



Background

Acte II : Les Chroniques de Khaldaar

04-05.09.2021

Je suis Malgheran Uronia, Grande Prêtresse et Archimage de la prestigieuse Bibliothèque de Khaldaar, dans le but d'un travail de recherche historique, je vais traduire plusieurs vieux parchemins sacrés et ainsi retranscrire l'histoire incroyable du royaume de Theodeyrie.

Cela remonte bien avant notre âge et bien avant la guerre civile de Panem qui déchira une bonne partie de Khaldaar, mais qui projeta notre monde dans le 5^{ème} âge.

Je vais donc vous parler des premiers âges qui sont à l'origine de tout. Dans ma première étude, j'ai pu en effet détailler un résumé de l'Ere du Réveil et de l'Ere des Conquérants. Je vais tenter de traduire au mieux par ce parchemin l'évènement qui fit basculer le royaume dans le III^{ème} âge.

Le Rite de l'ascension de 2870

A l'aube du premier jour, chaque Astraux se rendit à la rencontre de chacun de ses Clans afin d'accueillir les délégations. Après un court discours ils invitèrent chaque délégation à les accompagner au sein du Clergé afin d'ouvrir officiellement le Rite. Mais dès que le Baron des Séménites vit les Dadgekis, la colère et le désir de vengeance reprirent le dessus. En effet persuadé qu'ils sont derrière la mort de leur ancien Baron Actama Linar, dirigeant du Royaume, ils dégainèrent leurs armes et chargèrent contre les Dadgekis. Les Astraux ne tolérant pas ce comportement inacceptable au sein de cette zone sacrée, usèrent de leur pouvoir du tonnerre afin d'immobiliser et de mettre au sol toutes les délégations. Magnatus lui-même alla réprimander le Clan des Séménites et indiqua devant tous qu'il était déçu de l'attitude du jeune Baron.

Les Astraux expliquèrent qu'une enquête aura lieu sur la tragique disparition de l'ancien Haut Baron mais qu'à ce jour la première épreuve du Rite de l'Ascension est lancée.

Une fois arrivé sur le lieu de la première épreuve consistant à un affrontement total afin de déterminer la valeur de chacun dans un combat sans merci, cela ne se passa pas comme dans le passé, les Dadgekis déclarèrent forfait pour mieux surprendre leurs adversaires sur des terrains plus avantageux ; les Fellroths utilisèrent des belles paroles pour refuser de combattre les autres Clans prétextant qu'ils devaient travailler main dans la main pour diriger un pays.

Ce fut donc les Séménites qui remportèrent la première épreuve. Les Fellroths mirent en place une stratégie basée sur un pacte stipulant qu'en cas d'agression à l'encontre d'un Diplomate, le Clan responsable se verrait pris pour cible par les deux autres Clans afin d'être exterminé.



Grâce à ce contrat, les Fellroths réussirent à s'attirer les bonnes grâces des autres Clans et purent se tenir à l'écart de tout danger pour se concentrer sur la récolte de ressources pouvant les mener à la victoire. Une pseudo alliance vit même le jour entre les Fellroths et les Séménites à la suite de la chasse d'un monstre au milieu de la nuit ce qui permit au clan rouge d'ajouter une seconde fois leur énergie à la future première pierre du « Sceptre de pouvoir » et au Clan Bleu de récupérer un artefact d'une grande puissance.

Malheureusement cette alliance fut de courte durée car lors d'un énième affrontement entre les Dadgekis et les Séménites, le Diplomate arborant la couleur Noire se fit ôter la vie par la bannière Rouge. Cet incident mis les Fellroths dans l'embarras car ils voulaient éviter les affrontements mais grâce à quelques discours digne d'un Dadgekis, ils réussirent à rompre le pacte, ce qui eut aussi pour effet de rendre les autres Clans plus méfiant à l'égard du drapeau Bleu.

Durant la troisième épreuve chaque délégation dut créer une équipe de spécialiste dans leur domaine. Chaque groupe à leur tour furent transporté dans un temple ancien dans lequel ils devaient trouver la solution le plus rapidement possible afin d'en sortir vivant. Une fois de plus ce fut le Clan Rouge qui remporta la troisième épreuve.

A la fin du premier Acte, un grand affrontement imposé par les Astraux fut prononcé. Le Baron Bleu refusa de se battre une fois de plus et offrit sa vie pour cesser les combats. Brenyrr rentra dans une terrible colère n'acceptant pas la désobéissance du Baron Bleu, elle le ressuscita afin qu'il obéisse. Refusant de se battre à nouveau, chaque Astraux mit le Diplomate de leur Clan à genoux et annonça que le sang devait couler de toute façon. La pression fut si grande que le Baron Bleu revint sur sa décision, et le combat commença immédiatement.

Les Dadgekis, qui étaient haïs par les Séménites se firent exterminer à la suite d'un nouveau stratagème des Fellroths qui les prirent à revers. Le combat s'achevât par un duel entre les Généraux Bleu et Rouge. C'est finalement les Fellroths qui remportèrent la victoire de cette 4^{ème} épreuve, mais l'énergie ne leur sera pas attribué car les Séménites ont remportés un plus grand nombre d'épreuve.

En finalité, la première pierre sera formée entièrement Rouge ce qui fait des Séménites les grands gagnants du premier Acte.

Suivi en second de prêt par les Fellroths et dernière place les Dadgekis.

L'Acte I terminé, les Clans ont obtenu dix jours de repos pouvant permettre à chaque Clan de récupérer et reconstituer les délégations. Il est connu que durant ces dix jours une trêve sainte interdit toute forme d'agression.

Tant d'émotions, d'énergie incroyable d'avoir pu vivre cette grande histoire à travers ces textes, je suis remplie d'émotion rien qu'en traduisant ces parchemins. En tout cas ce premier Acte fut très intense, je vais immédiatement continuer la traduction pour le deuxième Acte.



Nous sommes dans la nuit qui précède le début du II^{ème} Acte mais les Astraux se sont réunis car cela fait des siècles que cette période ne s'est pas reproduite. En effet Brenyrr annonça que cela correspondait à l'Equinoxe des Trois Lunes, là où l'invisible devient visible.

Dard'rik profita d'annoncer que des nouveaux intendants des Clés avait finis de s'installer, que le Casino et l'Arène de combat sont prêt à accueillir les paris comme les valeureux combattant. Magnatus lui, annonça qu'il ressentait la présence d'apostats ayant infiltrés le Rite et que cela s'avérait bel et bien réel. Certains avaient même tenté de faire assassiner l'Astraux Dard'rik lors de la première phase du Rite. Peut-être qu'il faudra songer à les traquer et les ramener dans le droit chemin.

Je vais faire une pause, je me demande qui obtiendra la deuxième pierre et je suis curieuse de savoir la suite. Il me faudra du temps pour regrouper dans l'ordre le reste des parchemins afin de connaître la suite historique du Royaume de Theodeyrie.