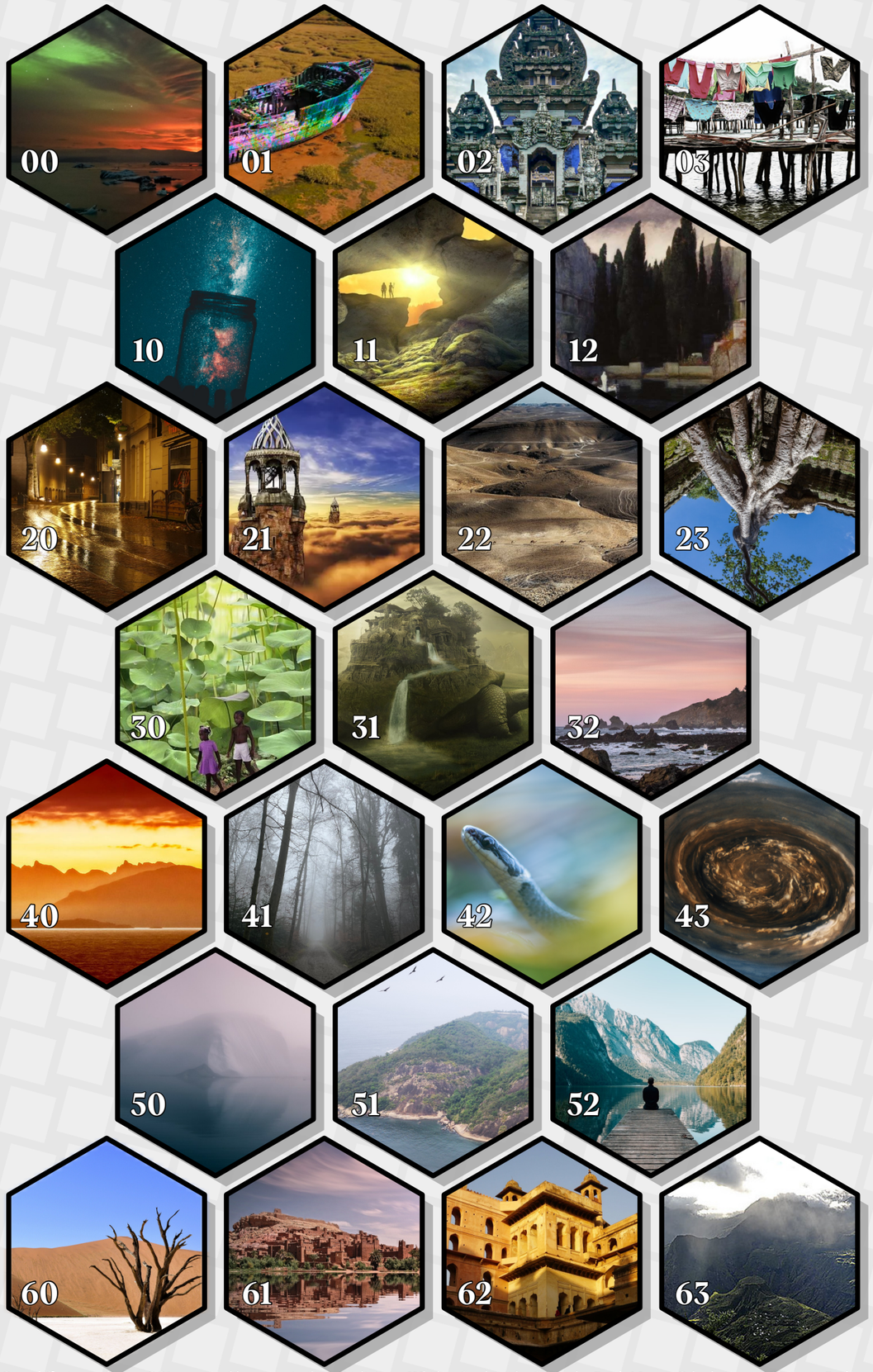

Carte diffusée sous licence CC0, peut être librement réutilisée. Réalisée par Whidou, Sandra, Alex Schroeder, Panda Nastyx, Calaad, morgan, Christian, Rodger Thorm-Antherwyck, Valkann, Spooky Foxy, Fabulous Fab's, Gherhartd S., Eric, Altay, Léo Henry, Milouchkna, Nasher, Froisois, Tudwall, fx et Toejam Galore.

L'Isthme des Brumes

Une fine langue de terre relie les plaines aux contreforts montagneux méridionaux. Point de passage obligé pour les caravanes se rendant à l'orageuse cité de Saurde, la région s'avère particulièrement périlleuse : brumes et tempêtes y sévissent constamment, de même que d'impitoyables pirates et hommes-crabes.

La principale richesse est ici intellectuelle : d'innombrables érudits s'aventurent sur l'isthme pour en découvrir les mystères naturels, archéologiques et alchimiques. Bien peu en reviennent vivants. Espérons que vous, si.

00. Ol. Énorme trou de couleur verte dans le ciel bleu par-delà les brumes du sud. Seules quelques lesbiennes savent que c'est la source des étoiles et des brumes. Elles distillent/diluent les étoiles et la brume à partir du vert.

01. Épave onirique. Le galion des pirates du rêve s'est écrasé dans la plaine. Ils entreposent dans cette base improvisée, entre rêve et réalité, le butin volé aux convois de la caravanerie. Et y assemblent un nouveau totem.

02. Prieuré d'Onos. La prieure et ses religieuses muettes invitent les voyageurs de passage à joindre leurs messes tempétueuses. Les catacombes rejoignent les Grottes Éclatantes puis plongent vers les tréfonds.

03. Île aux vêtements. Les exilées d'Ol condamnées pour sorcellerie y sont retenues prisonnières par une barrière de tissu faite des tenues bénies des religieuses d'Onos. Elles supplient quiconque de les dénouer.

10. Plaines de lumière. Les clans nomades qui la parcourent détiennent le secret de capturer la lumière des étoiles. Une légende dit que si ce savoir se perdait, la nuit n'existerait plus.

11. Grottes éclatantes. Sous les plaines de lumière, des cavernes mi-naturelles mi-construites abritent un peuple en commerce avec les nomades, se servant de cristaux réfléchissants et phosphorescents pour s'éclairer.

12. Île des morts. Les navires perdus dans les brumes du sud émergent parfois ici, face à cet îlot endeuillé où ne résonne que le glas et le clapotis des rames du Passeur, originaire du lac sans fond, et seul à en connaître le secret.

20. Cité des Lampes. Rivale de la Cité de Saurde. Ses habitants sont mystérieux et prudents. Ses tavernes servent de l'absinthe de lotus. Ses bibliothèques renferment les secrets alchimiques d'un autre âge.

21. Seigneurie Prouffion. Une école de magie y siège, ses tours dépassent les cieux, on y apprend les enchantements, la sorcellerie et la fabrication d'artefacts. Elle se finance par la vente d'artefacts aux fortunes du pays.

22. Caravanerie. Parcourue par les convois de mages Prouffion se rendant en Ysilia pour le commerce de grimoires, cet ancien lac est désormais une étendue désertique et labyrinthique, infusée de sorcellerie étrange et dangereuse.

23. Ysilia, ancien temple biblio de la surmontagne, s'est mise à flotter dans les airs suite à un concert de foudres. Tirant son nom du silence qui traque ses errances inversées, c'est un atelier de reliure nomade de renom.

30. Forêt de brume. Près des collines d'Or, se transforme peu à peu en forêt des Lotus de Pluie. Boire la pluie qui arrive au sol après être passée par les Lotus de Pluie permettrait de percevoir d'autres dimensions.

31. Cistudia, construite sur la carapace d'une tortue géante endormie depuis des siècles. Quelques habitants attendent son réveil prophétisé. Les autres ont quitté la cité et se sont installés dans la Forêt de Brume.

32. Côte vierge. Aucun bateau n'a jamais foulé son littoral. Des esprits innocents sacrifiés dans la forteresse appellent au secours, leur détresse se transforme en vilains sorts. Des trésors botaniques poussent sur le rivage.

40. Collines d'Or. Ancien domaine des Titans, ce lieu a été inhabité depuis leur disparition il y a des centaines de milliers d'années. Il y règne une atmosphère de calme et de sérénité.

41. Route des Titans. Mène aux Collines d'or à travers une forêt couverte de brume. Les trolls d'ombre et les hommes-crabes y vivent en conflit permanent. Le portail des tempêtes fait pencher la balance du pouvoir.

42. Totem de serpent. L'un des trois esprits totem y vit, serpent gentil et patient qui comprendra toujours, mais ne peut être compris. Puits et forteresse en dessous. Une sorcière vit ici, échappée de l'Île aux Vêtements.

43. Invertempête. Au large de la côte vierge, un maelström s'élève vers le ciel. Les pirates du rêve sont arrivés par ce pont astral. Lostyr, magicienne de Cistudia, l'étudie dans le but de construire un navire capable de s'y élever.

50. Brumes du sud. Couvrent la mer, cachant les mistbergs, domaine des Gargans, géants de mer. Envahis par les hommes-crabes, ils fourbissent leurs brumarmes, qui passent armures et portails de brume. Certains fuient.

51. Îlot des 3 totems. Ancien repaire des pirates du rêve. La nuit, les langoustes dansent autour des totems de titane, invoquant l'orage. Lorsque la foudre frappe, un passage triangulaire onirique s'ouvre.

52. Vallée du lac sans fond. Ici vit un peuple paisible et muet, les Gardiens. Ils vivent de manière monacale, entre méditation et culture des ressources du lac, dont le centre est parfois agité de remontées gazeuses…

60. Désert du Reflet, un mystérieux désert non loin de la ville de Saurde ; les rumeurs racontent qu'il est peuplé des reflets des visiteurs mais personne n'en est jamais revenu pour le prouver.

61. Cité côtière de Saurde, dirigée par le Clan de l'Orage, des Chasse-Tempêtes qui vénèrent et craignent les Totems de Titane. Ils ont perdu le secret de l'alchimie du souvenir. Ou peut-être a-t-il été volé.

62. Palais de la Foudre, entre rêve et réalité, accessible seulement lors d'un orage. On y trouve le Diadème d'Onos, déesse des tempêtes, ainsi que des élémentaires pouvant blesser aussi bien la chair que l'esprit.

63. Surmontagne, jamais franchie. Dans ses hauts plateaux vit recluse une communauté d'archivistes. Elleux savent que le monde d'en bas a été détruit il y a mille ans, conservant sa mémoire dans leurs temples bibliothèques.