



# Projet : Monde Mort

(Génération 4 : ère chaotique)

## Table des matières

Résumer de la séance du 13/09/2020 .....	3
Résumer de la séance du 18/09/2020 .....	3
Résumer de la séance du 19/09/2020 .....	4
Résumer de la séance du 26/09/2020 :.....	4
Résumer de la séance du 27/09/2020 :.....	5
Résumer de la séance du 04/10/2020 :.....	5

## Résumer de la séance du 13/09/2020

Jour 1 : 1834

« La promotion élevée par Enda Cohen arriva avec une heure de retard à leur rendez-vous de fin de spécialisation qui aurait dû commencer à 10h au lieu de 11h30. Thibert De la croix affirme que leur porte aurait été bloquée dans de la glace et qu'il serait resté enfermé jusqu'à pouvoir sortir. Cette affirmation ne me semble pas impossible vu la présence d'un jeune Drako et celle d'un Kraven, mais cela ne justifie pas le retard des deux autres. Après ce désagrément, je leur ai expliqué le déroulement de leur examen et toutes les informations utiles. En espérant qu'ils travaillent en équipe. D'après le rapport reçu par Adélaïde, mesdames Seregon et Nórui n'ont réussi à traduire aucun des textes ce qui est décevant. Monsieur Duhryif réussit à traduire une balade de conte elfique et gagna donc dix points pour sa promotion. Sans étonnements, les meilleurs résultats dans ce domaine sont ceux du jeune De la croix qui a réussi à traduire un décret nain ancien sur le court de la bière et ceux du jeune Drako. Je tiens cependant à faire une plainte au conseil des maîtres du savoir pour lancer une enquête sur comment un livre de légende Nordienne est tombé dans la bibliothèque de la tour d'or blanc ! Ce jeune Drako a malheureusement réussi à le traduire. En échange de son silence Adélaïde lui offrit vingt points supplémentaires aux cinquante prévus par l'épreuve. Cette promotion a donc déjà atteint les 150 points nécessaires pour valider leur diplôme grâce aux deux érudits du groupe. J'ai par la suite envoyé Melfro suivre leur progression. Après avoir parlé avec Enda, ils se sont dirigés dans l'étage des services et se sont dirigés dans plusieurs voies tel que la voie six et huit. Sachant qu'il n'y a aucune épreuve dans ces voies cette année, j'en conclus qu'ils n'ont pas retenu les noms de leurs examinateurs. Chose étrange le groupe, c'est séparer en deux. Le jeune De la croix et Duhryif se sont aventurés dans un conduit à la poursuite d'un enfant alors que le reste du groupe se dirigeait vers Redge. »

## Résumer de la séance du 18/09/2020

« Après avoir fait la connaissance de Redge qui avait l'air de s'être encore endormi au travail, le jeune Drako fut désigné par le groupe pour réaliser l'épreuve de golemencie. Je tiens cependant à ne pas décrire la création du jeune Drako dans ce rapport et uniquement signaler qu'il a lamentablement échoué après avoir choisi de créer un golem en Duracier. Suite à leur échec et la fin de journée, le groupe retrouva le jeune De la croix et Duhryif et retournaient dans leur quartier. Je mets donc fin à ce premier rapport sur ce groupe d'étudiant. Je tiens cependant à signaler que je ne comprends pas pourquoi vous m'obligez à vous fournir un rapport sur ce groupe d'étudiant médiocre et je ferais une demande au conseil des maîtres du savoir pour mettre fin le plus rapidement à cette situation.

Jour 2 : 1834

« Deuxième jour d'évaluation pour la classe A, le jeune Seregon et Duhryif sont sortis avec leurs épées. D'après ce qu'a entendu Melfro, le jeune De la croix et Duhryif ont découvert une salle qui leur est inconnue dans le quartier des services sur la voie 6.7 et aurait vu une créature étrange (Des recherches vont devoir être effectuées après avoir réglé les problèmes dans le « Jardin»). Après avoir attendu 2 h devant le magasin d'Edbri le groupe d'étudiants se dirigea vers le magasin de Vann Ba-dar. Comme à leur habitude Edbri et Vann Ba-dar se disputent comme des enfants bien qu'ils ont cette fois dépassé les bords en utilisant des runes et des deckers agressifs. Après que le jeune Duhryif ait essayé de calmer les choses, un modèle Broyeur est intervenu pour stopper la situation. Après que les foules se soient dispersées, le groupe participa aux épreuves des technomanciens et des deckers. Le jeune De la croix participa à l'épreuve de Edbri qui consistait à détruire une rune qu'il avait placée sur les outils de Vann Ba-dar. De la croix réussit à la détruire, mais endommagea les outils de Vann Ba-dar. Après avoir gagné 25 points pour son équipe, c'était au tour de Ínias de faire ses preuves dans l'épreuve de Vann Ba-dar. Ínias choisit de réaliser un « bouclier de terre », elle réussit à créer le deckeur, mais ses plans n'avaient pas l'air correct et pourrait avoir des effets indésirables.

## Résumer de la séance du 19/09/2020

Après avoir réalisé toutes les épreuves présente à Atria, le groupe partie à ma recherche d'après les dire de Melfro. Ils se sont rendu dans ma demeure pendant que j'étais en votre compagnie durant la réunion de crise sur la situation du Jardin. Ils ont rencontré ma femme qui suite à son étrange mal se serait écrouler devant eux. Bien que je n'apprécie pas ces enfants, je leur devrais une faveur pour s'être occupé de ma femme et lui avoir donné ses herbes médicinales pour la soulager. À mon retour, ils m'ont demandé la possibilité de se rendre dans le Jardin. Je sais, nous avons dit que temps que le jardin ne sera pas plus sûr aucune personne ne pouvait entrer cependant, je pense qu'avoir des bras supplémentaires ne sera pas de trop. Je vais changer les règles des épreuves et les faire chercher des ingrédients pour des remèdes, de cette manière, ils valideront leur diplôme et seront utiles. Je prends l'entière responsabilité si un étudiant est blessé gravement ou tué. Après être lamentablement tombé dans des pièges de tisse-racine et s'être fait soigner par la Dame Verte, ils ont terrorisé à mort un bébé champlin pour récolter de la poudre que je leur avais demandé. Je tiens à signaler un certain manque de compatiments et de respect de la vie particulièrement la zoologiste Nórui qui n'a pas régit une seule seconde à la détresse d'une de cette pauvre créature. Par la suite, ils ont essayé de dérober des plumes de haut-Buste sur un mâle qui combattait pour avoir le droit de faire la cour à une femelle. Après avoir réussi à dérober une plume, la jeune Nórui se fit propulser contre un arbre par le Haut-buste déplumé. La fille Seregon bondit sur la créature et l'assomma d'un coup sec. Après avoir récupéré les plumes qui leur étaient nécessaires le vieux Philomène Roch sortie de sa cachette et discuta quelques instants avec le groupe et donnât un livre à Nórui sa jeune apprentie. Le groupe est par la suite parti en direction de l'est vers le « Lac des remords ». En arrivant, ils y trouvèrent la jeune LeRouge en train d'essayer de réveiller un Duc Rouge sûrement pour pouvoir le soumettre à sa volonté comme le faisaient ses ancêtres il y a bien longtemps. La créature reptilienne provoqua un immense tourbillon au centre du Lac et sortie sa tête en direction de la jeune inconsciente.

## Résumer de la séance du 26/09/2020 :

Sylvain tira une flèche dans le bras de la jeune Lerouge qui fit tomber la pierre qu'elle avait en main. D'après mon expérience cette pierre est un trésor de la famille Lerouge. Alexis Drako bondit pour mettre en sécurité la jeune Perrine tandis que les jeunes Seregons et Nórui foncèrent devant le Duc-rouge et s'agenouillèrent devant lui. À partir de ce moment, je suppose que le Duc leur parla par télépathie, car après quelques minutes, le Duc se posa devant eux et se laissa retirer une écaille et disparut au fond du lac. Après s'être disputé avec la jeune Lerouge, le groupe retourna au camp. Après avoir cherché une personne pour remettre leurs ingrédients, ils retournèrent voir grand-mère Tibal avant de reprendre ce mystérieux conduit. Je mets un terme à ce rapport vu la situation critique du jardin et fait revenir Melfro auprès de moi.

*« La situation est maintenant critique, plus de la moitié des gardiens sont morts et continuent de tomber. Les Modèles Broyeur et Arracheur ont cessé de fonctionner. Une immense lumière a ébloui le ciel et l'île de Tibal a disparu avec elle. Mon avant-poste ne pourra plus tenir longtemps, ces créatures se déplacent dans le sol à travers de galeries et surgissent de nulle part et transpercent toute personne qu'elle considère comme ennemie avec des dagues qui ont l'air empoisonnée. Hellène, j'espère que tu es en sécurité quelque part, que le créateur nous garde et nous accueille dans sa demeure. »*

À l'intérieur du conquit, ils retrouvèrent une salle vide, avec l'immense porte recouverte de rune, grande ouverte. Aucune trace de la « Poule à écaille » n'y avait des enfants. Le groupe s'aventura alors dans

les profondeurs d'Atria. Après être arrivé en bas des escaliers, ils aperçurent un globe gigantesque de cristal rouge. Ils se sont rendu compte qu'une créature de 3 m de haut, tournée autour du globe et essaya de briser le globe. Après avoir essayé d'attaquer la créature sans grand succès, la créature brisa un morceau du globe qui déclencha une immense déflagration de mana. Le groupe réussit à survivre jusqu'à ce que le jeune Drako prévienne un Interface et appela le Créateur. L'acier du mur prit la forme d'un golem titanesque avec des cristaux bleuté implanté. Cette créature est possiblement un avatar du Créateur ou le créateur lui-même. Après avoir piégé la créature, surnommée « Poule à écaille » dans une cage de barrière magique. La créature se fonda dans le globe et l'entoura de toute sa matière, laissant tomber un cadavre vieux d'au moins une centaine d'années transpercé de manière symétrique sur le corps. Le groupe quitta la salle après avoir entendu la voix du créateur leur disant de sauver le « Prince du jardin » et « L'arbre de vie » avant de disparaître dans le globe.

### Résumer de la séance du 27/09/2020 :

Après être sortie de cette étrange pièce, notre groupe se sépara en deux. Certain retournèrent dans leur quartier pour récupérer des affaires et ils tombèrent nez à nez sur Gautier Verger en train de fouiller leur quartier. Après l'avoir bousculé un peu, Gautier leur dit qu'Ulrik lui demandait de rechercher des artefacts magiques et qu'il devait y en avoir dans les quartiers du groupe. Après avoir récupéré leurs affaires. Le groupe entra dans le Jardin et vue un immenses charnier, absolument tous les gardiens, herboristes et zoologiste présent sur le premier camp sont morts. Ils se sont alors avancés dans les profondeurs du jardin jusqu'au premier avant-poste. Comme au camp de base, toutes les personnes présente ici se sont fait tuer. Ils trouvèrent par la suite le corps d'Adonis Ferron, grâce à ses dernières paroles, le groupe compris que les créatures qui attaquent le jardin se déplace sous le sol et en sorte pour poignarder tout ce qu'il considère comme des ennemis. A partir de ce moment le groupe se déplaça d'arbre en arbre pour éviter d'être d'attaquer par surprise. Durant le voyage vers « la clairière royale » notre groupe tomba sur un groupe de gradient en train de se faire massacrer par des créatures mi-homme, mi-rat pendant qu'il protège « Le prince du jardin ». Après s'être battu vaillamment contre ces créatures et un immense rat. Certain affrontèrent la créature par des attaques suicidaire, d'autre par de nouveaux talents. Après avoir sécurisé le « Prince du jardin », le gardien utilisa un sort qui les téléporta dans « l'arbre de vie ». Avant de partir dans les racines de l'arbre Ínias Nóruí et Alexis Drako, se sont senti attiré par le sommet de l'arbre. Le groupe est donc en face d'un trône et de six enveloppes végétales. D'après Ínias Nóruí une petite créature est enfermée sous le trône. Après avoir essayé plusieurs choses, Alexis s'assit sur le trône et libéra la puissance du trône dans toutes les enveloppes végétales.

### Résumer de la séance du 04/10/2020 :

Après avoir libéré la puissance du trône dans les enveloppes végétales, des racines on exploser le trône, laissant place à une plante de 1 m 50 et un gros bourgeon à son sommet. Alexis pris alors sa dague et fit une entaille dans le bourgeon. Un liquide chaud et visqueux lui tomba alors dessus, le recouvrant de la tête aux pieds. Le groupe aperçu par la suite des morceaux de coquille flottant sur le liquide au sol. Alexis se retourna vers le groupe avec une petite créature reptilienne doté de deux petites ailes dans sa main. Il décida de l'adopter et lui donna le nom de « Smaug ». Après cet interlude, notre petit groupe est redescendu vers les racines de l'arbre, où ils rencontrèrent ce qu'ils ont surnommé « le cœur du jardin ». Cette femme, faite de racine en mouvement constant, leur parla d'ancien ennemie qui les avaient retrouvés et s'est plaint d'un certain Talenger. Inquiet de ne pouvoir se défendre contre l'a marrée de créature mortelle qui était à leur porte ou voulant juste la récompense de leur diplôme, ils ont demandé s'ils pouvaient avoir leur éveille. « La dame de racine » leur tendit un orbe de cristal et leur dit qu'ils devaient seulement toucher la pierre. Sans perdre une minute, Eryn, Ínias et Thiber

(jetez par Alxeis) touchèrent tous la pierre en même temps. Chaque membre du groupe a eu des visions d'un espace vide sur un fond d'espace et de constellation. Une voix leur parla tous et les jugea. Après avoir répondu à ses questions, les membres du groupe furent illuminés d'une lumière de couleur différente pour chaque membre et virent la forme de leur Éveille. Alexis se lia à son Éveille en lui donnant le nom d'Icaros, un aigle aux allures de phénix. Ínias elle lui donna le nom de Baika, un cerf aux allures majestueuses recouvert d'une fourrure mi-animal mi-végétal. Eryn donna le nom de Nutcraker à son écureuil libérant une légère aura froide. Thibert en quête de vérité, passa un accord avec son Éveille qu'il nomma Zéphyr, un majestueux cheval blanc portant fièrement une corne au sommet de son crâne, certain parlerait même de licorne. Après avoir repris conscience, le groupe se retrouva en chute libre au-dessus d'un paysage monstrueux et blanc. Tous essayèrent d'utiliser leur Éveille pour amortir leur chute. Baika protégea sa maîtresse en créant une sphère végétale et attrapa Sylvain qui se trouvaient à côté, Icaros lui essaya d'attraper son maître entre ses serres, mais n'était pas assez fort pour le soulever. Nutcraker lui, prit de panique par la situation créa un bouclier de glace avec une lance en son centre pour se planter dans le sol et réduire l'impact. Thibert lui plongea encore plus rapidement vers le sol en utilisant ses vêtements pour s'accélérer ou peut-être pour se ralentir ? Avant de s'écraser au sol Thibert et Alexis disparurent de la vue des autres. Ínias, elle utilisa son artefact et consuma une plume de Haut-buste pour libérer une déflagration juste avant l'impact ce qui la propulsa contre une paroi rocheuse et la fit tomber dans le combat. Eryn, elle, s'écrasa contre le sol avec son bouclier de glace. L'impact fût moins violent, mais elle tomba elle aussi dans le coma.

2 jours plus tard :

Ínias fut réveillé par un choc sur son ventre, elle ouvrit les yeux et vit une petite, humaine à la peau verte lui touchant la joue en étant assise sur elle. Surprise, elle se leva et la fit basculer en arrière. La petite parla un dialecte avec des racines linguistiques d'anciens humains, mais reste assez compréhensible. Elle parlait d'une certaine « Vezdaine » et que le groupe serait ses enfants, car ils sont tombés de Vezdaine. Elle demanda alors en boucle comment était Vezdaine, si elle était en fromage ou pas et pleins d'autres questions qui donnèrent une discussion sans queue ni tête avec une Ínias dans l'incompréhension. Le reste du groupe présent dans la pièce se réveilla suite à la discussion plutôt bruyante. Et commencèrent à interroger l'enfant dénommée Ciaka sur leur situation et la manièrent donc ils ont atterri ici dans « la maison ». Un grand oiseau bleu les déposa tous dans un cratère non loin et où jouent Ciaka et ses parents les ont soignés. Ciaka leur montra par la fenêtre un paysage inconcevable pour des habitants d'Atria, le ciel était couvert d'une immense couche de nuage noir et le sol recouvert d'un grand manteau gris. À l'Est de leur position, se trouve une immense structure de pierre crachant des flammes. Et au centre de ce ciel se trouve une gigantesque sphère aux mille couleurs, avec comme couleur principale un bleu marine. En descendant au rez-de-chaussée, ils rencontrèrent Jaret un humain d'une quarantaine d'années et Jovana une petite créature verdâtre d'un mètre trente à l'allure féminine. Après avoir discuté avec Jaret, qui les prend soit pour les fous les plus intelligents qu'il n'est jamais vu, soit des êtres très étranges. En commençant par les membres qui se disent elfe alors qu'ils n'ont ni les yeux rouges ni la peau noire. Jaret leur expliqua à leur demande qu'est-ce qu'était « Vezdain » soit l'astre aux mille couleurs qui rythme les saisons. Durant le premier mois de l'année « Vezdain » se teint d'une couleur rouge, on appelle ça la saison des guerres. Durant le deuxième mois « Vezdain » se teint de noir pendant que nous récupérons et enterrons les cadavres de la saison précédente. Durant le troisième mois de l'année « Vezdain » se teint d'un bleu marin. C'est à cette période que tous les savants du monde deviennent fous. À la fin de cette saison à lieux, la « Grande marche vers les bibliothèques sombres ». Seulement la moitié des savants reviennent de ce grand voyage et retrouve la mémoire. Durant le quatrième mois, « Vezdain » prend une couleur octarine et nous célébrons les vivants et le retour des savants par une grande fête somptueuse durant tout le mois. Ce moins de fête prend fin avec le festival de Walpurgi qui met un terme à la première

partie de l'année. Le sixième mois « Vezdain » reprend sa robe rouge et les préparatifs pour les guerres future commencent. Le septième mois est le plus dangereux de tous, la mort et les maladies se déplacent dans les rues causant un véritable carnage sur les populations." Je vous conseille donc de vous trouver un abri et de vous y enfermez durant toute cette saison". La fin d'années est plus calme le huitième mois « Vezdain » nous offre son bleu azure et le neuvième mois sonne la fin de l'années et la deuxième partie du festival de Walpurti.

Après avoir préparé un plan pour intégrer le groupe dans les ouvriers de la mine le temps de trouver une solution à leur situation. Eryn s'effondra après avoir essayé d'utiliser le mana qui lui restait. Le groupe et les membres de la famille ont alors remonter Eryn dans la chambre pour qu'elle se repose. Après avoir regardé les alentours par la fenêtre, une détonation se fit ressentir et une colonne de fumé s'éleva dans le ciel. Quelques minutes après, on entendit tambouriner à la porte de la maison.