# ÆTHERIA

## LES CHASSEURS DE MYST'AIR



## LIVRE DE BASE

**INTRODUCTION** ..... 3

Un Monde Renaissant ..... 3
Le Cataclysme ..... 3
Les Îles Flottantes ..... 4
Chasseurs de Myst'Air ..... 4
Les Nefs ..... 4
Les Menaces ..... 4



# Introduction

Dans ce chapitre, vous trouverez toutes les informations concernant le monde d'Ætheria.

## Un Monde Renaissant

Ætheria est avant tout un monde blessé. Il y a plusieurs générations, un terrible cataclysme ravagea la surface du globe. Des civilisations entière disparurent alors que le monde changeait de forme.

Aujourd'hui, Ætheria se remets doucement. Humain, forêts et animaux retrouvent leur place sur la planète. Des villes se développent au bord des lacs, dans les faubourgs de ruines anciennes et même sur les îles flottantes. Les ætheriens sont un peuple débrouillard qui dompte à nouveau leur environnement. Et s'ils peuvent se servir de reliques de leurs ancêtres : ils n'hésiteront pas.

## Le Cataclysme

Le Cataclysme est l'évènement qui a ravagé Ætheria et les peuples qui y vivaient alors. Personne ne peut aujourd'hui témoigner directement de ce qui s'est passé, mais les sages de **l'Université d'Eole** ont réussi à formuler une hypothèse à partir de traces dans les ruines des **Anèmes** et des légendes transmises dans les villages.

D'après leurs études, le Cataclysme serait survenu lorsqu'une pierre immense se serait dirigé sur le monde. Ce roc immense aurait traversé l'espace infini pour venir s'écraser sur les plaines d'Ætheria. Les Anèmes, qui était alors la civilisation la plus développée de l'époque, aurait alors utilisé des moyens technologiques très avancés pour repousser l'astéroïde. Malheureusement, toute leur grandeur n'aura pas suffit à l'empêcher de percuter le monde. Certains sages prétendent que l'action des Anèmes n'aurait pas été vaines et qu'ils auraient réussi à ralentir assez le roc pour qu'il ne détruise pas totalement l'humanité.

Quoi qu'il en soit, l'astéroïde percuta Ætheria pour ne laisser qu'un champ de ruine. Au lieu de son impact, on trouve aujourd'hui un immense cratère, appelé la **Fosse du Vent**. Son nom lui vient de ce que même si les eaux tentes de le remplir, il y a toujours une colonne de vent en son centre qui empêche l'eau – ou toute nef – de remplir son centre.

Par ailleurs, un phénomène inconnu – généralement mis sur le dos des Anèmes – fait que des morceaux de terres flottent tout autour et au-dessus de la

Fosse du Vent. Ces îles flottantes sont de tailles très variées pouvant faire seulement quelques mètres de diamètre ou plusieurs kilomètres. Personne ne peut expliquer ce qui les maintient en suspension dans les airs, mais elles semblent figées à leur place.

## Les Îles Flottantes



Les îles aux environs de la Fosse du Vent sont intéressantes à plusieurs titres pour les ætheriens. Enigmes scientifiques pour les sages, elles abritent surtout les ruines les mieux préservées d'Ætheria. Pour une raison qu'on ignore – comme beaucoup de chose sur cette époque – les bâtiments se trouvant sur les îles ont subis moins de dégâts que ceux qui se trouvaient au niveau du sol lors du Cataclysme. Ce qui en fait une cible privilégiée pour les chasseurs de trésors.

Protégé pendant longtemps de leurs assauts par l'altitude, le développement récent des nefs a permis à toute une nouvelle génération de se rendre sur ces îles pour en découvrir leurs secrets et leurs trésors. Mais leur hauteur n'est pas leur seul moyen de défendre leurs secrets. Des phénomènes étranges ont été relaté par de multiples explorateurs : des jungles qui s'animent pour se saisir de voyageurs, des golems massifs en pierre qui protègent certaines ruines ou des motifs qui s'illuminent et brûlent ceux qui s'en approche.

Explorer les îles est une source de danger constant, en particulier pour les îles qui survolent la Fosse du Vent. Mais quelques îles ont déjà été pacifiées et abritent des communautés nouvelles. La plus grande d'entre elle est la célèbre Eole.

## Chasseurs de Myst'Air

Tout voyageur qui aura parcouru Ætheria et plus particulièrement les ruines qui la recouvre pourra témoigner qu'il existe des forces occultes qui provoquent des phénomènes inexpliqué. Pour les sages, il s'agit du Myst, une énergie magique capable de prodiges.

Si l'humanité a oublié comment les Anèmes récoltait ou utilisait le Myst, il leur reste cependant les artefacts laissé par leurs ancêtres. Parmi les débris technologiques multiples liés au Cataclysme, on trouve parfois des objets qui permettent de profiter du Myst. Ces artefacts puissants et rares sont appelé les Myst'Airs.

Les Myst'Airs peuvent prendre des apparences multiples et leur usage immédiat n'est pas toujours clair. On dit qu'il oriente la chance de son porteur, lui permettant d'accomplir des exploits qui semblaient auparavant hors de leur portée.

Ceux qui trouvent un tel objet sont tiraillé par un désir profond d'en trouver d'autres. Ils partent alors généralement à l'aventure dans les ruines acènes pour y découvrir de nouveaux artefacts.

Ce sont les **Chasseurs de Myst'Air**.

## Les Nefs

Depuis quelques années, un nouveau mode de déplacement s'est démocratisé sur Ætheria : les nefs.

Ces engins sont le fruit du travail acharné de nombreux techniciens et ferrailleurs. Suite à de nombreuses expériences sur des outils acènes et à la découverte de moteurs de Myst, les humains ont maintenant accès aux cieux.

Ces véhicules jouent un rôle prépondérant dans la chasse aux Myst'Airs. Ils rendent caduques les alpinistes et câbleurs qui reliaient historiquement les îles basses avec la terre ou entre elles. Aujourd'hui, les voyages prennent quelques heures et les îles hautes deviennent accessibles.

Les capitaines de nefs sont une nouvelle force politique dont l'influence ne fait que monter, ridiculisant presque les sages de l'Université d'Eole. Si aujourd'hui, la plupart des capitaines travaillent en bonne intelligence, les rumeurs parlent de capitaines aux visées indépendantistes et de pirates sur des nefs légères.



## Les Menaces

La vie en Ætheria n'est pas simple et ses habitants sont confrontés à de nombreux obstacles.

Il n'existe que peu de gouvernement. La plupart des villages sont assez petits et relativement indépendant. Ils sont généralement greffé à un site de ruine et leur fortune dépend alors de ce qu'ils arrivent à extraire et exploiter de ces ruines. La nourriture est généralement le fruit de la pêche ou de la chasse. Il n'y a que très peu d'agriculture, l'environnement sauvage ne s'y prêtant généralement pas. Les villages n'ont que rarement des gardes et c'est la bonne volonté de ces habitants qui fait l'ordre. Il n'est pas rare qu'une bande de malfrats prenne le contrôle d'un secteur ou carrément d'un village entier.



La nature d'Ætheria est forte. Elle a résisté au Cataclysme en s'adaptant. Les arbres sont solides, les animaux puissants et les insectes redoutables. Cette vigueur la rend particulièrement hostile à l'humanité. Tous les petits ætheriens apprennent dès leur plus jeune âge qu'il n'est pas malin de s'approcher d'un arbre seul : il pourrait avoir faim.

Certains pourraient croire les cieux plus clément, mais le climat d'Ætheria peut être instable et on a vu des nefs poussez vers le cœur de la Fosse au Vent pour ne jamais en ressortir. Les vents violents sont parfois accompagnés d'orages, redoutables pour les habitants des îles flottantes, mais plus encore pour les nefs. Depuis peu, on commence également à voir des pirates des cieux, qui n'hésitent pas à attaquer villages et nefs solitaires.

Tous ces dangers sont encore plus exacerbés sur les îles flottantes. Peut être est-ce à cause de la concentration de Myst – ou des Myst'Airs qui l'exploite – mais les îles semblent rendre la nature plus vivante et redoutable. De plus, de redoutables gardiens ont été observé dans les ruines flottantes. Semblables à des statues de pierre animées, on les appelle Golem et ils sont redoutés par tous les Chasseurs de Myst'Air.