Nysnmos, le royaume des morts

Le royaume des morts est formé d'innombrables tumulus et de souterrains. Un royaume minéral, sans soleil, froid et obscur. Les grandes plaines arides sont entaillées par de profondes crevasses ou barrées par de hautes montagnes. Des séismes réguliers et dévastateurs modifient la topographie des lieux. De plus les nombreuses calamités qui sévissent dans le royaume modifient ses contours. Cela explique pourquoi nul ne s'est encore attelé à sa cartographie.

Les points cardinaux n'existent pas ici. Chaque mort dispose de sa propre carte mentale afin de s'orienter sur le royaume qui s'affine avec son expérience, c.à.d, avec le temps qu'il a passé sur le royaume. Rien n'empêche d'envoyer des sorts tels « find the path, etc. » pour se diriger ou demander son chemin à d'autre plus expérimenté. Dans le royaume des morts, on aboutit toujours vers sa destination avec certes quelques détours voire circonvolutions… mais, qu'importe le temps passé à errer quand on est déjà mort.

Les points d'arrivées vers Nysnmos

Depuis Almagamo : Les volcans furieux (SW) ; Dans la mer « Les méandres », en face d'Uenodon ; L'île monde ; La ville d'Ilairthe ;
Depuis les autres mondes : Athwari (2ème plan) ; I'Polia (variable) ; Enthrila ;
Lieux spécifiques : Les labyrinthes généraux inter-mondes ; Les souterrains d'Enoos.

Les deux capitales

Ilairthe (anagramme de Thalirie) est l'antichambre du royaume des morts sur Almagamo. Cette ville perchée dans les nuages est plongée dans un silence marmoréen. Des éclats de lumière palpitent sporadiquement, puis, asphyxiés par les flocons de neige qui s'abattent sur la ville s'étouffent pour s'éteindre définitivement. Plusieurs créatures dépêchées sur place luttent pour les rallumer afin de retenir les dernières parcelles de vie. Cette lutte sans fin est annonciatrice des temps sombres à venir.
Thalirie (anagramme d'Ilairthe) est la capitale du royaume des morts. Suspendue dans les limbes, sans ancrage, elle dérive au gré des agitations qui troublent ce royaume silencieux. Une ville en négatif, froide, austère et sans couleur.
Les destinées d'Ilairthe et Thalirie sont indissociables car elles sont intriquées tant spatialement que temporellement. Il suffit de sillonner les artères de l'une de ces deux villes pour ressentir le vide palpable qui découle de l'absence de l'autre.

Ilairthe et Thalirie sont considérées comme neutres. Nul n'est censé enfreindre l'autorité des deux monarques, Zathôr et Yshosnar et … nul ne l'enfreint. Si une relative quiétude est observée au cœur des deux capitales, en revanche, à l'extérieur, échauffourées et combats sont monnaies courantes.

Les acteurs en présence

Les régences virtuelles

Les esprits des trois maîtres-démons, Jiane, Naasûlth et Ael, planent sur le royaume des morts, mais ces puissances n'interviennent jamais directement, de peur d'éveiller l'attention des Entités.

*– **Nécrophoria**, la mort illuminée dite Sa seigneurie. Domaine d'action : Il s'agit d'un concept englobant la mort, l'obscurité, la maladie, le cauchemar et les mondes souterrains. Symbole : un crâne corrodé, auréolé d'un nuage gris noir.*
*– **Naasûlth**, le messager. Domaine d'action : un fouineur autant qu'un passeur. Celui qui recherche, capte et accueille les nouvelles âmes. Symbole : une faux.*
*– **Jiâne,** l'administratrice. Domaine d'action : l'âme des souterrains de Nysnmos. Elle exerce une influence délétère et pernicieuse sur le royaume.*
*– **Ael,** l'exécuteur sans âme. Domaine d'action : Assassinat. Symbole : un kriss en os.*

Les régences factuelles

*– **Angrimm, le roi des ghôuls**, dirige la faction «matérielle» des morts. Il cherche à étendre son pouvoir aux autres factions. Il réside dans sa place forte inviolée, le Palace aux portes noires. Il porte le titre de général en chef des armées.*
*– **Sandomn, la Reine des spectres**, dirige la faction «immatérielle» des morts. Elle ne chercherait pas à étendre son pouvoir aux autres factions. On ne sait pas où elle réside. Elle porte le titre de générale en cheffe des armées.*
*– **Yshosnar**, **Monarque des morts sur Nysnmos**, légat de Naasûlth. Elle se trouve à Thalirie. Non inféodée à une faction.*
*– **Zathôr**, **Monarque des morts sur Almagamo** et les autres mondes, légat de Jiâne. Il se trouve à Ilairthe. Non inféodé à une faction.*

Les généraux

Les quatre généraux des armées sont des death knight (le 5ème, EverNight, est introuvable) :

– ***BloodLess****, faction Vampire ;*
– ***BlowStorm****, faction Matérielle, seconde Angrimm;*
– ***DarkFear****, faction Os ;*
– ***MistWar****, faction Immatérielle, seconde Sandomn.*

La répartition des morts selon les différentes factions : cf. le tableau correspondant

Cas particuliers: les morts non inféodés à une faction
– ***Les Asthénos*** *: Undead spirit cloaker. Serviteurs de Naasûlth, le messager. Al N. – Fonction : transport des morts vers Nysnmos.*
– ***Les Lordooms*** *: Undead doom guard. Serviteurs de Jiâne, l'administratrice. AL N. – Fonction : garde.*
– ***Les Hermésophons*** *: Githyanki undead. Serviteurs d'Ael, l'exécuteur. AL NE. – Fonction : pisteur / tueur. Ils agissent toujours par paire.*
Les factions (voir aussi le tableau synaptique sur les factions et Maîtres-démons intriguants)

Aucun roi ou reine ne règne au royaume des morts. Il n'y a pas de milice répondant à une autorité centrale chargée de faire respecter l'ordre. Thalirie organise sa défense sous l'égide de la monarque Yshosnar. Ailleurs, chaque faction s'occupe de sa sécurité.

Deux factions opposées -Matérielle et Immatérielle- se livrent une guerre ouverte et durable. Cette guerre cessera lorsque l'ensemble des factions seront réunies par le commandeur des morts ou que l'une de ces deux factions sera anéantie ou soumise.

1) La faction Matérielle a établi son quartier général au sein du territoire des ghôuls dans la cité de Kilenor. Sous le commandement de son éminent représentant, le terrible Angrimm, elle étend son ombre sur l'ensemble du royaume. Les membres appartenant à cette faction sont numériquement majoritaires. Ils colonisent une bonne partie du royaume et commettent de nombreuses exactions. On peut compter sur la férocité de Blowtorm pour

alimenter la haine. Actuellement, la faction Matérielle a pris l'ascendant sur sa rivale mais cela peut basculer à tout moment comme l'histoire l'a démontrée.

2) La faction Immatérielle a fait le choix inverse. Elle considère, qu'en l'état des forces en présence, une place forte la fragiliserait car cela la rendrait vulnérable. Elle s'est dispersée en différents secteurs du royaume et procède par escarmouches. Sandomn, bien que discrète, s'avère une fine stratège. Mistwar, quant à lui s'efforce d'agréger ses troupes. Cela tient de la gageure tant celles-ci sont volatiles et peu enclines à suivre ses ordres malgré ses efforts.

3) La faction Os est courtisée par les deux parties. Leurs places fortes se font et se défont. Ses membres oscillent entre les deux factions rivales. Les trahisons, les incohérences, voire les inconsistances, ne les préoccupent guère. Les squelettes et leurs affidés se rangent du côté du plus offrant. Si, du fait d'une alliance sibylline, certains parmi eux sont contraints de s'affronter, qu'importe, cela fait partie du jeu. Darkfear se nourrit de la peur qu'il inspire à tous et prêche la rébellion. Il conforte ainsi sa position.

4) Enfin, celle des **vampires** est plus complexe. Sans quartier général, ses membres explorent le royaume par petits groupes en fonction de leurs affinités. A leur naissance, les vampires n'hésitent pas à rejoindre les rangs de la faction Matérielle. Désemparés par l'absence de créatures à sang chaud, ces jeunes pousses commettent les pires barbaries. Au cours de leur croissance, ces suceurs de sang invétérés prennent peu à peu conscience de la nature de leur être. Il s'agit d'une lente maturation qui varie d'un individu à un autre. Une fois leur transformation terminée, ils se reconnaissent dans la voie des créatures éthérées. Les meneurs de la faction Matérielle n'hésitent pas à occire les vampires qu'ils jugent en passe de basculer dans l'autre faction. Bloodless prodigue à ses jeunes ouailles ses conseils avisés et protège les anciens des attaques meurtrières de leurs opposants.

Entrée et sortie du royaume des morts

Les morts qui arpentent le monde des vivants ont échappés à la capture des Asthénos. Ils n'appartiennent à aucune faction. Ces pauvres « âmes esseulées » souffrent. L'acte d'invocation ou d'animation d'un mort par un prêtre doit être accompli avec parcimonie. Cela suppose que Zathôr ait donné son accord aux différentes Idoles pour qu'elles confèrent à leurs adeptes ce privilège. Les impies qui défient le monarque sont traqués par les Hermésophons.

Un mort souhaitant rejoindre son royaume devra faire acte d'allégeance auprès de sa faction d'appartenance et se laisser emporter par un Asthénos. Il peut venir par ses propres moyens –c'est peu fréquent toutefois- et franchir l'un des portails conduisant au royaume des morts. Un mort qui entre dans son royaume ne pourra plus jamais en ressortir, sauf exception rarissime.

Pour les vivants décidés à s'introduire dans le royaume des morts, la voie d'accès habituelle est localisée à Ilairthe. Ceux qui empruntent un autre passage seront considérés comme des parias ou des hors-la loi, ajoutant de nouvelles difficultés à celles déjà inhérentes au royaume. Ces vivants doivent s'apprêter en vue d'endosser leur futur costume mortuaire. Un mot sur ces préparatifs qui relèvent autant du physique que du mental :

- Physiquement, les traits de la personne s'altèrent, ses joues se creusent, son sang reflue, ses couleurs s'affadissent, sa graisse fond, ses muscles saillent, ses os s'étirent. Sa taille s'accroît d'environ 10 %;
- Ses objets et ses vêtements se transforment mais conservent leur(s) anciennes propriété(s). A noter qu'aucun objet relatif à la vie ne peut franchir la porte des morts ;
- Mentalement, la personne se dépouille de ses derniers oripeaux qui la rattachent à la vie. Elle ne change pas d'alignement.

Une fois prêts – un processus plus ou moins long selon chaque individu -, il faut attendre le moment opportun pour s'engouffrer dans une des nombreuses trouées apparentes à Ilairthe. Elles sont moins fréquentes ailleurs (cf. « les points d'arrivées vers Nysnmos »).

Le retour des vivants vers leur monde d'origine s'effectue toujours de Thalirie vers Ilairthe. Il n'existe pas d'autres voies de sorties.

Perspectives : et vous dans tout ça ?

Les habitants du royaume des morts vous perçoivent comme des vampires ayant achevé leur métamorphose. Les membres de votre Pentacles sont rattachés à la faction Immatérielle et seront identifiés comme tels.

Le titre de commandeur des morts équivaut au statut d'Empereur. Cela signifie qu'il rassemble derrière lui l'ensemble des habitants du royaume des morts et unifie toutes les factions. Si l'on considère que l'atavofigure de Djalesh symbolise la couronne pour un roi, alors Krull représente son sceptre.

Shade présage qu'il manquerait encore quelque chose pour que Djalesh soit identifié comme Empereur…. mais quoi? Elle ne parvient pas à mettre le doigt dessus. Djalesh ne voit pas à quoi elle fait allusion.

Djalesh pressent qu'il existe un lien entre le titre de commandeur des morts et les deux capitales, mais lequel ? Shade s'est égarée dans les méandres du temps. Pour l'instant, cet élément lui échappe malgré ses efforts.

Une entrevue avec le monarque Zathôr, à Ilairthe, vous éclairera davantage. Il faudra faire preuve de tact et apprendre à l'amadouer. Ce vieillard irascible n'est pas commode, c'est le moins que l'on puisse dire, mais il vaut mieux en faire un allié qu'un ennemi.