



## Résumé

### Acte VI : Les Chroniques de Khaldaar

13-14.09.2025

*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<sup>ème</sup> 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 fît basculer le royaume dans le III<sup>ème</sup> âge.*

Le Rite de l'ascension 2870

*Il est temps de se remettre au travail ! d'après les derniers documents que j'ai traduits, les délégations ont pu prendre quelques jours de repos suite à leur victoire face au Kulte donc je me suis permis de faire de même.*

*J'ai hâte de découvrir la suite de ces événements extraordinaires !*

Alors que les délégations se reposaient, les Barons furent appelés par le Chapelin, qui convoqua les délégations afin de les informer sur de nombreux points.

Premièrement, il sembla que, suite à la destruction du portail du Kulte lors de la dernière bataille, une perturbation avait affecté le Mana, qui ne se renouvelait plus. Le monde entier pouvait désormais voir l'invisible, ce qui mena à deux conclusions. D'abord, il fallut découvrir ce qui n'allait pas avec le Mana et trouver une solution pour le rendre à nouveau utilisable. Dès lors, les nouveaux arrivants des différents Clans ne furent plus contraints de passer par le portail, ce qui fit gagner énormément de temps. Malheureusement, cela signifia aussi que le Kulte pouvait désormais s'en prendre au reste de Theodeyrie. Il fallut également trouver un moyen de faire disparaître les Octolithes, qui étaient apparus en grand nombre sur la Table des Puissances.

Deuxièmement, à cause du mélange des dimensions, le Kulte fut en mesure d'attaquer l'ensemble de Theodeyrie. Un nouveau sénéchal arriva à la colline du Wald afin d'organiser les défenses du reste du royaume. Chaque délégation dut alors envoyer des stratèges à la Table des Généraux.



Troisièmement, malgré les recherches menées par le clergé, trois artisans demeurèrent introuvables et restèrent entre les mains du Kulte. Il fallut donc les retrouver et les secourir à tout prix.

***Je comprends mieux pourquoi les documents que j'ai retrouvé sont aussi décousu ! au vu des taches à faire, les délégations ont été obligé de diviser leurs forces et il y a donc eu plusieurs chroniqueurs pour un même Acte.***

#### Groupe de sauvetage :

Alors que toutes les délégations s'étaient rassemblées au clergé après avoir reçu les informations de leurs Barons, le second Maître Chasseur, récemment arrivé, demanda l'aide du clergé pour retrouver le premier Maître. Le Chapelin mobilisa alors un groupe de sauvetage et l'envoya vers une table située dans la forêt, qu'il avait vue en vision. Une quinzaine de braves s'y rendirent et découvrirent le Maître Chasseur enchaîné. Celui-ci leur cria qu'il s'agissait d'une embuscade et que les codes des cadenas étaient détenus par les Maraudeurs. Le combat fut intense, les ennemis semblant se relever sans cesse, rendant le déchiffrement des codes difficile. Grâce à leur courage et leur sang-froid, le Maître Chasseur fut finalement libéré et les attaques cessèrent.

Peu après, le Maître Forgeron eut une vision du second hurlant près du portail. Il demanda des minerais pour forger une clé capable de le libérer. Une fois la clé prête, le groupe partit affronter l'ennemi avec le Maître Forgeron, seul capable d'utiliser l'artefact. Malgré les assauts répétés des Maraudeurs, le groupe parvint à le protéger et libéra le second Maître Forgeron.

Enfin, le Sénéchal reçut une vision indiquant la présence du Maître Alchimiste près d'un coffre posé à l'entrée de la forêt proche d'un chemin. Le groupe de sauvetage se lança immédiatement à sa recherche. Une nouvelle embuscade les attendait. Le Maître Alchimiste révéla que sept Maraudeurs détenaient chacun un fragment d'un artefact nécessaire à sa libération. Après une rude bataille et une reconstruction difficile, il fut lui aussi délivré.

***Quand je lis ces lignes, je ne peux m'empêcher de trouver le comportement des Maraudeurs étrange... pourquoi se donner autant de mal à empêcher le sauvetage des artisans plutôt que de les tuer directement ? S'ils avaient voulu affaiblir les délégations et le clergé cela aurait été bien plus facile non ?***

#### Table des Généraux :

Les Stratèges firent la connaissance du Sénéchal Dominicus Astarus Corintus, un personnage singulier, particulièrement antipathique, au sens de l'humour douteux. Il se



languissait des combats au front et ne cessait de se plaindre d'avoir été envoyé ici pour subir les réflexions de soi-disant stratèges. Installé derrière une carte représentant Theodeyrie, il expliqua qu'il se chargerait de transmettre les ordres des Stratèges aux armées de chaque clan. Grâce aux nombreux espions Dadgekis présents sur le terrain, il montrait en temps réel les mouvements du Kulte.

Alors que les Stratèges se réjouissaient d'une défaite du Kulte dans les Plaines de Karok, leur enthousiasme fut de courte durée : de nouvelles armées ennemies apparurent aux quatre coins de Theodeyrie. Et ce ne fut que le début... À chaque victoire arrachée au prix de nombreuses vies, de nouvelles régions se retrouvaient attaquées, voire même contrôlées par le Kulte, ce qui mena rapidement à une pénurie de ressources dans tous les clans.

Mais soudain, une faiblesse fut décelée, et la quasi-totalité des ennemis fut vaincue. La raison ? Un Octolithe avait disparu de la Table des Puissances. C'est alors que les Stratèges firent preuve d'une exceptionnelle capacité à coordonner leurs actions, luttant comme un seul homme contre le Kulte. Grâce à cette union, Theodeyrie reprit enfin le dessus.

***Il y a encore d'autres écrits sur la Table des Généraux mais afin de garder une chronologie correcte je reviendrais dessus plus tard.***

#### Récupération du Mana :

Un être mystérieux, présenté comme un ami des Astraux, était apparu au Clergé et avait remis aux Barons de chaque clan une missive contenant des indices pour accéder au Mana. La première étape, consistant à récupérer une clé de codage, fut rapidement accomplie par les trois clans. Après avoir cherché des textes correspondants, des mages reçurent un manuscrit de l'être mystérieux. En le traduisant, ils découvrirent l'existence de résidus de Mana à l'état liquide.

Les clans partirent alors à la recherche de ces fioles et reçurent un second texte crypté. Celui-ci révélait l'existence d'un artefact ressemblant à un plateau d'argent, capable de transformer le liquide en poudre et d'en accroître la puissance. Avant de pouvoir confirmer son emplacement, les clans furent envoyés auprès d'une Archéologue, qui leur remit un troisième texte.

Après traduction, les clans comprirent enfin comment récupérer le Mana. Munis des trois textes, ils se rendirent tour à tour auprès du Chapelin, qui révéla le plateau d'argent et transforma l'essence de Mana en une cendre blanche chargée de puissance. Le Mana redevint accessible, mais il fallut désormais veiller à ce que le Kulte ne s'empare pas du plateau, désormais sorti de sa cachette ancestrale.

***Les Astraux, malgré leur absence physique sur la colline, ont démontré qu'ils étaient toujours présents pour guider les Clans, notamment en***



*envoyant les bonnes personnes aux bons endroits. La suite de la traduction provient de documents relatant les événements survenus durant la nuit.*

Alors que les clans vaquaient à leurs occupations, la nouvelle se répandit avec horreur : certains membres des délégations avaient été enlevés et possédés par le Kulte. Le Clergé ordonna aussitôt la formation de plusieurs groupes. Trois d'entre eux furent chargés de retrouver et de capturer leurs ailiers corrompus, tandis que le dernier devait se consacrer à l'appel de la Créature capable de libérer les malheureux.

La bataille qui s'ensuivit fut terrible, opposant des frères d'armes qui, quelques heures plus tôt, combattaient encore côte à côte. Mais finalement, le bien triompha. Grâce à l'intervention de la Créature, celle-ci parvint à chasser le mal hors de toutes les âmes corrompues.

Alors que les cris de joie résonnaient encore dans les couloirs du Clergé, le Maître Forgeron s'avança, le regard grave et l'allure déterminée. Il invita solennellement l'ensemble des clans à le suivre en direction du Portail, là où un événement d'une importance capitale allait se dérouler.

Les délégations, encore vibrantes des récentes victoires, marchèrent en silence jusqu'à une clairière baignée d'une lumière douce et irréelle. Là, dans une atmosphère empreinte de mystère et de grandeur, les trois Astraux apparurent, réunis pour la première fois depuis des générations. Leur présence imposait le respect, et chaque cœur se serra d'émotion devant ce moment historique.

Magnatus, s'avança au centre du cercle formé par les clans et prit la parole. Sa voix, profonde et résonnante, s'éleva au-dessus des murmures : l'heure était venue. Ce soir, un nouveau Haut Baron serait sacré, et Theodeyrie tout entière en serait transformée.

Les actes de chaque Baron furent loués avec ferveur, leurs exploits récités comme autant de chants glorieux. Puis, dans un silence sacré, le Sceptre de pouvoir fut présenté. C'est alors que les Séménites virent leur Baron Loussian Linar s'avancer, choisi par les Astraux pour porter la charge suprême. Le sceptre fut placé entre ses mains, et une lumière éclatante enveloppa son corps, scellant son ascension.

Puis, dans un silence solennel, le nouveau Haut Baron s'avança face aux délégations. Drapé dans les couleurs des trois clans, le Sceptre de pouvoir fermement tenu entre ses mains, il leva les yeux vers les cieux étoilés, comme pour puiser la force des Astraux eux-mêmes.

Sa voix, claire et puissante, fendit l'air comme une lame affûtée :

**« Frères et sœurs de Theodeyrie ! Ce soir, nous ne sommes plus des clans divisés, mais une seule et même force, unie par le sang versé, par les épreuves traversées ! Le Kulte a cru pouvoir nous briser, mais il a réveillé en nous une flamme ancienne, celle de notre héritage, de notre serment, de notre foi envers les Astraux ! »**



Les regards s'embrasèrent, les poitrines se redressèrent. Chaque mot du Haut Baron résonnait comme un tambour de guerre, ravivant l'espoir dans les cœurs meurtris.

**« Que cette nuit soit le symbole de notre renaissance. Que ce sceptre ne soit pas un fardeau, mais le flambeau de notre volonté. Ensemble, nous protégerons Theydorie, nous restaurerons l'équilibre, et nous chasserons le Kulte jusqu'à ce qu'il ne reste de lui que le souvenir de sa défaite ! »**

Un tonnerre d'acclamations s'éleva, porté par la ferveur des délégations.

La cérémonie s'acheva dans une ferveur contenue. Les Astraux, veilleurs éternels, assurèrent aux délégations qu'ils protégeraient la Colline du Wald jusqu'au lever du jour. Les clans purent alors se retirer, le cœur empli de fierté et d'espoir, sachant que l'avenir de Theodeyrie reposait désormais entre des mains dignes et guidées par les étoiles.

*Alor ça pour une surprise ! avec tous les événements qui s'étaient passé depuis la suspension du rite de l'ascension j'avais complètement oublié que c'était pour élire un nouveau Haut Baron que les délégations s'étaient rassemblé sur la Colline du Wald !*

Le lendemain, le Chapelin expliqua au nouveau Haut Baron que, pour prouver que les Astraux avaient fait le bon choix, il lui incomberait de purifier entièrement la Colline du Wald. Ainsi débuta la quête d'un Haut Baron étonnamment affaibli, dont les murmures solitaires évoquaient parfois la folie. Accompagné tour à tour par chaque clan, il partit rassembler les ingrédients nécessaires à l'accomplissement de la tâche sacrée qui lui avait été confiée.

#### Préparation de la purification :

Le Haut Baron entama sa quête accompagné des fidèles Séménites, partis à la recherche d'ingrédients rares pour forger des flèches aux propriétés mystérieuses. Malgré les tentatives du Kulte pour entraver leur avancée, rien ne put arrêter leur détermination, et le groupe revint victorieux au Clergé.

Puis ce fut au tour des Fellroths de marcher aux côtés du nouveau dirigeant. Ensemble, ils cherchèrent d'anciens parchemins renfermant un sort capable de purifier la Colline sacrée. Une fois encore, le Kulte tenta de s'interposer, mais le Haut Baron triompha, bien que marqué par l'effort et le poids de sa mission.

Enfin, les Dadgekis rejoignirent l' élu pour retrouver des potions de force aux effets encore inconnus. Mais cette fois, l'ennemi frappa avec une violence inédite : un Kultiste au casque noir et or blessa mortellement le Haut Baron. Malgré leur bravoure, les Dadgekis ne purent empêcher la tragédie. Le corps du porteur du sceptre fut ramené au Clergé, accompagné des potions. Une victoire teintée d'amertume.



C'est alors que le Chapelin, invoquant le pouvoir des Astraux, accomplit l'impensable : il ramena le Haut Baron d'entre les morts. Après un temps de recueillement et de préparation, tous comprirent que l'heure de l'ultime combat avait sonné.

#### Table des Généraux :

Après une nuit réparatrice, les Stratèges découvrirent avec désarroi que la présence des Astraux sur la Colline du Wald avait eu de terribles conséquences. Incapables de contenir le Kulte dans le reste de Theodeyrie, l'ennemi en avait profité pour déchaîner des hordes d'une puissance colossale à travers toutes les régions.

Malheureusement, malgré tous leurs efforts, les Stratèges de chaque clan virent leurs armées décimées, et de nombreuses terres furent pillées par le Kulte. Alors que tout espoir de reconquête semblait perdu, le Sénéchal annonça que les Astraux apparaissaient désormais partout en Theodeyrie. En un éclair, ils brisèrent les rangs ennemis : des troupes furent annihilées, des régions reprises, et même des pierres de téléportation détruites. Tout cela en l'espace d'un battement de cils.

Leur espoir regonflé et leur foi renouvelée, les Stratèges organisèrent une contre-attaque fulgurante. À l'appel du Haut Baron pour l'ultime combat, l'équilibre des forces pencha de nouveau en faveur des clans de Theodeyrie.

#### ***Il est temps de déchiffré la première bataille menée par le nouveau Haut Baron.***

Suivi par les trois délégations au complet, le Maître Forgeron s'avança dans une clairière enveloppée d'une étrange barrière, impénétrable pour tous sauf les Kultistes et les Maraudeurs. L'atmosphère y était lourde, presque irréelle, comme si le sol lui-même retenait son souffle.

Sans attendre, le Forgeron convoqua tous les archers. À son signal, ils décochèrent leurs flèches mystiques vers le premier cristal du Kulte. Malgré les assauts incessants de l'ennemi, la relique obscure finit par être pulvérisée dans une explosion de lumière et de cendres.

Puis vint le tour des Mages. Rassemblés autour du Forgeron, ils entonnèrent le sort ancien, récupéré aux côtés du Haut Baron. L'incantation fut longue, exigeante, drainant leur Mana jusqu'à l'épuisement. Mais leur volonté ne fléchit pas, et le second cristal fut détruit dans un grondement de puissance.

Pourtant, la barrière demeurait. Alors, dans un geste solennel, le Forgeron tendit la potion de force au Haut Baron et aux deux Barons. Ce breuvage, fruit de sacrifices et d'alchimie, leur conféra la puissance nécessaire pour traverser le mur invisible et atteindre le dernier cristal, qu'ils réduisirent à néant.



Mais la victoire n'était pas encore acquise. Des ennemis se dressaient encore : des Maraudeurs, deux Kultistes, et le Kultiste au casque noir et or, celui-là même qui avait failli abattre le Haut Baron quelques heures plus tôt. La barrière magique ne tomberait qu'à leur mort.

Le premier fut englouti sous les assauts coordonnés des combattants unifiés. Le second s'attaqua aux deux Barons, mais malgré sa puissance démesurée, il succomba sous les coups des chefs de clans.

L'ultime affrontement fut précédé d'un acte de terreur. Le dernier Kultiste, vêtu de son casque noir et or, se dressa seul face aux trois délégations. Dans un rugissement glaçant, il se lança dans une charge furieuse, traversant les rangs comme une tempête de mort. Par dizaines, les fervents défenseurs de Theodeyrie tombèrent sous ses coups, incapables de contenir sa puissance déchaînée. Le sol fut bientôt jonché de corps, et les cris des mourants se mêlèrent aux appels désespérés des survivants.

Alors que le chaos menaçait d'engloutir les clans, le Haut Baron s'avança, le sceptre de pouvoir vibrant dans sa main. Un silence lourd s'installa, chargé de tension et de crainte. Tous les regards se tournèrent vers lui, porteur de l'ultime espoir.

Le Kultiste, son Némésis, se retourna, et le duel commença. Chaque mouvement semblait suspendre le temps, chaque frappe résonnait comme un écho. La peur s'insinua dans les cœurs des observateurs, vacillant entre foi et désespoir.

Mais le Haut Baron, refusant de céder, libéra une fraction du pouvoir du sceptre. Une lumière éclatante enveloppa son bras, et dans un dernier élan, il asséna un coup dévastateur au Kultiste. Celui-ci s'effondra, son corps se volatilisa dans un tourbillon d'ombres, laissant derrière lui un mystère : avait-il réellement été vaincu ?

Alors, le Haut Baron se redressa, le regard brûlant de détermination. Il salua la bravoure des clans de Theodeyrie et, d'une voix forte, annonça que l'heure était venue : la campagne pour reprendre les terres occupées et abattre définitivement le Kulte allait commencer.

Mais à cet instant, le pire se produisit.

La voix de Kagan retentit, sinistre et moqueuse. Il se ria des efforts des délégations, révélant que toutes ces batailles n'avaient été qu'un leurre. Le Kulte, dans l'ombre, avait préparé ses Légions, prêtes à se répandre comme une épidémie sur tout Theodeyrie.

Une bataille avait été remportée sur la Colline du Wald. Mais la guerre, elle, ne faisait que commencer. Le temps des campagnes de Khaldaar était venu.

***À chaque défaite essuyée par le Kulte, je sens mes forces revenir. Et grâce aux récentes traductions, je comprends désormais mieux le comportement***



*étrange de ce fléau. Le véritable objectif du Kulte n'était pas simplement d'affaiblir les clans en assassinant quelques Maîtres Artisans ou en éliminant des figures majeures de Theodeyrie. Le maître du mal cherchait avant tout à gagner du temps. Tous les combats, toutes les larmes versées sur la Colline du Wald seraient vaines si Kagan parvenait à reprendre aux clans ce que les Astraux leur avaient confié il y a si longtemps. Theodeyrie, et même l'ensemble du continent de Khaldaar, risquent de disparaître sous la puissance du plus grand ennemi que ce monde n'ait jamais connu...*

*Je crois qu'il est temps pour moi de prendre un peu de repos. Malgré le regain d'énergie que m'a offert la traduction de la victoire des clans sur la Colline du Wald, repenser à l'annonce de Kagan a vidé mes dernières réserves. Je suis prise de vertiges, et j'ai cru apercevoir des silhouettes menaçantes dans les ombres. Peut-être devrais-je aller demander une bénédiction auprès de mon Sénéchal. J'espère simplement pouvoir revenir au plus vite.*