortant des côtés de sa tête. C'est un animal relativement inoffensif qui crache des fruits, des pépins et de l'acide, et utilise ses défenses, également utilisées pour secouer les arbres, pour mieux repousser ses rivaux. Le zerx se trouve partout sur Atys, sauf dans la forêt.



* * *

Les Kitins

Le Kiban

Grand arachnide omnivore et principalement blanc, le kiban est doté d'un gros abdomen. Ce récolteur kitin récolte des ressources pour la colonie. Comme le kincher, il analyse les ressources et marque les plus précieuses d'une sécrétion colorée. On peut trouver cet ouvrier kitin partout sur Atys.



Le Kidinak

Ce drone kitin s'accouple avec la reine et la protège. Sans trop s'éloigner de la reine, le kidinak attaquera les prédateurs à vue en projetant ses appendices en forme de houe pour entailler l'agresseur. Les pattes avant du kidinak sont modifiées de façon à former de petites tenailles lui permettant de couper et de porter la nourriture à sa bouche. On peut trouver ce kitin d'élite partout sur Atys.



Le Kincher

Ce chasseur kitin est reconnaissable à ses énormes mandibules, à son petit abdomen et à son excroissance dorsale. Le kincher précède les autres kitins dans les territoires inconnus pour repérer les ressources précieuses. Il broie et analyse tout sur son passage, sélectionnant et marquant les meilleures matières. On peut trouver ce combattant kitin partout sur Atys.



Le Kinrey

Ce soldat royal kitin est l'un des prédateurs les plus virulents d'Atys. C'est un géant grégaire vivant en communauté et protégeant la reine. Le kinrey asperge d'acide ses victimes, attaque et poursuit les homins ou les bêtes qui s'aventurent trop près du nid. On peut trouver ce kitin d'élite partout sur Atys.



Le Kipee

Cet ouvrier kitin est le seul véritable herbivore de la famille des kitins. Ce grand arachnide paisible construit des nids et s'occupe des larves. On le voit souvent en groupe, passant toute la journée à dévorer des écorces à belles dents. On trouve le kipee partout sur Atys.

**Le Kipesta**

Eclaireur kitin très coloré, doté de six ailes et d'un abdomen allongé, le kipesta recherche de nouveaux territoires pour les migrateurs, afin d'installer d'autres nids. Il projette une puissante substance de pollen enflammé sur sa proie. Son venin est stocké et produit dans une poche qui se dégonfle à mesure que la substance s'écoule par sa trompe et s'enflamme au contact de l'air. On peut trouver le kipesta partout sur Atys.

**Le Kipucka**

Ouvrier migrateur qui crée de nouveaux nids, son gros abdomen lui permet de transporter des ressources et des larves vers un nouveau territoire. Au bout de sa queue, le kipucka est doté d'un aiguillon mortel qu'il utilise pour tuer lors d'une attaque. On peut trouver ce kitin d'élite de trois mètres de long partout sur Atys.

**Le Kirosta**

Cet énorme soldat kitin reconnaissable à son long abdomen fuselé terrorise toute la faune vivant dans son entourage. Il injecte son venin, un des plus virulents sur Atys, dans sa proie grâce à l'épine qui se trouve à l'extrémité de son abdomen. On peut trouver le kirosta partout sur Atys.

**Le Kizoar**

Le kizoar est un charognard kitin prudent dont les puissantes ailes, d'une envergure de 2 mètres, lui permettent de fuir rapidement au moindre danger. Il récolte des ressources pour la colonie. Il plane au-dessus d'une proie agonisante jusqu'à ce qu'il soit suffisamment hors de danger pour l'achever avec son dard mortel. On peut trouver cet ouvrier kitin partout sur Atys.



* * *

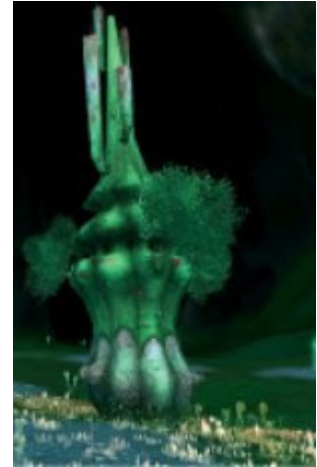
Les Plantes Intelligentes**Le Cratcha**

Grande plante à feuilles charnues, le cratcha peut faire pivoter entièrement sa fleur grâce à une fine tige souple. Lorsqu'il se sent menacé, son unique fleur s'allonge et crache une substance mortelle et visqueuse qui se colle à la victime. Le mouvement de ses pistils indique une attaque imminente. On le trouve principalement dans la jungle et la forêt. Il se fait plus rare dans le désert.



Le Jubla

Enorme plante, de forme élégante et mesurant jusqu'à 10 mètres de haut, le jubla se termine, à sa moitié, par des branches feuillues. L'organe reproducteur se trouve en haut de la plante et les fleurs sont réparties en touffes aux couleurs éclatantes. Le jubla est une plante pacifique, mais si elle se sent menacée, plusieurs orifices situés à environ 1 mètre du sol autour de la base bulbeuse s'allongent sur des tiges charnues projetant de grosses graines sur l'agresseur. Le jubla pousse dans les Primes Racines d'Atys.



Le Psykopl

De la famille des plantes psychiques, le psykopl est pourvu d'une petite tige surmontée par une grande tête bulbeuse qui change de couleur quand elle vibre. Il se dit que le psykopl est capable de diriger des ondes psychiques sur une proie pour obtenir le contrôle de son psychisme. La victime devient alors entièrement dévouée à la plante et sous son contrôle protège son habitat. Cependant, cette supposition reste encore à prouver. On le trouve principalement dans la forêt et dans la jungle, mais il est légèrement plus gros dans la jungle.



Le Shooki

Plante à tige fine et à grandes feuilles palmées, le shooki se trouve principalement dans les zones désertiques et arides où il adopte la couleur prédominante du paysage environnant. Sa fleur en forme de tasse sécrète un nectar recherché par les insectes qui sont invités à se nourrir tranquillement en essaim alors que les pétales se referment sur eux, leur offrant une protection. Lorsqu'elle se sent menacée, la plante allonge les têtes de ses fleurs pour libérer l'essaim d'insectes, les deux entités formant ainsi une symbiose mortelle.



Le Slaveni

Plante prédatrice avec une tige printanière et de longues feuilles fines, le slaveni est doté d'une tige qui s'entortille pour déployer des feuilles bordées de minuscules dents tranchantes. On le trouve principalement dans la jungle et la forêt, de rares spécimens ont été aperçus dans le désert.



La Stinga

Plante aquatique, la stinga est pourvue d'une tige spongieuse dont les longues excroissances tubulaires peuvent provoquer une décharge électrique douloureuse. Deux variétés ont été relevées : la première se trouve au bord des lacs, la seconde sur leurs lits. La première variété se distingue physiquement par ses couleurs éclatantes. La stinga, comme toutes les plantes intelligentes, n'attaquera les hommes que si elle est menacée, auquel cas elle utilise ses organes électriques pour envoyer une décharge puissante qui ralentira l'agresseur.



Les Tribus

LES TRIBUS DES SOMMETS VERDOYANTS : La Graine Verte

Armoiries

Trois graines en germination sur une feuille en forme d'étoile

Campement

Les Jardins Majestueux - au centre de la région, près de l'arène

Définition

La tribu de la Graine Verte réalise de petits échanges commerciaux dans les différentes zones urbaines de la région. Ces Matis et ces Trykers installent parfois leur campement près de l'arène où ils proposent des armes et des armures aux guerriers qui viennent défendre leur honneur. C'est une tribu amicale et pacifique qui recherche en permanence des Homins motivés pour fabriquer des objets ou livrer des commandes aux clients.



LES TRIBUS DU PAYS MALADE : Le Cercle Noir

Armoiries

Un cercle noir miroitant dans des pensées maléfiques

Campement

Le Bosquet de l'Ombre - au sud-est de la région

Définition

Le Cercle Noir est composé de scientifiques et de magiciens fascinés par la Goo. Poussés par quelque fascination morbide, ils passent leur temps à étudier la substance impure et ses effets sur la flore, la faune et les Homins. Ils travaillent sur la création d'un lien entre la Goo et la magie dans l'espoir d'acquérir de plus en plus de pouvoir. Ils ont déjà fait quelques découvertes qu'ils protègent jalousement, ne transmettant que des bribes de savoir aux disciples et aux alliés, tels que la tribu Matisagoo. La tribu exerce également une pression sur les gouvernements pour rendre légale l'étude de la Goo afin qu'elle puisse utiliser en toute impunité la Goo sur la planète, et ce sans restriction.



LES TRIBUS DU DESERT ARDENT : Les Sauvages

Armoiries

Une silhouette de Mektoub

Campement

Les Dunes Sauvages - sud de la région

Définition

Cette tribu fut créée par des Fyros en exil. Depuis leur rupture avec le peuple Fyros, ils ont bâti leur société sur un nouvel ordre social. Ils sont par-dessus tout motivés par l'acquisition de territoires et s'opposent à l'expansion d'autres Homins, car ils pensent que cela représenterait une menace envers leur terre et leurs ressources. Ils sont néanmoins en faveur d'un accord de paix en échange de connaissances technologiques ou de garanties territoriales.



LES TRIBUS D'AEDEN AQUEOUS : Les Corsaires

Armoiries

Deux épées croisées surplombées d'un casque en forme de crâne

Campement

L'Ile Centrale - ouest de la région



Définition

Rien ni personne ne peut flanquer la trouille à ces combattants courageux qui sont toujours prêts à attaquer des convois ennemis au moindre prétexte. Les autorités de Fairhaven n'ont pas d'intérêts à refréner le besoin d'action des Corsaires et leur laissent donc le champ libre. Ils sont, après tout, des partisans fidèles et jouent un rôle prépondérant lors des guerres. Nombreux sont les Trykers qui ont fait partie des Corsaires durant leur jeune âge afin d'apprendre l'art du combat, le plus illustre étant Still Wyler, le grand Gouverneur. Mais une fois la ferveur de la jeunesse calmée, les Trykers préfèrent se tourner vers des activités moins violentes.

LES TRIBUS DU NEXUS : La Kuilde**Armoiries**

Une graine morte dans un téléporteur Composition Des homins de toutes les races

Campement

Le Nexus Mineur - centre du Nexus

Définition

Les membres de la Kuilde sont des agents homins de toutes races travaillant pour le compte de la Karavan. Cette tribu a fait serment d'allégeance aux disciples de Jena en échange de leur protection et de l'accès à leurs sources de richesse. La Kuilde récolte des matériaux dont elle fait le commerce pour son compte et celui de la Karavan.



Les Chapitres

Chapitre 1

(Le Temps du Changement)

Des évènements troublants

Suite à l'assaut des frahars sur la cité de Pyr et les Dunes de l'Exil, des rumeurs se propagent sur les nouvelles terres. Les bruits de conspirations inquiètent les Kamis, et la Karavan, plus mystérieuse que jamais, semble montrer des signes de nervosité alors que la faune environnante devient chaque nuit plus inquiétante. C'est comme si la main d'un dieu avait créé un mélange génétique de toutes les créatures vagabondes de la planète. Certains disent même que ces créatures étranges et imposantes se sont métamorphosées et organisées entre elles pour défier l'humanité. Nous traversons une époque de troubles...



L'arrivée de Terroy O'Gara

De nouveaux réfugiés trykers ont survécu au voyage épuisant depuis le vieux monde. Leur chef, Terroy O'Gara, possède certaines connaissances depuis longtemps perdues sur les technologies d'échange. Son clan, habitué à monter les baldusas des lacs de l'ancien monde, a rejoint la guilde des Atrium Keepers afin de mettre en pratique ses techniques sur les mektoubs ordinaires. Conformément à l'Accord de Libre-Echange de 2516, Still Wyler, grand Gouverneur des Trykers, a détaché des convois afin de partager ces découvertes avec les autres civilisations homins.

Le nouveau système d'échange des marchands

Les marchands ont élaboré un nouveau système de mise en commun pour la gestion des marchandises. Les objets déposés par les artisans, les dépeceurs et les foreurs du monde, sont ajoutés à un inventaire commun partagé par tout un continent. Les marchands peuvent désormais proposer un ensemble d'objets placés dans l'inventaire commun en plus de leurs marchandises habituelles.

Quelques détails :

Les objets vendus dépendent toujours de la spécialisation du marchand. Un marchand d'armures légères ne vendra donc que des armures légères et, de même, un marchand d'armes de tir ne vendra que des armes de tir...

Tous les marchands disposent d'un accès à l'inventaire commun de leur continent. Ainsi, les homins peuvent vendre des objets de tout type à n'importe quel marchand, ces objets viennent alors s'ajouter à l'inventaire commun. Les homins peuvent également retirer tous les objets qu'ils ont vendus de l'inventaire du continent, auprès de n'importe quel marchand, quelle que soit sa spécialité, sur le même continent (à condition que l'argent reçu soit remboursé).

Les marchands paient à taux fixe ("prix minimum") des objets placés dans l'inventaire commun et verse un bonus supplémentaire au vendeur si l'objet est vendu à un autre personnage dans les 7 jours. Le vendeur peut déterminer le prix de détail auquel l'objet sera vendu. Le bonus obtenu si l'objet est vendu correspond au prix de détail moins le "prix minimum" reçu auparavant.

Les marchands limitent les objets déposés dans l'inventaire commun à 100. Il est possible de se débarrasser volontairement d'objets de l'inventaire commun, auquel cas il n'y aura pas de bonus. Il est également possible de vendre à un marchand des objets non destinés à l'inventaire commun. Dans ce cas, le vendeur renonce au bonus éventuel.

Au bout de 7 jours, les marchands se débarrasseront de tout objet non vendu. Le vendeur ne recevra pas de bonus et ne pourra pas récupérer l'objet. Les marchands n'aiment pas présenter des listes contenant plus de cent objets à la fois. Il est donc préférable d'affiner vos critères afin de consulter les objets répondant à vos besoins. En raison du nombre croissant d'objets disponibles sur le marché, les marchands n'achètent plus les objets de seconde main. Ils n'acceptent que des matières et des outils neufs et inutilisés.



Des montures mektoubs observées sur Aty's !

Il semblerait que des homins aient été vus en train de monter des mektoubs ! La rumeur court que certains homins d'élite ont découvert des textes expliquant comment dresser les mektoubs des nouvelles terres. Cependant, la technique de monte reste un secret hautement protégé, connu uniquement d'un petit nombre d'élus. Néanmoins, certains disent qu'il ne s'agit que d'une question de temps avant que l'information ne se propage et que tout les homins du territoire disposent d'une monture mektoub ! Ceci prouve la détermination des homins à retrouver les connaissances perdues durant le Grand Essaim.



Quelques détails :

Jusqu'à présent, seuls les membres de la guilde Atrium Keepers ont eu accès aux montures mektoubs.

Le danger latent de la faune et de la flore

Il semblerait que les animaux deviennent de plus en plus agressifs et violents ! Les autorités mettent cet état des choses sur le compte de la concentration de goo dans l'atmosphère qui influence la composition génétique des créatures. Par conséquent, tous les animaux infligent des dégâts bien plus graves qu'auparavant. Qui plus est, d'énormes animaux aliénés hantant les recoins sombres du monde ont subi des métamorphoses à faire froid dans le dos et semblent rassembler des suiveurs à leurs côtés. Si on trouvait autrefois ces effrayantes créatures plutôt mauvaises, elles sont désormais tellement terrifiantes qu'elles font fuir le plus courageux des guerriers !



Quelques détails :

puissance des créatures est maintenant signalée par une couleur et une étoile de niveau. La couleur représente la région d'origine de la créature, ce qui signifie que les créatures d'une région voisine sont identifiables à leur couleur. L'étoile de niveau indique le type de défi à l'échelle de la région (allant d'une étoile de niveau simple à cinq étoiles de niveau plus difficile). Cette mesure de puissance n'est pas nécessairement un indicateur de la taille que l'équipe doit avoir pour affronter l'adversaire, mais donne une bonne indication du défi dans son ensemble. Les pouvoirs d'agacement des combattants correspondent aux régions données. Cela implique que votre agacement de base est efficace contre les créatures de la couleur dominante de votre région actuelle mais sera moins efficace contre les créatures d'une autre région. Les entraîneurs proposent désormais les agacements pour les régions voisines à un niveau inférieur afin d'améliorer l'efficacité des combattants en situation de groupe.

Des gants magiques au lieu de bâtons

En raison des inquiétudes croissantes sur un lien possible entre la Magie et la Goo, les magiciens ont décidé de remplacer le bâton par de nouveaux amplificateurs magiques plus pratiques et moins nocifs pour l'environnement. Ces amplificateurs écologiques ressemblent à des gants à manchette, offrant ainsi une meilleure adhésion et permettant au magicien de mieux concentrer l'énergie entre les paumes de ses mains sans risquer de se brûler la peau.



Quelques détails :

L'arrivée de l'amplificateur magique a entraîné une baisse des coûts en points de compétences de la plupart des sorts chez les entraîneurs. Ce changement offre une plus grande possibilité de spécialisation des sorts et de généralisation des mages. Il est intéressant de rappeler que les coûts en points de compétences des nouveaux sorts disponibles auprès des entraîneurs dépendent du coût des stanzas comprises dans le sort que vous ne maîtrisez pas encore. Le coût varie d'une stanza à l'autre. L'amplificateur magique peut servir d'arme de mêlée infligeant des dégâts contondants dans l'arbre de compétences Combats => Mêlée => CombatRapproché => CombatRapprochéAvancé => Corps à Corps. Les nouveaux amplificateurs magiques nécessitent les compétences de création en Artisanat => Mêlée => CombatRapproché => AmplificateurMagique.

Des sources en abondance !

Il existe de nombreuses sources de matières premières qui jaillissent autour des villes et villages des nouvelles terres. La ville est en effervescence grâce aux recherches de la guilde Atrium Keepers sur l'état des terres et le travail des foreurs maîtres au développement de nouvelles stanzas.



Quelques détails :

Les actions d'extraction de matières premières progressent désormais par étape de 10 niveaux de qualité afin de combler les manques entre les étapes précédentes composées de 50 niveaux de qualité. Le coût des stanzas a bien sûr été revu à la baisse.

De nouvelles stanzas et actions sont désormais disponibles pour détecter les sources d'une catégorie donnée ("de base", "fine" ou "de choix"). Les anciens ensembles de stanzas permettant de localiser les sources de type inférieur ou similaire à celles demandées n'ont pas disparu.

Les stanzas de prospection de plusieurs sources ont fait l'objet d'améliorations permettant maintenant de localiser bien plus de sources. Une action utilisant une stanza "3 sources" localisera désormais 3 sources contre une ou deux auparavant.

L'utilisation des stanzas de spécialisation des matières au cours des actions d'extraction améliore désormais la vitesse à laquelle la qualité de la matière extraite augmente, et diminue le risque supposé par la plus puissante des stanzas d'extraction dites "agressive". Au niveau des actions de préservation, elles améliorent l'efficacité des actions de préservation d'une source.

L'utilisation des stanzas de spécialisation par lieu au cours des actions d'extraction diminue désormais le risque supposé par les plus puissantes stanzas de qualité et de taux "agressifs". Au niveau des actions de préservation, elles améliorent l'efficacité des actions de stabilisation d'une source.

Veuillez noter que les descriptions des stanzas "Plan de Prospection" et "Recherche de Gisements" ont été redéfinies pour plus de clarté et valent désormais le coup d'oeil.

Entraînement

Tous ces changements ajoutés au développement des stanzas impliquent nécessairement une visite chez les entraîneurs et les citoyens avant de pouvoir repartir dans ce monde toujours plus hostile.



Quelques détails :

Réinitialisation des Actions & Stanzas

En raison du nombre considérable d'améliorations apportées aux actions et aux stanzas, ce chapitre s'accompagne d'une réinitialisation complète des actions, stanzas, pouvoirs, auras et mises à niveaux. Cela signifie que les personnages ne disposeront plus que des ensembles de stanzas et d'actions correspondant aux options choisies lors de la création du personnage. Toutes les autres stanzas et actions auront disparu. Les points de compétences acquis seront tous recréés, ce qui permettra à chacun d'étudier à nouveau les possibilités de spécialisation de leurs personnages. Une visite chez les entraîneurs sera nécessaire pour dépenser les points de sorts recréés.

Il est important de savoir que le "petit pack de magie" dans la création de personnage contient désormais le sort "Acide 1" et non plus le sort "Soin 1". Les joueurs ayant choisi un seul pack de magie disposeront du sort Acide et non plus du sort Soin qu'ils avaient auparavant. En outre, les points suprêmes de vie, de sève, de stamina et de concentration sont tous réinitialisés. Au début de ce chapitre, tous les personnages commenceront avec 100 de Vie, 100 de Sève, 100 de Stamina et 100 de Concentration.

Il est conseillé de retourner en lieu sûr dans une ville ou dans un village et de se rapprocher d'un entraîneur avant la réinitialisation.

Réinitialisation des Tâches

En raison des modifications apportées aux tâches et du remplacement des tâches problématiques, ce chapitre s'accompagne d'un grand nettoyage des tâches. Toutes les tâches en cours seront considérées comme abandonnées.

Chapitre 2

(Guerre Ouverte)

Réunion des Hauts Conseils

Les représentants des quatre Hauts Conseils homins se sont réunis la semaine dernière à Pyr lors d'une convention extraordinaire pour discuter des zones « anarchiques » et de la présence de groupes hors-la-loi organisés et de créatures extrêmement hostiles. Afin de contenir les tensions naissantes, il a été convenu de délimiter des zones de conflit et d'inviter les guildes d'élite à localiser les bandits et les animaux dangereux. Parallèlement à cela, et ce afin de refréner l'antagonisme interracial, l'ancien système global de connaissances va devenir accessible aux homins afin qu'ils puissent concentrer leur énergie sur la création d'une encyclopédie personnelle.

Les missions rituelles ouvrent l'accès aux connaissances encyclopédiques

Conformément à la convention de Pyr, une loi a été votée permettant aux Membres des Gardiens des Connaissances de communiquer les articles sur l'histoire et l'apprentissage aux plus méritants.

Quelques détails :

Les connaissances de l'encyclopédie sont détenues par certains personnages clés présents dans le nouveau monde.

Ils protègent étroitement les connaissances et ne les divulguent qu'aux homins louables et éligibles.

Les homins doivent affirmer leur valeur en accomplissant une mission de rites afin d'accéder à un nouvel article. Pour entreprendre une mission de rites, les homins doivent d'abord faire leurs preuves en accomplissant un ensemble de tâches rituelles associées. Ces tâches sont confiées par les personnages présents dans la région en relation avec le gardien des connaissances.

L'encyclopédie est composée d'un certain nombre d'albums, chacun contenant plusieurs articles. L'existence même de chaque album est révélée à l'homin assoiffée de connaissances au moment de l'accomplissement de la première des tâches rituelles pour le premier des articles.



Tous en selle !

Désormais, tous les homins pourront voyager à dos de mektoub. La découverte de textes anciens avait permis de retrouver les techniques de dressage et de monte, mais seule une poignée de valeureux homins était en mesure de les utiliser. La pratique se répand aujourd'hui dans toutes les civilisations et c'est une grande victoire que de voir des cavaliers sillonner Atys pour la première fois depuis le grand essaim.



Quelques détails :

Les montures vous rendront d'incalculables services à condition de bien vous en occuper. Vous pouvez vous les procurer auprès des garçons d'étable qui vous fourniront aussi la nourriture qui leur est indispensable.

En effet, les mektoubs, qu'ils soient montures ou bêtes de bat, peuvent marcher le ventre vide, mais pas courir. Ils disposent cependant d'un inventaire dans lequel vous pourrez stocker leur ration alimentaire.

Les montures ne vous mettent pas l'abri des prédateurs. Vous êtes susceptible de vous faire attaquer en pleine chevauchée, alors ouvrez l'oeil car votre monture peut mourir.

La rumeur court que des rations alimentaires moins encombrantes pourraient arriver prochainement sur le marché, et certains sont déjà partis en quête de montures plus rapides.

Définition des zones de conflit

Conformément aux dispositions de la convention de Pyr, et afin d'assurer la sécurité dans les villes, villages et patries en raison de l'atmosphère de plus en plus tendue, il a été convenu que des champs et des zones de bataille seraient désignés pour que les individus, groupes, guildes et factions puissent régler leurs différends.



Quelques détails :

Les règles de combats sont les suivantes :

- Un certain nombre de zones éloignées du monde ont été désignées comme « anarchiques ». Ces zones ne sont pas réglementées. Les individus, équipes et guildes sont libres de venir et de régler leurs différends comme ils l'entendent. Tous les homins présents dans ces zones peuvent être attaqués par d'autres homins s'y trouvant.
- D'autres zones du monde peuvent être temporairement désignées en tant que « zones de guerre ». Les homins entrant dans ces zones doivent choisir leur camp. Ils seront vulnérables aux attaques des membres du camp adverse.

Identification de nouvelles menaces

La présence de groupes de bandits organisés et de créatures uniques récemment observés sur les nouvelles terres, entraîne une inquiétude croissante. Les Hauts Conseils appellent les guildes à faire face aux nouvelles menaces.

Quelques détails :

Des rumeurs semblent indiquer que les bandits se servent d'un équipement encore jamais vu à la surface d'Atys.

**Changement de look !**

Conformément à l'article 5 des Droits de l'Homin de 2518 qui octroie aux individus le « droit de choisir leur tenue vestimentaire et leur apparence », la Guilde de Karavia a pris récemment la liberté de mettre à disposition des esthéticiens dans les différentes villes du nouveau monde. Ces esthéticiens remettent au goût du jour l'art des anciennes coupes de cheveux et des anciens tatouages et offrent leurs services pour modifier l'apparence d'un homin pour une occasion particulière.

Quelques détails :

Les esthéticiens présents dans les différentes villes proposent des services adaptés à leur client et s'assurent que les coupes de cheveux proposées correspondent à la race et au sexe de l'homin. Le coût de ces différents services varie selon la difficulté de la tâche.

Des rumeurs courent en ville que la Guilde de Karavia pourrait considérer à l'avenir d'enseigner son art aux homins motivés et talentueux. Ce n'est certes pas le cas pour le moment.



Les Chroniques d'Atys

Première Chronique

La nuit n'allait tarder quand surpris je voyais les Yubos fuir vers le sud, bien plus vite qu'à leur habitude. L'on regardait impuissants Yubos et Bodocs partir au loin, sans comprendre, et dans cet instant presque figé l'on aurait pu penser que c'était la vie qui nous quittait... prémonition pour certains peut-être.

C'est ce silence dont je me souviendrais, comme si la mort avait volé le vent des arbres. Je me souviens encore lorsque enfant l'on nous contait le grand mal, la chute des nôtres devant ces Kitins ; des histoires agréables, car grands frissons. Un plaisir pour celui qui n'a connu que peu de cycles, c'était loin tout cela, trop loin... mais jamais assez. Depuis combien de temps n'avions nous déploré ces venues ? Ces attaques, sans crier garde. Sans doute de notre faute aussi, avec le temps les missions aux frontières se sont relâchées, moins de danger, moins d'attention, et les voici qui reviennent, de nouveau.



Les gens ont hurlé, tellement qu'il en était difficile de comprendre ce qu'il se passait. Ils courraient tous aux abris, cherchant à se protéger... ne pas mourir ! Quelle étrange vision d'une vie. Est-ce donc cela que l'Hominité ? Craindre un nouveau cataclysme ?

Ils sont venus oui, déferlant comme la pluie d'automne. Nulle autre vie non, nulle autre n'aurait pu rester...

J'ai tremblé oui, je crois. Sans doute hurlé aussi, car seule la peur me maintenait debout. Mes blessures ne sont que superficielles, et moi aussi j'ai fait entendre ma joie lorsque le premier grand est tombé. Qui donc a compté les nôtres au sol, baignant dans leur sève ? Qui donc s'en souciait ? C'était de la joie oui, peut-être teintée de rage, mais de la joie tout de même.

Je crois que la ville serait tombée sans l'aide des nouveaux réfugiés. Ils sont arrivés bien vite, répondant à nos appels, ou peut-être parce qu'ils comprenaient que le mal était là je ne sais. Ils ont défendu les villes, brisant les vagues Kitins sans reculer, sans abandonner. Interminable nuit que celle-ci, mais je suis fier d'avoir combattu à leur côté ! Et vaincu ! Car oui la victoire fut nôtre, preuve en est que nous sommes là pour témoigner.

Le coeur de certains s'était assombri en apprenant qu'Avalae était tombée, toutes ses défenses rompues. Certains d'entre nous y avaient leur famille, leurs amis, alors apprenant la nouvelle ils s'avançaient désarmés, juste pour en finir. Combien de larmes ont coulé ? Et combien couleront encore ? Les Kitins peu à peu étaient exterminés, jusqu'à la mort du grand Kipurek, mais combien de pertes avons-nous à déplorer ? Combien d'entre nous n'ont su s'éveiller au lendemain ?

Quelle est cette guerre que nous devons mener chaque jour ? Pourquoi de nouveau doit régner la peur ? Que sommes nous nous Homins, devant ce malheur ?

Mes gardes continueront à Natae, et si un jour ma vie y est prise ce sera avec honneur, mais jamais dos à l'ennemi, quel qu'il soit ! Ce fléau est le nôtre, et nous en payons le prix... En cette nuitée j'ai perdu des amis, trop d'amis, mais nul ne pourra jamais tous les citer. Ne baissez pas la tête Homins, et ne pensez plus à pleurer... la guerre ne fait que commencer.

Attaque furtive

« Ils... ils sont partout ! Au secours ! Aid... aidez nous ! »

La jeune Xiari entrant en ville le visage ensanglanté, blessée quelques Frahars qui déjà se jetaient sur les gardes de Pyr, dans un nuage de sable.

Ils étaient partis très tôt de Thesos, aux premières lueurs du soleil. De longues heures de marche sous le ciel étouffant, sans trace d'ombre ni espoir d'en trouver. Fyros... les Homins des déserts, la cité de sable les attendait, aussi pressaient ils le pas



pour l'atteindre au plus tard en la soirée, mais ceci était sans compter sur la chance, qui cette fois-ci leur faisait défaut.

Xiari avait couru au plus vite, pour quérir de l'aide. Leur groupe avait été attaqué, par des Frahars bien trop nombreux en nombre. Nul ne savait d'où ils venaient, sans doute de bien plus loin. Trop nombreux, la fuite était seule possibilité... quelques morts assurément, mais chose étrange plusieurs d'entre eux étaient emmenés, prisonniers de ces être primitifs, probablement condamnés à ne jamais revoir un lever de soleil.

« Fyros ! Et vous amis qui êtes présents, accompagnez nous et aidons ces pauvres gens ! »

Et dire que certains parlent de guerre... mais face au danger, les Homins se souviennent que la sève d'Atys coule en eux ! Les visages défilaient au rythme battu par les pas. Fyros bien entendu... mais aussi Matis, Trykers et Zorais. Nombreux, venus de toute part, qu'ils soient voyageurs, marchands... une course commune pour tenter de leur mieux de sauver ceux qui respiraient encore, et chacun sait que sous cette chaleur, moindre blessure est mortelle !

Le sable du désert volait au loin, sous les pas de bien trop de Homins pour qu'ils puissent être comptés. Ils allaient en avant, exterminant gingos et Frahars, ne laissant que des cadavres derrière eux. D'autres étaient restés à Pyr, et bien grande fut l'idée quand quelques dizaines, voir centaines de ces créatures attaquèrent ! Quelques mains implacables, des gestes presque machinaux... survivre peut-être, oui, sans doute cela... survivre. La mort est le lot de beaucoup depuis trop de temps, aussi ne sourcille t on plus lorsqu'elle est portée.

« Un survivant ! Il y a un survivant ! »

Chance que l'on ait pu en trouver quelques uns qui n'étaient encore morts ! Six au total, dispersés dans toute la région ! La peur prenait au ventre la jeune Xiari, sans nouvelle, restée à Pyr. Combien pourrait elle de nouveau saluer ... L'angoisse de l'attente, sans aucune nouvelle à apprendre... alors lorsque le premier visage familier se présenta le plaisir fut grand. Peu importaient les perdus, les larmes étaient de joie, pour ceux que l'on avait revu.

Les Homins réunis avaient traqué les Frahars jusque dans les lieux les plus reculés, au plus profond des antres du désert. Longue colonne armes levées qui progressait pour le bonheur de quelques autres, nombre d'homins tombés ou blessés en cette journée. Folie ... Non... entraide, et amitié. Ainsi vivent les gens du désert, et longtemps ils continueront.

La soirée s'était terminée à Pyr, autour d'un grand feu, à contempler les étoiles. Quelques paroles pour les amis perdus, quelques larmes parfois... la vie reprenait son cours, la vengeance étant portée. Une simple journée, mais qui ne resterait que peu rappelée... la vie est difficile sur Atys, et nul ne doit s'en retourner.

Un ancien conflit ressurgit

« C'est bizarre quand même... »

« De ? »

« Eh bien cette venue brutale... pourquoi ces primitifs prennent-ils autant de risques pour venir jusque ici ? Et comment la Karavan a-t-elle pu nous prévenir avant qu'ils arrivent ? »

« Bah... tu sais bien qu'ils doivent passer par les Primes Racines, donc forcément la Karavan peut les voir. Et ce sont nos alliés, ils font appel aux traités signés, nous n'avons pas le choix ! »



Les préparatifs semblaient difficiles à FairHaven, bien trop d'incompréhension sur cette guerre non désirée. Elle serait courte assurément, juste une colère à subir et calmer, mais que se passait-il exactement ?

« Ils ont fait appel aux Matis aussi, s'en est presque si l'impression n'est pas que tout ça c'est juste pour nous rapprocher ! »

« Rah... mais tais toi donc ! Et regarde tes armes, elles sont émoussées, tu désires revenir entier ou non ?! »

Les discussions avaient duré deux jours durant, sans que nul ne puisse savoir exactement ce dont il retournait. Lorsque enfin la décision fut prise, l'un des nôtres s'était rendu à Yrkanis, en mission d'Ambassade. Cette alliance bien heureuse ne semble surprendre personne, ou alors tout comme moi ils n'osent poser la question. Le temps a

passé depuis que nos aïeux se sont libérés, mais notre histoire restera tâchée par eux... enfin lorsque le besoin s'en fait sentir il ne faut parfois pas refuser l'aide, aussi indésirable soit elle.

« Maître ? L'on me reporte quelques faits étranges dans les terres au sud est... la Goo se propage selon certain ! »

« L'on sait... ils nous ont avertis, et s'exprimeront à vous très bientôt. Préparez les armes, notre malédiction recommence. »

« Pardonnez, mais je ne suis sûr de comprendre... »

« Faites, la compréhension sera ultérieure, rien de grave. Et dépêchez un messenger pour Pyr, les récents accords nécessitent d'être mis en ?uvre. »

« Bien Maître. »

Je m'inclinai et quittai la demeure de l'Ancien, les pensées perdues sur mes problèmes. Autour de moi déjà les plus jeunes criaient et réclamaient le combat, mais nul ne savait vraiment contre quoi. Il me semblait impossible de voir la Goo aussi enfoncée sur nos terres, et puis qui donc avait averti les Prêtres ? Le Grand Kami ? Si tel était le cas le mal est bien grand... prions que nos ?uvres puissent réparer nos erreurs.

« Fu-Jih-Ko ? J'ai besoin de ton aide... »

« En quoi donc ? »

« Reste avec les plus jeunes, qu'ils se préparent au combat... »

« Ainsi il reste inévitable ? »

« Je ne sais encore... pardonnez moi, le temps presse et mon chemin est long. »

« Où vas-tu ? »

« A Pyr... »

Nulle réponse ne vint, sauf peut-être une peur plus grande. Je comprenais en effet aussi que si telle alliance devenait obligatoire les issues ne pouvaient être chanceuses... nous marchions vers de nouveaux temps, ceux qu'ensemble nous bâtirions, mais peut-être était ce encore trop tôt ?

Qui sont ils ? Pourquoi sans même comprendre doit on ainsi courir vers le destin ? Zorais ou Trykers, Fyros ou Matis, tant de haine qui nous séparent mais pourtant ici un combat presque similaire. Qui est responsable ?

Colère des uns, maladie des autres, qui donc a commencé, qui a créé le conflit ? N'y a-t-il d'espoir pour ceux qui ne veulent de conflit ?

Les Alliances furent puissantes, frappant parfois sans comprendre là où leur mal se trouvait. Mais bien plus que conflit d'Homins, il était celui de ceux respectés et craints de chacun. Kamis ou Karavan ? Il fallait suivre, sans sourciller... l'on croit en ceux que l'on aime, alors la main dépasse l'esprit. L'autre sera toujours mauvais, la faute lui est renvoyée. La Karavan est responsable de l'apparition de la Goo, c'est elle qui a empoisonné Atys en ces dernières journées ! Mais les Kamis eux appellent à la colère, ils poussent les primitifs à se venger sur les Homins... qui croire ? Simple querelle ou désir d'Atys ?

Atys... les jours passent et aucun ne se ressemble, sans rien expliquer. Qu'es tu exactement... Atys ?

Les chemins menèrent les Homins aux Primes Racines, après maints combats acharnés. La sève s'est répandue au sein des cris et douleurs, mais les heures passées menaient en un lieu commun. Karavan et Kamis, tous deux étaient présents... ce combat était le leur bien plus que le notre, mais c'est de nous qu'il s'agissait.

Tous furent massacrés, quels qu'ils soient. Primitifs ou membres de Tribus jouant de la Goo, les lames et chaleurs s'abattaient sur eux sans remord. Ennemis ? Peut-être, pourtant en cette journée quels qu'ils soient, Fyros, Trykers, Matis ou Zorais, tous ont combattu dos à dos, s'aidant même parfois au milieu des cris de haine.

Les gens racontent que l'Alliance des Zorais et Fyros furent plus valeureux, même si nul ne s'accordera jamais le droit de l'affirmer. Un Kami est venu les remercier, les pertes étaient lourdes mais la Goo était stoppée,

permettant le repos d'Atys. La déception cependant grondait chez les Trykers et Matis, car la Karavan s'en était retournée sans mot dire, pas même un merci.

Quelques jours de plus sur Atys, à craindre un avenir peu heureux... les lignes se dessinent même si bien souvent les Homins ne le désirent. Les querelles anciennes reprennent, les jours de Paix sont peut-être désormais à compter.

Crépuscule sanglant

Le rendez vous serait dans le Nexus, et c'est sans grande hésitation que se formèrent les colonnes d'Homins. Leurs alliés, Karavan ou Kamis, les appelaient pour retrouver l'artefact... mais quel était cet artefact tant désiré, quel était il exactement ?

C'est légèrement tremblant que j'ai suivi mes compagnons, l'impression d'être seul malgré ce monde. Ils étaient souriants pour la plupart, comme s'ils ignoraient où ils se rendaient... pourtant rien ne nous était caché, seuls les Kitins nous accueilleraient ; et tout ça pour quelle raison ? L'aide était nécessaire, mais nul ne savait pour quelle raison il donnerait peut-être sa vie.



Nous y sommes allés, hache sur l'épaule, fiers de défendre notre cause. Ma première grande bataille ! Nous rejoignons le camp levé pour nous préparer, affrontant déjà quelques patrouilles Kitins. Les premiers instants furent heureux, renforçant nos convictions ! Les Kitins semblaient étranges, je ne suis expert mais ils semblaient... différents. Un peu comme hypnotisés, sans doute l'attraction de ce que nous étions venus chercher, un don des Kamis disaient certains... enfin peu importe.

La rumeur bien vite s'est levée, les échos de la Karavan se faisaient sentir au loin, eux aussi étaient sur place et il nous fallait nous presser. Les rangs à peine formés nous partions vers les lueurs lointaines, vers ce que certains désignaient comme le centre du Nexus. L'avancée me parut plus facile que je ne l'imaginais, sans doute le nombre de guerriers expérimentés à mes côtés... la peur peu à peu me quittait, et mes coups se faisaient plus précis, voir mortels. Je me surpris même à charger seul, un peu trop téméraire sans doute puisque sans le soutien des anciens je ne serai ici pour l'expliquer ; mais je crois que c'est en cet instant qu'ils m'acceptèrent... je n'étais plus l'un de ceux qui suivait, j'étais l'un des leurs.

Le combat se faisait long, la rage avait pris le pas désormais sur les autres sentiments... jusqu'à ce que nous apercevions cet étrange Kitin. Ses couleurs étaient flamboyantes, et s'il n'avait porté autant de mort dans nos rangs je pense que je l'aurai pensé beau. Il était bien plus grand que les autres, et bien plus puissant aussi. Ses cris assourdissaient ceux qui ne prenaient garde, attirant à nous les patrouilles voisines... l'on combattait, sans relâche, mais la peine était vaine : la défaite s'annonçait, les miens sombrant les uns après les autres.

Je n'ai compris comment je me suis éveillé ici, en sûreté. Un don d'Atys sans nul doute, encore une fois les Kamis nous avaient sauvés. L'amer goût de la défaite m'envahissait lorsque j'apprenais que ces traîtres à Atys, ces gens de la Karavan, avaient découvert l'artefact et l'avaient emporté... tant d'actes pour rien, de morts, de blessés.

La nuit fut sanglante, une course contre la mort dont trop ne revenaient. La victoire était à la Karavan, qui en cet instant volaient un bien des Kamis... cela se paiera en l'avenir, et sans doute Atys sera-t-elle la grande perdante. La paix restait le mot d'ordre... mais pour combien de temps avant une guerre ouverte ?

Invasion d'Atys

[Version anglaise non traduite...]



Nouveau jour

Un nouveau soleil se lève sur Atys, celui d'une nuit agitée mais heureuse.

La bataille débuta sous la pluie, alors que quelques homins bâtissaient ce qui serait la dernière ligne de front ; quelques villages destinés à accueillir toute bonne âme désireuse d'empêcher le fléau Kitin d'aller trop en avant des terres. Trois camps se voyaient construits, trois villages pour le repos de beaucoup de monde, trop peut-être.



Ensemble, les homins s'attachaient aux quelques préparations, tardives, les éclaireurs n'ayant décelé l'attaque avant cela. Ensemble, revêtant les mêmes couleurs, sans mot dire, ils allaient à leurs tâches désireux d'en finir. Malheureusement le temps manqua... bien trop tôt, bien avant que la dernière colonne ne fut construite arrivèrent les premiers insectes, et ce qui aurait pu être une défense sans trop de bruits devint la défense de tout un peuple ! Chacun devait s'y atteler, nul n'avait le choix ! Combattant ou Artisan, les deux se voyaient nécessaires au front...

L'on distribuait à grand va les armes et armures, aux homins volontaires mais parfois trop peu aguerris. L'on donnait les lances qui plus tard perceraient les grands Kitins, ou encore les haches qui les écraseraient. Jour et nuit le travail continuait jusqu'à ce que la première alerte soit donnée, au milieu des cris et des doutes vint la première vague ennemie... ils étaient là, centaine ou millier, semblant attendre le même signal qui poussait les Homins en avant.

Le combat fut difficile, et lorsque enfin la victoire se présentait on apprenait qu'un des camps était tombé, et que le repos désire se transformait en combat encore plus acharné ! Nombreux furent ceux qui proposèrent d'attendre au lendemain, que les morts sauraient pardonner... mais telle faille est synonyme de fin, aussi les plus vaillants allèrent sur le chemin, pour une fois encore repousser leurs limites.

C'est jour après jour, nuit après nuit, que la victoire se dessina. De nombreuses fois tombèrent les camps, et autant de fois furent ils repris, terrassant ces créatures presque belles de par leurs couleurs dorées. La fatigue devenait alliée, transformée en fureur elle vidait les pensées. L'on ne battait plus pour se défendre, mais parce que c'était unique chose à laquelle on pensait... drôle de combat, celui pour une Liberté, non pas de penser, mais de vivre ; vaincre ce fléau non désire, pour vivre, épris de Liberté.

Jour après jour, nuit après nuit, nul ne recula, ou bien si cela arriva les fautifs surent se faire pardonner. Au côté des plus vaillants comme des plus innocents, l'armée homine avançait vers ce qui était sa victoire, prenant le pas sur ces milliers d'insectes aussi grands que leurs bâtisses, espérant détruire celui qu'ils nommaient le Dominant. Long chemin au travers d'un désert ou d'une forêt, sous les éclairs ou au milieu des lacs, quels qu'ils soient ils avançaient, pour détruire les dernières défenses kitines... mais l'ennemi n'y était plus, il avait fui.

Une victoire dit on pour les Homins, et la chose est vraie. Mais l'ennemi est toujours là, à roder sous terre... défait, très faible, mais vivant. Il reviendra, au détour d'une ombre lorsque les étoiles brilleront, pour rappeler les cauchemars passés, le fléau des Homins.

Libres, libres de vivre... et de continuer à espérer.