



Background

Acte VII : Les campagnes de Khaldaar « Le Méridion de Dard'rik »

2026

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 5ème 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 IIIème âge.

Je vous laisse prendre note de mes résumées des Chroniques de Khaldaar Acte I à VI avant d'entamer la lecture des Campagnes de Khaldaar.

« Le Méridion de Dard'rik »

Le Rite de l'Ascension de 2870 n'a été que l'amorce d'une ère lourde de menaces. Lors de la purge de la colline du Wald par l'alliance Des Clans, Kagan fit retenir son rire parmi tous et annonça que pour lui cette victoire des Clans n'était qu'une ridicule action sans aucune importance.

Désormais, comme aux origines, il faut défendre les peuples de Theodeyrie. Lorsque les Astraux confièrent ce monde aux Clans, ils n'offrirent pas la victoire, mais un devoir. Ils dissimulèrent des armes dont seuls les héritiers légitimes sauraient faire usage en temps de péril. Trois reliques du Premier Âge, véritables reliquaires de serment du juste chemin, chacune scellé par une force antique. Séparées, elles n'éveillent que des échos ; réunies, elles reforment la Clef des Âges, un des éléments nécessaires pour combattre le Kulte à sa source.

Le nouveau Haut Baron de Theodeyrie, Loussian Linar fils de l'ancien Haut Baron Actama Linar tué par le Kulte, a reçu la mission de rapatrier ces vestiges sacrés immédiatement après sa nomination. Il quitta donc la Colline du Wald pour se rendre là où son périple commence dans la Province de Kamos dans les Terres des Dadgekis.

Plus précisément dans la région de Meldur'Sey plus connue sous le raccourci de Meldur, dans laquelle repose dans sa région oublier les trois reliques des Astraux. Cette première aventure se déroule dans le village reclus de Stava.

Sous la conduite du nouveau Haut Baron, les trois Clans Séménites, Fellroths et Dadgekis ont uni leurs bannières. Les Barons Fellroth et Dadgekis ont fait serment d'épauler le Haut Baron de Theydorie et conduisent leurs troupes avec dévotion pour la prospérité du Royaume.



Les campements s'étendent à l'orée du village, malgré l'alliance chaque Clan s'est installé comme à son habitude. Le Clergé des Clés, discret mais omniprésent, est heureusement présent au cœur de Stava :

- Un sanctuaire couronné d'une cloche d'acier, sous la garde d'un sénéchal s'occupe des résurrections
- Les Iudex offrant leur service pour l'apprentissage de compétences, qui dispense jugements impitoyables et enseignements dès plus douteux parfois avec leur charrette ambulante en charge de cette tâche dans la région seront présent durant des moments clés, leur horaires de passage seront affichés sur place.

On y trouve aussi également dans ce bourg :

- La tables des généraux, dirigé par un mystérieux et redoutable stratège permettra aux Clans de continuer le combat dans l'ensemble du territoire,
- Ainsi qu'une forge où le fer chante ses prophéties et une cabane de chasseur, bastion des pisteurs.

Et finalement un des lieux de vie bien connu des habitants de Theodeyrie, on y trouve également dans ce bourg un comptoir regroupant les différent Tenancier suivant :

- Un temple d'archéologie indépendant, antre des révélations, où l'on exhument mémoires et reliques réveillent les secrets ensevelis sous la supervision du Chapitre de l'archéologie du Clergé des Clés.
- Mais également une bibliothèque aux connaissances sans précédent. De nombreux articles à la vente ou prêt à être troquer, dans un lieu dite mélangeant jeux d'argent ou les Aureus coulent à flot.
- Une échoppe d'alchimie tenu par un tenancier mystérieux aux compétences inouïes veille à la création des potions et à l'apprentissage de l'art alchimique. Ses fourneaux chantent du matin au voile de lune, et les apprentis admis sous serment y apprennent à dompter essences, sels et esprits volatils.
- Une taverne, dont résonne des chants, des rires et des rumeurs. On y sert bière et vituals de qualités. les tables accueillent dés et jeu de cartes, dans ce lieu de vie les alliances s'y scellent aussi souvent que s'y fomentent les querelles..
- ainsi que le bureau du chef du Comptoir installé dans l'aile arrière, c'est le cœur administratif du bourg. Entre cartes du territoire, registres des tenanciers et coffres scellés, le chef arbitre les litiges, fixe les tarifs du change des Aureus, délivre laissez-passer et lettres de marque, et consigne les contributions des Clans.

Dans l'ombre de cette région règne le Seigneur Seydraïne le Borgne, maître énigmatique de Meldur'Sey. On murmure qu'il possède un artefact ancestral conférant à sa lignée un pouvoir redoutable, ce qui permet à sa famille de diriger cette région depuis toujours. Impliqué dans tous les domaines de ce bourg, il est respecté autant que craint, il purge



impitoyablement la région de toute dissidence, nul ne trouble la paix de Meldur'Sey sans disparaître à jamais dans l'obscurité.

Mais il semble que les artefacts ne soient pas les seuls choses oubliés dans la région... Cette alliance naissante saura-t-elle résister aux ennemis de l'extérieur, comme aux intrigues qui grandissent dans leurs rangs ? Quelque chose dans l'air s'alourdit, les champs des oiseaux se taisent et une ambiance des plus angoissant se fait ressentir, le Kulte approche....

Lettre écrite par un Intendant des Clés anonyme

Au sein de notre établissement nous avons constaté avec mes collègues de nombreuses cas particuliers et de choses bizarre depuis que j'ai entamer la traduction de ces éléments de notre histoire.

J'ai demandé à mon Sénéchal des gardes armées afin de sécuriser les lieux, mieux vaut être prudent en vue de l'énergie que cela me demande, ce qui est anormal... Je continuerais mes traductions une fois les gardes présents, je ne me sens plus à l'aise dans ma salle d'étude...