

- Dans ce monde, l'être primordial a fait naître d'autres entités, mais ce monde a été envahi par une menace extérieure – une envoyée par Eyphos elle-même, dans le but d'étudier la résistance de ses créations et des leurs, pour anticiper quels dégâts ils pourraient causer s'ils venaient à se rebeller.
 - Régulièrement, Eyphos envoie des troupes pour envahir ce monde en perpétuel chaos.
 - Le « sol » des terres praticables, qui étaient autrefois une vaste île flottant dans le noir absolu, s'est retrouvée brisée encore et encore, jusqu'à former d'innombrables îlots éparpillés les uns plus ou moins proches des autres. (inspiration du côté du monde distordu de Giratina pour le principe)
 - Les créatures peuplant ce monde sont toutes capables de naviguer librement dans une absence d'atmosphère totale. Elles sont incapables de se reproduire, c'est leur dieu qui régénère leurs populations.
 - Ce monde se divise en 3 factions :
 - La création A d'Eyphos, avec tous les A(bis) qu'il crée
 - Les plus anciennes troupes (B) de l'armée d'Eyphos, qui s'opposaient autrefois au groupe A, mais qui désormais s'oppose à Eyphos pour vaincre les nouvelles menaces qu'elle envoie.
 - Les nouvelles troupes de l'armée d'Eyphos, qui sont fidèles à leur Mère, et sont au service de cette expérience.
-

L'expérience d'Eyphos : étudier la capacité d'adaptation, l'intelligence et la force militaire d'un « enfant » envers qui il n'a accordé aucune douceur ni réponse.

La création A : C'est une créature de taille moyenne qui porte avec elle un grand cristal, pour lui permettre de créer de grands pouvoirs. Elle peut se déplacer et se battre, mais elle reste fragile et nécessite d'être protégée. C'est une sorte de serpent-tortue dont la carapace serait en éther.

(nom provisoire : **Unfudu-Kulu**, ou **Kanfa**)

Les créations A1 : Des créatures serpentine plutôt inoffensives et à la peau lisse qui vivent dans et sur le sol et les cours d'eau des îlots flottants.

Ce sont les créatures les plus en danger de part leur petite taille et leur faible puissance. Un mets de choix pour les envahisseurs – Cette population est devenue très rare, puisque leur créateur ne régénère pas leur population.

Ces créatures grandissent toute leur vie, et les quelques survivantes peuvent atteindre avec le temps des tailles impressionnantes.

Mais, malgré cela, leur puissance éthérée leur fait défaut, tout comme une véritable protection sur leur corps. De fait, dans le contexte actuel, ces entités sont vouées à disparaître pour de bon. (**Yoka-lati**)

Les créations A2 : Des créatures plus proches du plésiosaure, muni d'une carapace épaisse et de petits cristaux externes.

Les compartiments internes de leurs corps sont plutôt riches en cristaux et en éther, dont ils se servent pour attaquer grâce à une puissante magie.

Cette population a connu plusieurs variantes surtout en terme de taille et de puissance.

Ils ont tendance à dévorer le corps de leurs congénères tombés au combat pour accroître leur puissance, et ne pas céder cette énergie à l'ennemi. (**Badela-mandla**)

Les créations A3 : Des créatures chimériques qui allient certaines qualités insectoïdes avec leur revêtement blindé scintillant et leurs ailes écaillées similaires (dans la structure mais pas nécessairement la forme) à celle de papillons.

Ces communautés gardiennes se concentrent surtout autour de leur dieu créateurs.

Ce sont de fidèles soldats, de robustes boucliers vivants, et de vaillant combattant qui attaquent en groupe.

Chaque groupe possède un chef, reconnaissable par la couronne cornue sur leur tête.

Ces populations sont parmi les plus résistantes créent par leur dieu, leur population est concentrée sur des lieux à forte concentration éthérée pour empêcher que les envahisseurs ne s'en repaissent. (**Nakeli-Umla**)

L'armée rebelle d'Eyphos :

Ces êtres possèdent une seule âme, ils possèdent donc des émotions qui leurs sont propres, et bien qu'ils servent Eyphos à la base, la situation absurde dans laquelle elle les a placés a fini par les faire se rebeller.

Aujourd'hui, ces forces naviguent librement dans les périphéries des îlots. Elles ne viennent dans le cœur du complexe que pour défendre de la nouvelle armée d'Eyphos, ou pour y mourir et disparaître dans le flux des cristaux. (flux qui alimente les diverses cascades de ce monde d'ailleurs)

Les créatures B1 : Chimère combinant un corps de raie, avec en elles un creux pour accueillir un flux d'éther grandissant et un cristal toujours plus massif.

Elles ont de larges mâchoires cristallisées, possèdent de multiples yeux à l'avant de leur tête, suivant la courbe de leurs joues.

De longues excroissances quittent leur dos, sous forme de tiges souples et de taille similaire à celle de leur envergure. Ces entités sont des nettoyeurs.

Leur but est de récupérer un maximum d'éther et de l'assimiler avant de retourner à Eyphos pour lui donner cette puissance, ou l'offrir à leurs congénères et décupler leur puissance d'attaque.

(Umquo-Siterin)

Les créatures B2 : Chimère dont la tête est inspirée de crocodiles aux museaux très fins et abondamment dentés, dont le corps accueille une défense digne de celle du pangolin tandis que deux ailerons triangulaires allongent ses flancs, et dont l'arrière se finit en une queue bicéphale qui peut aller tantôt dans le même sens, tantôt en canon (une « palme » qui va d'un côté en synchro parfaite avec l'autre qui va de l'autre côté).

Ces entités féroces et gourmandes préfèrent dénicher leurs proies que de leur nager après. Elles ont du mal à manger de grosses créatures, mais leur museau permet de passer n'importe quelle

défense. Il n'est pas rare qu'ils s'associent pour frapper leur ennemi commun. (**Inhli-kolahba**)

L'armée seconde armée d'Eyphos :

Ces entités possèdent entre 2 et 5 âmes en leur sein, et sont ainsi dépourvues d'empathie. Seul leur lien avec Eyphos et leur loyauté demeure ancrée dans leurs esprits aveugles à la cruauté.

Régulièrement, Eyphos génère de nouveaux membres à ces armées, qui envahissent régulièrement le monde du dieu tortue (**Kanfa**) qu'elle a créée. Ses membres ont pour objectif d'attaquer, de manger et rapporter autant d'éther qu'ils le peuvent en survivant. Les pertes sont ensuite remplacés par de nouveaux membres.

Créatures C1 : Chimère combinant un corps de requin-baleine avec un peau crocodilienne, et dans leur dos un creux pour accueillir un flux d'éther grandissant.

Leur carapace se forme à mesure qu'elles se nourrissent, générant une protection cristalline d'abord aux endroits les plus concentrés. Ces êtres ont de larges bouches faites pour gober les fragments flottants d'éther.

Elles sont aveugles, mais de nombreux capteurs sensoriels partent de leur tête et les aident à s'orienter.

Leur chant est, dit-on, particulièrement sinistre et il s'entend de loin. Lorsqu'elles ont assimilé assez d'éther, ces créatures retournent à Eyphos pour lui donner cette puissance. (**Baleines du néant**)

Créatures C2 : Créatures étranges dont la tête se compose de 3 mâchoires, similaires à de longs harpons rétractables. Semblables à des Lamproies que l'on aurait recouverts d'algues, ces entités se servent de ces « tentacules » pour agripper et immobiliser de plus grosses cibles.

Une bouche qui peut se prétendre à être une broyeuse se cache sous cet amas. Avec ça, elles ouvrent des plaies béante et se nourrissent du flux de la créature parasitée.

Pour se déplacer dans le vide, elles s'agrippent à un transporteur dont elles aspirent de l'énergie en plus de profiter du voyage.

Redoutables, ces créatures chassent en groupe, et suivent un cycle de régénération grâce à leurs alliés baleines.

Les baleines les mangent, et elles, elles renaissent. Ce cycle n'est pas infini, mais cela les rends particulièrement pénibles pour s'en débarrasser. (**Calmars à épieu**)

*PS : Les différentes améliorations et innovations que découvre et imagine Eyphos avec le temps **impactent également les apparences progressives des Philios**, ses propres gardiens.*

La chronologie des événements :

Le commencement : Kanfa naît auprès d'Eyphos. Eyphos lui enseigne les bases de ses connaissances à propos de l'éther, il lui apprend à créer la vie, à donner des âmes à ses créations sans avoir à partager son sang. Il n'accorde de réponse à Kanfa qu'à des

questions liés à la création de créatures, rien d'autre, et n'accorde pas de félicitation, commentaire ou importance apparente à Kanfa.

L'éloignement : Délaissé, Kanfa grandit et s'entraîne dans son coin. Jusqu'à « enfreindre » une supposée règle d'Eyphos. Cette règle est simple : il est interdit de profaner le domaine de l'arbre-monde en dénaturant son flux, son apparence ou son équilibre. Cette règle est brisée lorsque Kanfa crée une surface terrestre « trop proche » du cristal d'Eyphos.

Le départ : Profitant de cette excuse pour envoyer Kanfa en exil dans sa nouvelle dimension, Eyphos offre un jugement volontairement « injuste » à Kanfa, en le condamnant à se battre contre elle par le biais de leurs sbires. Elle lui accorda un court répit de préparation, temps où Kanfa pensait être faussement puni, et en profita pour exercer ses pouvoirs. Mais lorsque la première vague arriva, le début du chaos infernal débuta.

L'expérience : Toutes les semaines, Eyphos crée des troupes et les envoie dans sa dimension. La première génération était générée de la même façon que Kanfa ou Noylan : avec une seule âme, et une raison propre. Quand elle vit le phénomène peu à peu en une sorte de « mutinerie » dans ses rangs, formant un désordre étrange qui se mua en une sorte de paix, Eyphos changea son procédé, et en profita pour perfectionner son armée.

L'adaptation : Lorsque la nouvelle génération de soldats arriva, le chaos reprit de plus belle. De nombreuses victimes furent à déplorer dans les rangs de Kanfa, qui se retrouva obligé de revoir ses créations pour les rendre plus robustes petites. Ces adaptations étaient nécessaires pour la survie des différentes espèces qui ont vu le jour, mais aussi, cela amené Kanfa à générer une nouvelle espèce qui protège les lieux les plus chargés d'énergie divine.

Les conséquences : Kanfa n'est pas à l'abri de la mort, et fait de son mieux pour survivre et faire survivre les entités que le protège, mais hélas, les forces ennemis continuent de se perfectionner et Kanfa est incapable de suivre les innovations d'Eyphos. Cette pression pousse les deux dieux à repousser leurs limites et se battre autant qu'ils le peuvent, malgré le désir d'une vie paisible, et qui réussit à naître dans ce contexte pourtant hostile.

Résumé des innovations de Kanfa :

Kanfa construit un dédale de plus en plus large, qui lui prend de l'énergie, mais l'éther qui gagne au fur et à mesure comble rapidement ses manques.

Différentes structures voient le jour, que ce soit des lieux où combattre, où se replier, où « disparaître », où se régénérer / se nourrir, où mourir également, où conseiller et s'entretenir avec Kanfa. Des lieux stratégiques d'observation, d'embuscades, de fronts à tenir, etc.

Kanfa commence également à mettre en place des systèmes de défenses plus « passifs », que ce soit des pièges sur les murs, des odeurs particulières, des leurres et des cachettes. Ainsi qu'un réseau pour le flux d'éther qui part et revient de façon plus ou moins fermés à travers plusieurs « cœurs » remplis de gardiens.

Ce réseau est la source qui génère le grand cristal, et les amas liés dans ces cœurs, dont Kanfa se sert pour catalyser ses pouvoirs et créer rapidement des renforts. Rares sont les moments où le dieu peut se permettre de se reposer, d'ailleurs, ou exploiter différentes possibilités d'améliorations pour faire face aux troupes toujours plus spécialisées d'Eyphos.

Le monde de Kanfa est ainsi le théâtre de stratégies militaires qui s'alimentent, et tendent à se perfectionner chacune. C'est l'une des expériences les plus récentes d'Eyphos, et a pris place peu après la création de Noylan et Nalyon.