



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Wraith : le néant > Aides de jeu > **Les mers des ombres**

Les mers des ombres

mardi 13 avril 2010, par [MaëL](#)

L'Underworld :

Il n'est pas réellement sous la terre ou à l'intérieur comme beaucoup pourraient le croire. C'est, en fait, une dimension « hyperspatiale » qui se superpose de façon contiguë à la terre. Séparées par le Goulet, les Terres d'Ombres (Shadowlands) affleurent ou empiètent le pays des vivants (Skinlands.) Elles peuvent même en affecter la nature.

En dessous (ou au-dessus, à côté ou ailleurs) des Terres d'Ombres se trouvent le reste de l'underworld.

De vastes mondes non-cartographiés peuvent apparaître dans l'Underworld. Ce peut-être des royaumes non-explorés sauf peut-être par les spectres.

Les portions explorées et connues de l'Underworld se trouvent « relativement » près des Terres d'Ombres (ou près de la surface de la mer sans soleil - The sunless sea.)

La Tempête :

À la fois une mer, un lieu de désolation et des éléments déchaînés, la tempête représente la majeure partie de l'underworld.

Comme l'espace qui comprend le soleil, les planètes et les étoiles, la tempête comprend des royaumes « sur » des royaumes dans ses remous chaotiques ! Techniquement, c'est le lieu qui se trouve entre les Terres d'Ombres et le reste de l'underworld, et qui entoure les royaumes inférieurs (lieux plus connus sous le nom de Ténèbres.)

La Mer des Ombres est l'horrible lieu qui entoure le

labyrinthe et est un véritable océan de spectres.

La Mer sans Soleil était autrefois une mer placide se trouvant à l'embouchure de la rivière de la mort, et formait une barrière entre l'Île du Désespoir et les Rivages Éloignés. Le second grand maelström transforma la Mer sans Soleil en un lieu d'évènements et de météo chaotiques. Elle devint le lieu de résidence d'étranges créatures.

Malgré le fait que les 3 étaient séparés, elles sont désormais reliées et la tempête est devenue si puissante que désormais on se réfère à elle pour parler des 3.

La Mer des Âmes est le résultat des travaux de Charon pour protéger le royaume de Stygie après le premier grand maelström.

La Mer des Ombres :

Elle encercle le grand labyrinthe qui forme le cœur du néant, au centre de l'underworld. Elle consiste en des milliers et des milliers de spectres sans esprits qui protègent l'entrée du labyrinthe contre tous ceux qui ne sont pas encore prêts à la dissolution. Ici, les ténèbres sont solides et sont une force tangible et oppressante.

Au centre se trouve le labyrinthe, la grande bouche en spirale qui conduit au néant. Cette manifestation physique du néant est parfois appelée Le Vide (the void). La Mer des Ombres s'écoule autour et à l'intérieur du labyrinthe, mais est aussi originaire du néant. Ces deux flux de marées créent de gigantesques tourbillons qui aspirent dans le néant tout ce qui se trouve dans la mer.



La Mer Ouverte :

Au-delà de tous les royaumes et loin à l'intérieur de la tempête se trouve le lieu connu sous le nom de Mer Ouverte. Comme les océans de la terre, les profondeurs de cette mer sont abyssales, peut-être même pourraient-elles être appréhendée avec distances interstellaires !

Cette mer est à la fois l'endroit le plus stable et le plus chaotique de la tempête.

La Rivière de la Mort :

Autrefois la voie principale que les âmes empruntaient pour passer du Pays des Vivants aux Terres d'Ombres, la rivière de la mort traverse la majeure partie de la tempête.

Son origine est perdue dans la nuit des temps, mais plusieurs théories pensent que ce sont les larmes de la dame de la destinée et celles innombrables des morts qui l'ont formé.

Charon l'explora avec la bénédiction de la dame de la destinée, et trouva à l'embouchure la mer sans soleil et une île rocailleuse où il bâtit l'empire de Stygie.

Du fait qu'elle « touche » en de nombreux lieux la tempête, la rivière de la mort est une voie et un tunnel majeur. C'est la seule voie qui n'est jamais coupée ou détruite par les tumultes de la tempête. Malgré les dangers multiples sur ses bords, elle permet d'atteindre de nombreux royaumes.

Les seuls wraiths qui peuvent la parcourir sans danger sont les énigmatiques Passeurs.

Le Labyrinthe :

C'est la porte vers le vide, la bouche du néant, le vortex spiralé et tordu au centre de la tempête. Ce labyrinthe distordu de tunnels et de corridors, cavernes, chambres et escaliers sans fin traversent la tempête, émergeant en douzaines de royaumes inhabités, et finalement conduit au cœur du Néant. Ce que la plupart des wraiths nomment Labyrinthe n'est que la partie émergée de l'iceberg. L'escalier

Veineux (the venous stair), à partir duquel Stygie exploite les matériaux qui serviront à fabriquer l'acier stygien, est l'une des entrées du labyrinthe.

Les royaumes du labyrinthe sont peuplés d'immondes spectres et de Malfeans (ce sont des spectres qui ont consumé beaucoup d'autres spectres et des wraiths et on des tailles gigantesques et terrifiantes).

Les Nihils :

Ce sont les ouvertures vers le vide, des brèches par lesquelles la tempête envahit les Terres d'Ombres. D'en dessous, elles pourraient apparaître comme des étoiles brillantes dans un ciel couleur d'encre ; du dessus, elles apparaissent comme des trous noirs comme le vide ! Elles sont des blessures dans la trame des terres d'ombres, attirant et siphonnant tout dans le Vide.

Les Rivages Éloignés :

Il est dit que toutes les voies conduisent en Stygie, mais certaines conduisent vers les rivages éloignés, ces pays de paradis et d'enfer. Certains pensent que ces rivages conduiraient à la transcendance.

Les Royaumes des Wraiths :

Hormis Stygie, il existe d'autres royaumes pour les âmes des morts selon leurs origines ou leurs religions !

- Le Royaume d'Ivoire :

Distant de Stygie par un vaste océan, très peu de choses sont connus sur ce royaume.

L'on sait qu'il regroupe les wraiths d'Afrique et qu'ils seraient gouvernés par la Reine d'Ivoire.

- Le Royaume de Jade :

Il est dit que le Royaume de Jade est à l'Asie ce qu'est le royaume d'ivoire est à l'Afrique. L'empereur de Jade gouverne d'une main de fer son royaume.



- Le Royaume d'Obsidienne :

Autrefois il était le lieu de destination des âmes des natifs d'Amérique centrale et du sud (Mayas et Aztèques principalement). Les wraiths hérétiques découvrirent ce royaume et l'envahirent, envoyant tous ces occupants dans le Vide. Il est maintenant un lieu désert.

- Les autres Royaumes :

Ils en existent autant qu'ils existent de cultures et de religions différentes (exemple : le Royaume des Sables d'Osiris).

Les Passerelles vers l'Umbra :

L'underworld est appelé basse Umbra ou Umbra profonde par certains. On pense que nul ne peut passer de l'Umbra moyenne dans l'Umbra profonde à moins d'être mort ou d'être empli de grandes

énergies de mort (tels les euthanatos et certains nephandis !). De même, l'on pense que les morts ne peuvent passer dans l'Umbra moyenne.

Mais des légendes persistent à proclamer qu'il existerait une porte (ou plusieurs) pour l'Umbra moyenne dans l'Underworld. Pour certains ce serait une fine membrane visible uniquement en certaines occasions comme *Halloween*, d'autres pensent qu'elle se situe dans les rivages éloignés et ne peuvent être atteints que par ceux qui ont atteint l'état de transcendance. Enfin, des sceptiques pensent que cette porte, ce passage n'est autre que le Vide et serait contrôlé par des malfeans, qui les utiliseraient pour envoyer leurs suppôts dans l'underworld puis dans l'umbra moyenne pour convaincre et attirer d'autres âmes dans le néant. Quelques Nephandis sembleraient servir ces Malfeans, au lieu d'être des créatures démoniaques à part entière.