

# SHADOWS OF VIARNAH

## Aperçu :

Viarnah est un continent qui flotte dans l'immensité du cosmos. Baigné par la lumière de son astre, cette masse abrite la vie sur sa face claire et la mort sur sa face sombre. Telle une pièce de monnaie tournant lentement sur un axe, Viarnah obéit au Cycle cosmique et se retourne tous les 10000 ans. Une résurrection et une destruction à chaque fois que se vide le sablier, ainsi l'ont décidé les dieux.

Les hommes vivaient en paix, ils acceptaient l'idée de la fin de toute chose et de l'éternel recommencement. Ils érigeaient leurs empires et se préparaient à la mort lorsque le temps venait.

Puis vint l'arrivée de l'empereur fou ; Krâal, septième fils d'Asimée. Il est malheureusement dans la nature de l'homme de vouloir dominer et Krâal, après avoir forgé le plus vaste et prospère des empires, se mit à désirer conquérir la seule chose qui lui résistait encore : la mort. Fort de son génie et de son pouvoir, il créa une véritable armée de scientifiques et autres mages. L'humanité acquit donc ses premiers savoirs pour arrêter le Cycle.

C'est alors que naquit l'Ordre, des hommes et des femmes jurant de protéger le Cycle naturel des Dieux contre toute tentatives de lui nuire. Car arrêter le sablier cosmique ne signifiait pas seulement une terrible injustice, mais aussi, à terme, une destruction pure et simple de Viarnah.

Mais cela, l'empereur ne voulait pas l'entendre. Désormais devenu immortel dans sa chair, il mena une guerre sans merci à l'Ordre. Grâce aux Dieux, ce dernier parvint à ralentir suffisamment les recherches de l'empire pour que débute la fin du Cycle du poisson.

Ce fut terrible, les gens n'y étaient pas préparés. Toute une civilisation plongea dans le chaos en quelques mois. Les gens durent vivre avec une gravité instable et beaucoup perdirent purement et simplement la raison.

Mais Krâal n'avait pas dit son dernier mot. Il continua ses recherches avec l'aide de sa secte et de puissances démoniaques. Tant et si bien qu'il finit par trouver le moyen, non seulement d'arrêter le Cycle, mais aussi de retourner le continent. L'Ordre ne réussit pas à l'en empêcher et se fit massacrer lord de la bataille d'Onyl. Ils durent se replier sur la nouvelle face sombre de Viarnah.

Fort de se trouver du côté prospère, l'empereur put affaiblir l'Ordre jusqu'à les priver de leur meilleure arme : les bagues-artefacts qui leur permettaient de voyager d'une face à l'autre.

Vivant dans un monde baigné par une nuit perpétuelle et infesté de créatures morts-vivantes, les chevaliers tentèrent de préserver le peu de vie qu'il restait en défendant les rares bastions fortifiés encore debout du genre humain. Ils espéraient que les dieux viendraient rétablir la justice et punir les responsables.

Mais une légende racontait que le Sénéchal de l'Ordre avait caché les dernières bagues-artefacts dans un endroit tenu secret et dont l'emplacement avait été encodé dans le codex retraçant l'histoire des défenseurs du Cycle cosmique. Personne n'y prêtait foi, accusant la légende de donner de faux espoirs aux gens et de les détourner des Dieux.

Pourtant, un chevalier errant, dernier d'une lignée remontant à la création même de l'Ordre, Sir Albion, retrouva les bijoux tant convoité et permis à l'Ordre de renaître. Les chevaliers purent ainsi voler des vivres sur la face claire, assassiner des généraux importants et répandre leur propagande chez l'ennemi.

Le jeu débute alors que l'Ordre reprend du poil de la bête et recrute en masse dans les cités-bastions. Les commanderies poussent comme des fleurs au printemps et déjà les artisans commencent à maîtriser les secrets des bagues-artefacts.

Pourtant, tout reste à faire. L'empire maudit est plus puissant que jamais et déverse ses démons sur la face sombre. Les zombies rôdent dans la nuit, les cultes impies pullulent et les sorcières sont de plus en plus affamées de chair humaine...

Bienvenue à Viarnah 😊