



Historique des versions	2
Le monde d'Alfyrha	2
La corruption	2
L'Ether	3
Les bulles de réalité	4
Les créatures	5
En deux mots	5
Les créatures qui n'ont pas encore été corrompues	5
Les créatures qui sont corrompues	5
De l'Alpha	5
A l'oméga	5
Les créatures et l'Éther	6

Historique des versions

Version	Date	Résumé des modifications
1.0	9 mai 2019	• Publication sur le site.
2.0	mai 2020	• Ajout descriptions bulles de réalité.

Le monde d'Alfyra

Le nom du monde provient d'une langue ancienne : Fyrha signifie élément, Al désigne un ensemble, un tout. Ainsi Alfyra est le monde de tous les éléments.

Des éléments est née la magie. De la magie s'est construit le monde.
Chaque être conscient possède une étincelle de magie : son âme.

Alfyra est peuplé de toutes les créatures fantastiques que l'on connaît : homme, elfe, faune, nain, troll, orc, goblin, centaure, ent, dragon, tigrain, fée ...

Il y a sûrement aussi de nombreuses créatures qui n'ont pas encore été recensées.
Chacune possède une âme, une étincelle de magie, qui brille la nuit.

Avant la corruption, la magie était un art que quiconque savait utiliser : du sorcier de bataille qui modelait les éléments suivant son imagination, au boulanger qui l'utilisait pour cuire son pain à la perfection. La magie était omniprésente, tel un don accessible à tous.

Aujourd'hui les êtres vivants doivent apprendre à ne plus l'utiliser, sous peine d'attirer les créatures corrompues qui rôdent. Il leur faut réapprendre les bases, se déshabituer de l'outil magique, apprendre à tout faire par eux même.

La corruption

Sur Alfyra où les vivants utilisaient la magie constamment dans leurs vies de tous les jours, quelque chose a mal tourné. Cette magie, précieux outil, s'est corrompue. Elle s'est gangrenée, pour devenir une contagion qui se répand sur le monde.

Elle s'est mise à pervertir l'esprit des vivants, les poussant à s'en nourrir et les menant lentement à la destruction.

Elle s'est mise à investir le corps des morts et à les ramener sur terre. A présent, les cadavres déambulent parmi les vivants.



Pire, la magie corrompue est devenue "boulimique" de sa propre malédiction : elle cherche la magie saine, pour la corrompre. Les créatures corrompues sont attirées par elle. Elles se jettent sur les âmes encore pure, sources de magie, et les massacrent à coup de dents, d'ongles, de griffes...

Et ceux qui tombent, se relèvent après leur mort. Toujours.

Les Dieux, formes conscientes de magie pure, ont perdu tous leurs pouvoirs avec cette gangrène ésotérique. La corruption guette leurs faits et gestes, dans l'attente de les contaminer tout entier et de se gorger de leur essence magique à la moindre occasion. Condamnés à l'exil dans leurs domaines divins, ils se sentent spectateur de leur monde en pleine putréfaction.

Eux qui dictaient leurs volontés aux âmes des vivants, doivent maintenant s'en remettre à ces derniers pour que les choses redeviennent comme avant.

Car chacune de leurs interventions divines se solde par toujours plus de magie qui sera corrompue sur ce monde, et toujours plus de corruption et de morts qui se relèvent.

Les Dieux ont peur de se montrer.

Sauf un.

Sauf l'Architecte.

Il vous appelle, relèverez-vous le défi ?

L'Ether

La légende raconte que l'Ether a été créé par un dieu pour sauver de la corruption tous les êtres conscients.

En terme simple, c'est l'endroit où les âmes des créatures se retrouvent lorsque leur corps physique est mort.

On se doute que dans l'urgence de l'apocalypse, les effets à long terme d'un séjour dans l'Ether n'ont pas été anticipés.

Un des premier effet est la perte de la notion du temps. Vous pouvez avoir l'impression d'avoir passé cinq minutes en tant que fantôme, et lorsque votre âme se réincarne, c'est cinq jours qui se sont écoulés.

Inversement, une âme peut se plaindre d'être dans l'Ether depuis une éternité, alors que pour les vivants, entre la mort et la réincarnation de cette personne il s'est passé moins d'une heure.

Un deuxième effet, c'est le morcellement de la mémoire des âmes, voire une perte totale des souvenirs. Les âmes qui restent trop longtemps dans l'Ether (du point de vue des vivants) sont frappées d'amnésie.

Les souvenirs conservés sont réels mais diffus, d'autant plus que le passage dans l'éther aura été long. Un peu comme ce qui reste d'un rêve : quelques rares passages sont clairs et le reste est flou. Toute notion de temps est perdue.

Bien évidemment, occupés à survivre dans un environnement apocalyptique, les érudits de Alfyrha n'ont pas eu le loisir de se pencher sur ces paradoxes.

Au Bar des Âmes, les débats sur le sujet vont bon train. Certains s'avance à raconter que les cocktails leur font retrouver des souvenirs. Cependant, cela ressemble plus à des brèves de comptoir, énoncées par des fantômes trop peureux pour sortir de ce refuge et affronter les créatures de l'Ether.

Parlons en, de ces créatures qui rôdent dans l'Ether. Il semble que l'Ether n'ait pas remporté l'unanimité auprès des dieux.

C'est sûr, le dieu de la Mort n'a pas été satisfait de cette création, puisque c'est un moyen de le tromper. En réponse, il envoie régulièrement des créatures dans l'Ether qui chassent et détruisent les âmes errantes.

Les bulles de réalité

Il existe dans le monde d'Alfyrha des zones rares et fragiles qui sont préservées de la corruption : les bulles de réalité. Ces zones sont peuplées de créatures non corrompues qui vivent en harmonie avec leur environnement.

Chaque bulle de réalité a développé au cours du temps une symbiose avec ses occupants et cet équilibre est le garant de leur survie. Toute intrusion de corruption dans une bulle de réalité menace cet équilibre et l'existence même de la bulle de réalité et de ses occupants.

Invisibles la plupart du temps, les bulles de réalité ne sont accessibles que difficilement. Des rumeurs prétendent qu'il est possible d'y entrer soit par des failles liées aux attaques de la corruption, soit avec l'aide d'une créature originaire de cette bulle de réalité.

Au Bar des Âmes circulent des légendes d'artefacts ou de trésors fabuleux issus de bulles de réalités, mais n'est-ce pas le propre du barman des âmes de faire vivre les légendes ?

Les créatures

En deux mots

Depuis l'apocalypse, les créatures encore vivantes sur le monde d'Alfyra ont adopté des comportements très spécifiques.

On distingue deux groupes principaux de créatures : celles qui n'ont pas encore été corrompues et celles qui le sont. Parmi les créatures corrompues, il y a celles qui se regroupent autour d'une créature emblématique et celles qui errent de façon désordonnée.

Parce que cela serait trop simple, il ne faut pas oublier que les créatures peuvent avoir plus ou moins de sensibilité avec l'Éther.

Les créatures qui n'ont pas encore été corrompues

Certaines créatures évitent soigneusement toute forme de corruption. Elles y arrivent soit en ayant développé une discrétion extrême, soit en préservant un écrin naturellement sain : une **bulle de réalité**.

Elles sont peu nombreuses, souvent craintives. Par contre elles sont extrêmement dangereuses si elles se sentent menacées. Elles possèdent généralement une bonne réserve de ressources.

A cause du fragile équilibre qui maintient la corruption à distance, en les approchant où en pénétrant dans leur écrin, il y a un risque de briser cet équilibre qui maintient la corruption à distance.

Les créatures qui sont corrompues

De l'Alpha

La majorité des créatures corrompues se déplacent en groupe.

Elles se regroupent autour d'une créature plus puissante ou plus charismatique, qui coordonne et dirige le groupe. Cette créature est appelée l'**Alpha**.

D'une façon inexplicable, les créatures dans ce type de groupe n'apprécient pas d'être éloignées de leur Alpha.

Ce qui permet, si vous êtes assez rapide, de contourner ou semer ce type de groupe.

Une autre tactique envisageable est d'identifier et d'éliminer l'Alpha. A vos risques et périls, certains alphas sont coriaces.

Les groupes de créatures avec un Alpha représentent un réel danger par leur effectif et leur puissance. Leurs points faibles, c'est leur mobilité et le degré de réactivité de leur Alpha.

A l'oméga

Au contraire des groupes avec Alpha, certaines créatures corrompues préfèrent évoluer seules. Soit parce qu'elles sont extrêmement puissantes, soit parce qu'elles sont trop avides de magie pour la partager, soit parce qu'elles sont trop stupides pour suivre un Alpha.

Leur isolement leur permet d'être rapides et réactives. Cependant cela les rends plus facile à vaincre.



Les créatures et l'Éther

La plupart des créatures corrompues n'ont par définition pas accès à l'Ether. Cependant, certaines créatures plus retorses ou plus puissantes que d'autres ont réussi à s'y frayer un passage. Elles pourchassent les âmes jusque dans ce qui devait être leur refuge.

Certaines, à force de recherche et de persévérance, ou par accident, ont même développé la capacité de passer du monde physique à l'Ether selon leur volonté.

Heureusement, ce sont des cas très rares.