

Les UnRima

Background : Les UnRima de la Cité de la Gloire

Sur les terres de **Faer Gardh**, la barrière entre le plan astral et le monde concret a toujours été fragile. Au fil des éons, il y eut de nombreuses incursions de monstres. Ces attaques incessantes réfrénèrent les facultés de ce monde à concevoir une civilisation pérenne.

Cependant, un jour, l'alliance des races intelligentes composée majoritairement d'humains parvint à capturer les créatures astrales. Les plus grands héros les lièrent à leur nature et devinrent des **UnRima** (Créature couronnée). Capables de cristalliser et de manifester la forme astrale d'un monstre, ils développèrent un talent pour la fusion spirituelle. Dès lors, les peuples de Faer Gardh eurent les moyens de repousser les envahisseurs. Cette nouvelle stabilité engendra une courte paix. Chacun des premiers UnRima fonda des communautés et transmit leur savoir. De jeunes nations émergèrent, toutes fières des prouesses de leurs héros, les UnRima.

Cependant, cela devint de l'orgueil, et l'ambition prit rapidement le dessus. Une guerre des conquêtes secoua le continent et chaque royaume concourra pour dominer Faer Gardh. Le **Saint Empire de Sérénis** sortit victorieux de cet affrontement grâce à de nouvelles techniques de manipulation des énergies spirituelles. Un UnRima classique ne pouvait avoir plus d'une créature astrale liée et c'était irréversible. L'Empire mit au point des rituels permettant l'échange d'esprit. Attachées à des cristaux plutôt qu'à des corps humains, ces créatures évoluèrent telle une puissante ressource, beaucoup plus malléable. Au sommet de sa gloire, l'Empire vit fleurir nombre de commerces basés sur ces **joyaux astraux**. Ils devinrent la monnaie des familles influentes, s'échangeant aux enchères contre des sommes extraordinaires. Cela motivait le peuple de partir en chasse de toutes les créatures qui pouvaient être converties en un esprit lié. Et c'était visiblement le cas de toutes les espèces extérieures à l'Empire.

La masse astrale locale fut ainsi peu à peu vidée, et l'Empire s'étendit au point de civiliser l'ensemble des territoires connus. Mais la fierté et l'orgueil des grandes familles dirigeantes étaient tel qu'elles concouraient pour s'accaparer toutes les ressources. Le monde spirituel gronda... Puis une terrible pression venue des plans extérieurs fit déferler une horde titanesque de créatures astrales en juste châtement. Anéantissant 95 % de l'humanité, l'extinction était proche. Cet abominable événement fut baptisé la **Vindicté des 10 000 Dieux-Démons**. Lors de cette funeste époque, nombre de secrets, techniques et trésors furent égarés. Les monstres envahirent Faer Gardh harcelant sans répit les mortels.

La capitale de l'empire fut perdue et les créatures ne laissèrent que la **Cité de la Gloire** comme ultime bastion des survivants. Les plus grands des UnRima locaux se sacrifièrent dans la lutte contre les Dieux-Démons. Ils parvinrent à placer un dernier sceau de protection autour de la ville lui offrant un répit de 1000 ans.

Aujourd'hui, un millénaire plus tard, l'histoire de la Vindicté n'est plus aussi fraîche dans les mémoires. Les familles dirigeantes de la Cité de la Gloire ont recommencé leurs luttes d'influence. N'en ayant pas conscience, ou ne voulant pas ouvrir les yeux, ils répètent les mêmes erreurs qui ont mené au génocide. De plus, les rares expéditions à l'extérieur des remparts ont révélé que le sceau s'affaiblit de plus en plus et que les monstres se regroupent. Mais le conseil des sages dirigeants pense qu'il s'agit là de propos extrémistes et sans fondement. Ils supposent que ce sont des tentatives terroristes de semer le chaos dans la majestueuse Cité de la Gloire.

Vous jouez de jeunes UnRima membres des familles, inscrit à la prestigieuse **école des épées**. En tant que nouvelle génération, votre avis sur la situation peut être bien différent. Mais n'ayant pas encore le pouvoir de changer les choses en profondeur, il vous faudra faire progresser votre rang afin que vos paroles aient du poids. Il peut augmenter lentement grâce à la méditation. Mais le moyen le plus rapide est de faire des excursions au-delà des murs pour retrouver d'antiques trésors magiques et vous confronter à d'horribles créatures. Cependant, c'est aussi le plus dangereux...

Dans cette Cité, le rang est tout. Il est votre honneur, votre crédit et votre force. D'une à quatre étoiles, de bronze à platine en passant par l'argent et l'or : plus le rang est élevé, plus la personne est respectée. Mais la corruption a pris racine et les Couronnes (monnaie) permettent à certaines familles d'acquérir rapidement et sans effort des rangs importants. Ainsi, il y a le rang réel et le rang officiel.

Serez-vous capable de sauver la cité et ses habitants ?

Background : Les UnRima de la Tour de l'Ascension

Dans un coin reculé de **Faer Gardh** se trouve la **Tour de l'Ascension**.

Lors de l'apogée de l'Empire de Sérénis, cette Tour était un arbre et servait de pont dimensionnel pour atteindre l'illumination. Elle fut bâtie par les dieux immortels utilisant une grande quantité de puissance cristallisée. Des bijoux astraux ravis aux créatures vaincues devinrent le terreau. Puis naquit un immense arbre monde nommé **Jian-Mu**. Doté d'un tronc pourpre et de feuilles vertes, ses mythiques fleurs étaient noires et ses fruits jaunes. Réputés conférer l'immortalité pour quiconque parvenait à en manger un, ils demeuraient rares.

Jian-Mu est le lien entre le Ciel et la Terre. À la base du tronc, des milliers de grandes racines enchevêtrées le stabilisaient et protégeaient les UnRima espérant l'ascension. L'arbre déployait ses premiers rameaux qu'après 300 mètres, telle une épreuve ne permettant qu'aux méritants de l'escalader. Des milliers de branches principales traversaient les nuages et menaient toutes vers l'ascension tant convoitée. Aspirant découvrir un moyen d'obtenir l'immortalité, les peuples de l'Empire gravirent l'arbre durant de nombreux siècles. Ils furent nommés **Daoren**, et parcouraient les mondes qu'offrait l'exploration des branches en quête de cristaux-esprits toujours plus originaux et puissants. C'était, pour eux, une méthode pour atteindre l'illumination. En cette époque bénie, les immortels et autres dieux descendaient régulièrement dans les strates inférieures pour aider et guider les nouveaux Daorens dans leur quête.

Puis la **Vindicté des 10 000 Dieux-Démons** vint tout bouleverser.

Les créatures qui déferlèrent sur Faer Gardh ravagèrent l'arbre, déstabilisant son implantation. Neuf racines et sept peuples survécurent. Seules neuf branches principales ne furent pas coupées. Les chemins menant vers les royaumes supérieurs furent frappés de chaos corrompateur et perdaient dans d'autres univers ses arpenteurs. Les dieux et les immortels disparurent, laissant choir les Daorens. À la base du Tronc rôdaient des monstres aussi terrifiants que titanesques contre lesquelles les survivants étaient en guerre. Gravier l'arbre n'avait jamais été si difficile.

Lors de cette lutte, sept derniers héros légendaires descendirent de l'arbre pour prêter main forte face aux Dieux-Démons. Cependant, ils furent incapables de remporter la victoire. Ainsi, comme ultime recours, ils se sacrifièrent pour ériger un rempart protecteur tout autour de Jian-Mu, le **Mur des Légendes Disparues**. Fait d'un seul bloc dans une matière blanche inconnue, il fut la garantie de 1000 ans de paix et prospérité pour les habitants de l'arbre.

Bien que les créatures ne pussent plus directement menacer Jian-Mu, ce dernier avait tellement perdu de feuillage qu'il paraissait sur le point de mourir. Il se fossilisa partiellement, devenant le socle de la Tour. Au cours du millénaire qui s'écoula, les Daorens reprirent l'ascension et bâtirent une cité sur les branches les plus élevées. Transformant peu à peu l'arbre en Tour, leur société se façonna selon les règles de l'ascension. Les UnRima dotés de la puissance des cristaux-esprits parvenaient aisément à conquérir les bordures des univers attenants. Alors, bien que confinés au pied d'un arbre monde, ils exploitèrent les ressources découvertes dans d'autres mondes disposant d'un portail stable. C'est ainsi que la **Tour de l'Ascension** fut construite. Constituée de bâtiments traversant les nuages et tentant désespérément d'atteindre les strates supérieures, elle se développa sans cesse.

Pourtant cette tranquillité apparente laisse quelques questions en suspens. Le Jian-Mu, bien qu'encore en vie, semble montrer des signes de faiblesse. Qu'advierait-il de la Tour s'il finissait par périr ? Les arpenteurs de mantra ont théorisé que la vitalité de l'arbre est à l'origine de l'énergie qui maintient les ponts dimensionnels. Alors, si l'arbre meurt, les portails se fermeront-ils définitivement ?

Les murailles, hautes de 100 mètres et épaisses de 30mètres, ont été fabriquées d'un unique bloc monolithique. Pourtant après 1000 ans d'érosion face aux créatures extérieures, les sceaux de protection montrent quelques signes de faiblesse. Bien entendu, les puissants avisent la population de garder son calme, expliquant que tout demeure sous contrôle. Cependant, qu'advierait-il de la Tour si elles devaient céder ?

Mais pire encore que l'instabilité occasionnelle des portails, la tour subit des déformations inopinées. Elle s'agrandit, se tord, se multiplie, se transforme, joue avec la gravité, devient non euclidienne et infinie, perd ses résidents dans d'autres mondes, et même parfois fait disparaître les plus isolés. Ce phénomène, en plein accroissement, fut nommé l'**Anathème**. Et seule la vénération des Divins semble permettre de stabiliser l'espace de vie. Certains Daorens fous prétendent que des **Dieux Tourmenteurs** en seraient à l'origine. Ainsi, il convient de s'interroger, y a-t-il une intention consciente derrière les actions de la tour ?

La quête d'immortalité paraît plus loin que jamais. Mais au travers du multivers, les UnRima débutent avec un grand avantage. Saurez-vous relever le défi ?

Les lois de l'ascension.

- La Tour de l'Ascension est constituée de 7 strates d'éveil karmique. Les voici rangées par rang :
Bronze < Argent < Or < Platine < Légendaire < Immortel < Divin
- Pour prétendre atteindre une strate supérieure, le Daoren doit avoir atteint 3 étoiles de son rang actuel. Cela lui donne le droit de passer l'épreuve que la Tour lui imposera. En cas de réussite, il pourra atteindre le rang supérieur de la tour et verra son rang personnel de puissance progresser aussi d'un niveau.
- L'ascension de la Tour n'est possible que depuis son intérieur. Lorsqu'elle est tentée à l'extérieur, la matière qui compose la strate de la tour s'étend à l'infini sans jamais atteindre la strate supérieure.
- Gravier la Tour vers un nouvel étage est toujours difficile et dangereux.
- Descendre la Tour impose moins de contraintes, car il n'y a plus d'épreuve à réussir. Cependant ça peut toujours être dangereux, mais d'un niveau qui ne dépassera habituellement pas le rang de l'étage en question.
- Il existe un déficit temporel entre les étages. Plus on monte plus le temps se contracte et passe vite. En bref, 1 an au pied de la tour correspond à une seconde à son sommet. **1 an (Bronze) = 1 mois (Argent) = 1 semaine (Or) = 1 jour (Platine) = 1 heure (Légende) = 1 minute (Immortel) = 1 seconde (Divin)**.
- Plus on monte plus il est facile de trouver des portails menant à de nombreuses destinations. Certains ne s'activent qu'en fonction du rang des personnes qui l'emprunte.
- Chaque étage dispose de quatre destinations favorites. Elles sont accessibles par les portails des quatre points cardinaux. On peut toujours trouver un portail menant vers les strates inférieures ou leurs dimensions favorites. L'inverse par contre n'arrive jamais, sauf dans le cas d'un aller-retour depuis le haut. En ce cas le portail limite le trajet retour aux personnes ayant effectué le trajet aller.
- Plus on monte moins la nourriture est facile à trouver. Pour en obtenir, il faut commercer avec les strates inférieures, notamment la **Souche de Bronze**. (La nourriture est rarement compatible dans les univers parallèles).

- Chaque étage dispose d'un lieu protégé de l'anathème, stabilisé. C'est un lieu de vie parfaitement décent. Beaucoup interrompent leurs ascensions ne se sentant pas la force d'aller plus haut et constituent ainsi la population résidente permanente de l'étage.
- L'anathème frappe toujours sans logique apparente. Et parfois elle déverse d'immondes et dangereuses créatures dans la tour.
- La Parole donnée est un serment. Tout serment passé dans la Tour devra toujours être respecté ou les contrevenants subiront une épreuve potentiellement mortelle imposée par la Tour.
- Tous nouveau-nés sont de rang Étain. Ainsi toute naissance s'accompagne d'un phénomène de transport instantané du nouveau-né au pied de la Tour, seul Strate où il a le droit de séjourner. Les parents font donc face à plusieurs choix : descendre avec l'enfant pour l'éduquer et lui permettre de gravir la tour en leur compagnie ; le confier à une nourrice qui leur rapportera lorsqu'il sera en âge de vivre l'ascension ; le faire adopter ; ou l'abandonner.
- Chaque strate dispose d'un ou plusieurs puits de contemplation, permettant de voir et entendre ce qui se passe dans les étages inférieurs. Ce sont des portails ne transportant que l'image et/ou le son. Le déficit temporel pose un problème d'interprétation, car tout semble se dérouler à une vitesse surprenante. Ainsi plus l'écart entre les strates est important moins il est facile d'observer avec précision. C'est une forme de détachement du monde matériel imposé par les lois de la Tour.

Description des Strates de la Tour

- **Racine : La Souche de Bronze** : Le rez-de-chaussée est le lieu de résidence des rangs Bronze mais aussi des Étains. Une ville entoure le socle de l'arbre se répartissant entre les 9 grandes racines. En périphérie jusqu'au Mur de Légendes Disparues se trouvent les zones agricoles. Quelques habitations sont troglodyte, creusé dans les zones fossilisées de l'arbre. Des rumeurs prétendent qu'ils existeraient des chemins creusés dans l'arbre permettant d'atteindre l'étage supérieur. Cependant la méthode conventionnelle consiste à gravir le tronc depuis l'extérieur. Les premières branches et l'enchevêtrement labyrinthique qu'elles constituent fait aussi parti de cette strate et de l'épreuve d'orientation pour mériter d'atteindre la Cité d'Argent. À cet étage les portails sont rares, est sont réservés à l'élite vivant plus haut afin de faire transiter des marchandises.
- **Sacré : Citadelle d'Argent** : Lieu de résidence des rangs Argents et plus. C'est un empilement sans fin de maison construites les unes sur les autres. La strate est divisée en trois niveaux, correspondant aux étoiles des habitants.
- **Solaire : La terrasse d'Or** : C'est le sommet des bâtiments de la Tour. Une vue magnifique et dégagée parsemée parfois de quelques nuages. Des nefs volantes flottent paresseusement dans le ciel. Ce sont des arches accueillantes avec un luxe correspondant aux étoiles de ses habitants.