

LA FLAMME DE LA DESTRUCTION FRAPPE TOLEDÉ ROC LA CHAPELLE D'ARIUS EN CENDRES

Une ombre funeste plane sur la cité portuaire depuis que les flammes ont dévoré la vénérable chapelle d'Arius, l'un des édifices fondateurs de la ville, symbole de foi et de mémoire pour ses habitants. Ce tragique incendie, survenu il y a quelques jours à peine, a marqué le début d'une série de malheurs qui ont plongé la capitale du fief du nord dans l'effroi.

Le feu, impitoyable, n'a pas seulement réduit en cendres les pierres sacrées de la chapelle. Il a aussi emporté avec lui la vie d'Olivier Alexandrie, prêtre respecté et dernier survivant de l'expédition maudite qui avait jadis coûté la vie au Duc Allan. Son meurtre, aussi brutale qu'énigmatique, a achevé de glacer le sang des Tolédans.

Mais ce qui alimente désormais les murmures dans les ruelles et les tavernes, c'est une prophétie ancienne, gravée par Lothar, un cathédralier de Lunaria, sur les ruines de la haute place des Fontaines des Essences. Les écrits, mis en lumière dans un contexte troublant, décrivent avec une précision terrifiante la destruction de la chapelle et la fin tragique de son gardien. Pire encore : la prophétie annonce une catastrophe d'une ampleur inouïe, dont les contours restent heureusement flous. Une peur sourde, insidieuse, s'est emparée des cœurs, tandis que les regards se tournent vers les lames de la forge d'Aldrehen, présentes sur les lieux des drames. Si ces guerriers d'élite

n'ont pu empêcher les sinistres événements — qui oserait défier une prophétie de Lothar ? —, leur intervention aurait, selon des sources fiables, permis d'éviter un enchaînement bien plus funeste. Les détails, hélas, restent enveloppés de mystère.

La suite page 2.



Le regréte Olivier Alexandrie
Prêtre d'Arius de Tolède Roc

UN COUP D'ÉCLAT DU DIRECTOIRE KALORIEN GOR-KALCRÂNE TOMBE

Alors que l'armée kalorienne s'enlise dans les marécages de l'île d'Alainn Drill, le Directoire a frappé un grand coup, aussi audacieux qu'inattendu. Depuis des décennies, les navires à anguilles orcs, menés par le redoutable Gor-Kalcrâne de la tribu des Tarentules, écumaient les côtes ouest du Directoire, transportant des marchandises aussi illicites que redoutées. Allié à d'autres tribus et aux ogres instables de Thékriff, Gor-Kalcrâne avait tissé une toile de pouvoir aussi solide que redoutable.

Mais Tanatos, le visionnaire kalorien, a orchestré une opération d'une hardiesse inégalée. Grâce à l'un des aérostats arkaniques, joyau technologique du Directoire, des troupes d'élite ont été déployées en plein cœur des Terres Sauvages de Nok-Tha. Leur mission : capturer Ror-Kalcrâne. Mission accomplie. Le seigneur orc a été présenté, enchaîné, devant le peuple kalorien réuni dans l'amphithéâtre de Pyrgoss, capitale de la nation.

Cette opération, mûrie de longue date, a permis à Gorc Cro-Luisants, surnommé l'Essaim de Malheur, de prendre la tête des tribus des Tarentules. Mais attention : cet orc, corrompu par le Croch-Fer, a depuis tourné ses forces vers l'Empire du Magnaroc, menaçant désormais les frontières des nobles nains. Une manœuvre qui, si elle affaiblit les orcs, pourrait faire de même avec les ennemis du Directoire.

La suite page 4.

L'ARMÉE KALORIENNE EN DIFFICULTÉ FACE À LA STRATÉGIE DRILLIENNE

Des bergers des contreforts escarpés des Monts Fracturés ont rapporté des apparitions aussi troublantes qu'inexplicables : des loups se tenant debout comme des hommes, marchant avec une assurance aussi humaine. Ces témoignages, joints aux rumeurs persistantes de lycanthropie dans les bois de Sombres-Racines, ont semé l'inquiétude parmi les villageois. Pire encore, des chutes de neige en plein été ont été signalées alors que l'été est particulièrement chaud, comme si les lois mêmes de la nature avaient été bouleversées ou qu'une magie puissante ait été à l'œuvre.

Après avoir consulté les plus grands érudits de la région comme le mage Clarence Theldrik, nous avons pu établir que la lycanthropie n'est pas la seule explication possible. En effet, certains explorateurs intrépides ont rapporté, dans des récits souvent qualifiés de légendaires, l'existence d'un peuple d'hommes-loups nommé Lupus vivant loin au sud-ouest, au-delà des mers Sylmassiennes, dans les terres hostiles. « Mais il s'agit là de contes du peuple Hagenn, et ces créatures, si elles existent, seraient bien éloignées de leurs terres natales », nous a précisé le mage. Cependant, cela n'explique en rien les blizzards soudains qui ravagent les bois du Fief de Tolède. Une enquête plus poussée s'impose, car il se pourrait bien que des forces bien plus anciennes et bien plus sombres ne soient à l'œuvre...

La suite page 5.

L'APPEL SOLENNEL DU DUC HORTH GASSNER À LA TROISIÈME CROISADE DES JUSTES

Le Duc Horth Gassner de Pierre Blanche, dont le nom résonne déjà comme un écho des grandes victoires contre les forces obscures, a lancé un appel solennel : celui d'une Troisième Croisade des Justes. Son objectif ? Libérer Tanis, la cité sainte où le premier Cathédralier d'Arius reçut la lumière divine dans son temple sacré. Un lieu symbolique, berceau de la foi et de l'espoir, aujourd'hui souillé par l'occupant.

Il fut un temps, après la chute des tyrans qui opprressaient les mers sylmassiniennes, où les régimes maléfiques tombèrent les uns après les autres. Pourtant, certains résistèrent. Les Territoires Nécrals persistèrent, et de nouvelles menaces émergèrent, à l'image de l'Hégémonie Skacidienne, qui, depuis près de quatorze siècles, maintient Tanis sous son joug. Pendant ce temps, les Cathédraliers, exilés dans le protectorat de Riveen, n'ont cessé de rêver de reconquête.

La Première Croisade, menée au sixième siècle par le légendaire Oltarian de Medrive, avait marqué un tournant. Grâce à l'alliance avec les Sylgiens, ses armées parvinrent à s'emparer des falaises de la Peur, posant le siège devant Tanis, alors avilie par la présence des Raskanns. La fondation de Krimann, aux portes du désert de Flux, scella cette victoire éphémère. Mais l'usure du temps et les assauts incessants des morts-vivants contraignirent les forces du bien à battre en retraite, laissant Tanis aux mains de l'ennemi.

Quatre siècles plus tard, l'empereur Estarien Kaliantus V affirma avoir

reçu un message d'Arius lui-même, lui ordonnant de reprendre la cité sainte. Il rassembla une armée encore plus imposante que celle d'Oltarian et traversa les mers avec une armada sans précédent. Pourtant, la méfiance des grands empires voila cette entreprise. L'Empire de Sept Monolithes et l'Empire Sylgien, craignant que cette puissance ne se retourne contre eux, restèrent en retrait. Pire encore : les pirates ogres de Thékriff et d'Assoumh-Ra, armés par les Kaloriens, harcelèrent sans relâche le flanc ouest de l'armée estarienne. À son arrivée à Krimann, celle-ci, privée du soutien sylgien et minée par l'incompétence de certains généraux, connut un cuisant échec au pied des falaises de la Peur.

Aujourd'hui, alors que la Fédération Andarienne se renforce et que les ombres du mal semblent plus menaçantes que jamais, le Duc Horth Gassner se dresse, auréolé de ses victoires. Son appel résonne comme une promesse : là où les autres ont échoué, lui réussira. Tanis, berceau de la lumière, doit être libéré.

Le Duc compte sur son charisme et ses triomphes passés pour unir souverains et nobles sous une bannière commune. Une alliance capable de briser les défenses des Raskanns et de leurs alliés, et de rendre à Tanis sa pureté originelle.

L'Histoire nous dira si cette Troisième Croisade des Justes saura enfin rendre la lumière à ceux qui l'ont perdue. Mais une chose est sûre : l'heure du rassemblement a sonné.

La suite page 3.

TERRES LUNAIRES

un monde entre émerveillement et effroi

Après avoir sillonné Elypsia, les contrées de l'Est et exploré les mystères de l'archipel Arkanique, l'envoyée spécial du Buzard'Locnérac, Aldanthes, lève aujourd'hui le voile sur l'un des lieux les plus énigmatiques de notre monde : les Terres Lunaires. Une région où l'émerveillement le dispute à l'horreur, où la désolation côtoie une vie insoupçonnée, et où chaque pas peut mener à la découverte... ou à la perte éternelle.

Les Terres Lunaires offrent un spectacle désolant et fascinant à la fois. Une étendue grise, parsemée de cratères profonds et de failles béantes, comme si les dieux eux-mêmes avaient laborieusement creusé la terre de leurs propres mains. Ces cratères, dont l'origine reste un mystère, semblent pulsés par une énergie ancienne, presque vivante. Certains murmurent qu'ils seraient les cicatrices d'une guerre céleste oubliée, tandis que d'autres y voient les vestige d'une chute d'étoiles, il y a des millénaires. Une chose est sûre : leur disposition et leur profondeur vertigineuse défient toute explication naturelle.

Mais ce qui frappe le plus, c'est l'atmosphère même des lieux. Une lueur bleutée, presque spectrale, baigne parfois les failles, comme si la lune elle-même avait décidé d'y poser son regard. Les nuits y sont éternellement claires, éclairées par une lumière argentée qui ne provient ni du soleil ni des étoiles, mais semble émaner de la terre elle-même. Enfin, les vents y murmurent des chants étranges, des mélodies sans paroles qui résonnent comme des échos de temps immémoriaux, comme si les Terres Lunaires gardaient

en leur sein les souvenirs d'un monde disparu.

Peuple le plus nombreux des Terres Lunaires, les Solkariens ressemblent à des humains, si ce n'est leurs yeux d'un blanc laiteux, dépourvus de pupilles, qui semblent percevoir bien au-delà de notre réalité. Vivant de manière troglodyte, ils ont érigé des villages entiers dans les grottes et les failles, où ils cultivent des champignons bioluminescents aux propriétés mystérieuses.

Mais ce qui les rend véritablement uniques, c'est leur quête inlassable de causes d'Etherium, une ressource rare et précieuse que l'on ne trouve nulle part ailleurs. Cette substance, aux reflets bleutés, leur sert à la fois de nourriture, de source d'énergie et de matière première pour leurs artefacts les plus sacrés. Pour se déplacer dans ce labyrinthe de pierre, ils utilisent des Droplarus, d'immenses mille-pattes géants, domestiqués et adaptés à la vie souterraine sur les quels, ils ont construis des villages entiers.

Au milieu de ce désert minéral se dressent des cités de pierre grise, aussi imposantes qu'inaccessibles. Leurs tours effilées, semblables à des lames pointées vers le ciel, abritent les Kraskanns, des humanoïdes à la peau bleu nuit, striée de veines luminescentes qui pulsent comme un cœur battant. Leur apparence, à la fois hypnotique et terrifiante, a souvent conduit les ignorants à les confondre avec des goules. Pourtant, les Kraskanns n'ont rien de morts-vivants : ce sont des êtres vivants, intelligents, et redoutablement puissants que l'on ne peut qu'observer de loin.

Maîtres incontestés des ressources arkaniques, ils les exploitent depuis

FORGE PIERRE : LE MYSTÈRE DES RUINES ÉGYPTIENNES ENFIN PERCÉ ?

Longtemps, les escarpements dominant Forge Pierre ont abrité les ruines énigmatiques d'une civilisation disparue : les Égyptiens. Leur architecture raffinée, presque intacte malgré les siècles, suggère qu'il s'agissait d'un lieu sacré, peut-être une académie de magie ou un temple dédié aux astres. La grande salle d'astronomie, préservée comme par miracle, en témoigne.

Les fouilles récentes ont mis au jour des artefacts qui, une fois assemblés, ont déclenché des mécanismes restés dormants depuis plus d'un millénaire. Le duc a immédiatement ordonné la mise sous bonne garde des lieux. Selon nos informations, ces ruines cacheraient un système permettant l'ouverture d'un portail. Si les légendes associent souvent ce type de failles aux limbes — et aux créatures maléfiques qui en émaneraient —, la conseillère du duc nous a assuré que la menace, si menace il y a, n'est pas de cette nature. Une déclaration qui, loin de rassurer, ne fait qu'attiser la curiosité... et l'inquiétude.

La suite page 8.



Le symbole d'Arius comme
signe de ralliment
à la croisade des justes

des siècles, bien avant que les autres royaumes n'en découvrent l'existence. Leur agressivité légendaire et leur méfiance envers les étrangers rendent toute approche périlleuse. Ils ne commerce pas, ne négocient pas, et semblent totalement indifférents aux affaires des autres nations.

Plus discrets, mais tout aussi mystérieux, les Extropiants sont des créatures élémentaires, liées à la terre elle-même. Leur apparence humanoïde mais déformée, comme modelée dans l'argile, peut glacer le sang des moins aguerris. Pourtant, contrairement aux Kraskanns, ils restent neutres, observant les voyageurs avec une curiosité distante, sans hostilité ni bienveillance.

Les Terres Lunaires ne sont pas seulement un lieu de mystères, mais aussi un carrefour stratégique. Les Droplarus, ces mille-pattes géants, ne servent pas seulement de montures aux Solkariens. Les compagnies de transport les utilisent pour relier des villes lointaines comme Kerbringer, Brigadunn (dans le palatinat de Lyss) ou encore Groom (dans l'Union Korgon). Ces routes évitent aux marchands et aux voyageurs d'affronter les dangers du golfe maudit des Requins ou les écueils des pirates de l'archipel des Lames.

Les Terres Lunaires restent un lieu où chaque pierre a une histoire, où chaque faille cache un secret. Qui a creusé ces cratères ? Pourquoi les causes d'Etherium ne s'y trouvent-elles qu'ici ? Et que cachent vraiment les Kraskanns dans leurs cités impénétrables ? Une chose est sûre : ceux qui osent s'y aventurer n'en reviennent jamais tout à fait les mêmes.

La suite page 6.