

LA VALLÉE D'EFÍMERILLAS

Entre la chaîne des Corbiers et la Mer Méridienne s'étend une vallée à la frontière de la civilisation. Les opulentes cités marchandes y côtoient les hordes barbares et la puissance destructrice de la nature indomptable. Partout, les traces du passé resurgissent, silencieuses ruines témoignant d'un temps lointain où le Roi Oublié gouvernait ces terres d'une poigne de fer. Les quelques braves assez téméraires pour s'y aventurer reviennent chargés d'histoires et de richesses. Lorsqu'ils en reviennent, en tout cas...

00. Village de Krökvicz. Enneigé la majeure partie de l'année, accès difficile par les Corbiers. Les locaux, maîtres tailleurs et forgerons, aident ceux perdus dans la région et exploitent la grotte magnétique pour leurs arts.

01. Grotte magnétique. Quiconque portant du métal se retrouve collé aux parois, couvertes d'objets divers. À Cagliazara, la rumeur veut qu'y rester trop longtemps nuise à la santé, car magnétisant le sang.

02. Temple du Ciel. Fin de la chaîne des Corbiers, chaque lieu peut être aperçu d'ici. Les pèlerins apprécient ses prêtres imberbes et chauves. Ses catacombes passant par la grotte magnétique abritent des mutants.

03. Lac du portail divin, au centre se trouve une sorte de porte en bois résistante aux ravages du temps. D'après les moines du temple du ciel, ce portail permettrait de voyager dans le temps et l'espace, voire au-delà.

10. Les Corbiers, région reculée de haute montagne. Nombreuses créatures mutantes affublées de barbes exotiques et sublimes. Ses versants enneigés rebutent les visiteurs à cause de ses chemins escarpés.

11. Cagliazara, ville bruyante et surpeuplée, sur un éperon rocheux au carrefour des voies commerciales. Ses sous-sols sont percés de galeries, vestiges des persécutions religieuses. Il est très mal vu d'y porter la barbe.

12. Nids des Dragons de Perle. Parmi les geysers nichent les anciens protecteurs du Havre qui, trahis, ont abandonné la cité face aux pillards. Profiter de l'arrêt d'un geyser pour y descendre mènerait au sous-monde.

20. Gorges des Enfers, coincées entre les montagnes, dégagent un vent chaud et humide responsable de l'apparition de la jungle en contrebas. Au plus profond des ravins moites, un passage vers le sous-monde.

21. La Jungle. Seul les fous s'y aventurent. Sorte de trou noir végétal, pas de ressources marchandes, pas d'intérêt scientifique, sur aucune route, c'est un territoire encore vierge où la nature est omni-oppressante.

22. Krak Maudit, d'où le roi oublié gouverna ces terres, c'est un enjeu stratégique pour toutes les cités. Nul ne peut y passer plus d'une nuit, hormis les druides forestiers en escale lors de leurs pèlerinages vers le nord.

23. Le Havre de Shrinkway, reste d'une grande et fastueuse cité. Des hordes venues d'orient, parfois soutenues par les cavaliers de Koh'Naan, réduisent rue après rue par la guérilla le périmètre de sécurité des survivants.

30. Ruines d'Al-Fahel, témoins d'une civilisation disparue, sont aujourd'hui le repère d'une sororité de contrebandières et marchandes peu scrupuleuses qui, par superstition, protègent le cimetière voisin.

31. Vallon du Foudroyé. Ciel sombre et orage permanent y sont la règle. Une légende santa-ranzienne raconte qu'un homme y a dompté la foudre et a caché son secret au plus profond des ruines d'Al-Fahed.

32. Plaines de Koh'Naan, arides la moitié de l'année, des cavaliers y règnent invincibles, louant leurs services aux cités voisines. Des dragons de perle du Nord y migrent à l'automne pour chasser les dromadaires géants.

40. Au centre du bois, un cimetière de 5x3 pierres tombales sculptées de visages. Lune est plus massive, sur 6 piliers, gravée d'un humain, plus endormi que mort. Au sud-est, une fissure mène aux champignonnières.

41. Route 666, vaste étendue désertique et carrefour important, nombre de voyageurs se sont perdus au croisement des 2 pistes sans fin. Est-ce en lien avec les formes étranges au sol que l'on peut apercevoir parfois du ciel ?

42. Cité de Santa Ranza, célèbre chaque été la destitution du Roi Oublié par un lâcher d'aurochs dans ses rues. Nombreux échanges commerciaux avec Cagliazara malgré une diplomatie tendue depuis des siècles.

43. Dam Razak, construite dans un gouffre contre les invasions des pillards du nord, dernier bastion avant les terres corrompues de l'est. L'influence néfaste orientale s'y ressent, ainsi que les tremblements de terre.

50. Village troglodyte. Réputé pour ses champignonnières et sa carrière de marbre. La coutume locale veut qu'à chaque pleine lune un sacrifice caprin soit jeté dans le volcan tiède.

51. Une forêt aussi vieille que le monde. Chaque décennie les druides du continent s'y retrouvent pour des concours de lancer de jambon. D'étranges symboles sur les arbres indiquent la direction de l'océan.

52. Marais Salants. Santa Ranza a rasé autrefois une partie de la forêt des druides pour l'aménager. Le sol y serait toujours magique, le sel qu'on y produit est hautement inflammable, et sert à la cité d'explosif.

60. Volcan tiède. Sa lave ne brûle étrangement pas. Des tunnels volcaniques naturels permettent de rejoindre secrètement les tréfonds des champignonnières du village troglodyte voisin.

61. Grande lande désolée créée par les éruptions du volcan tiède. Impossible à traverser sans y dormir. En son centre, enseveli, un tertre millénaire dans lequel repose le trône maudit du roi oublié, craint des troglodytes.

62. Côte des Saphirs, formée par les éruptions, des ports y prospèrent sur la Mer Méridienne, échangeant des denrées exotiques faisant la fortune de Santa Ranza. Ici débarqua le roi oublié il y a bien longtemps.

63. Le Dernier Fort. Île minuscule perçant la Mer Méridienne, autrefois rempart contre les raids de pillards ultramarins. Sert aujourd'hui de zone de quarantaine. Tenue par des gardiens de Krökvicz, habitués à l'isolement.