

ARIANKA



COMPATIBLE AVEC TOUS LES SYSTÈMES DE JEU

PAR LIONNEL MONTOYA

© 2026 Montoya Lionnel

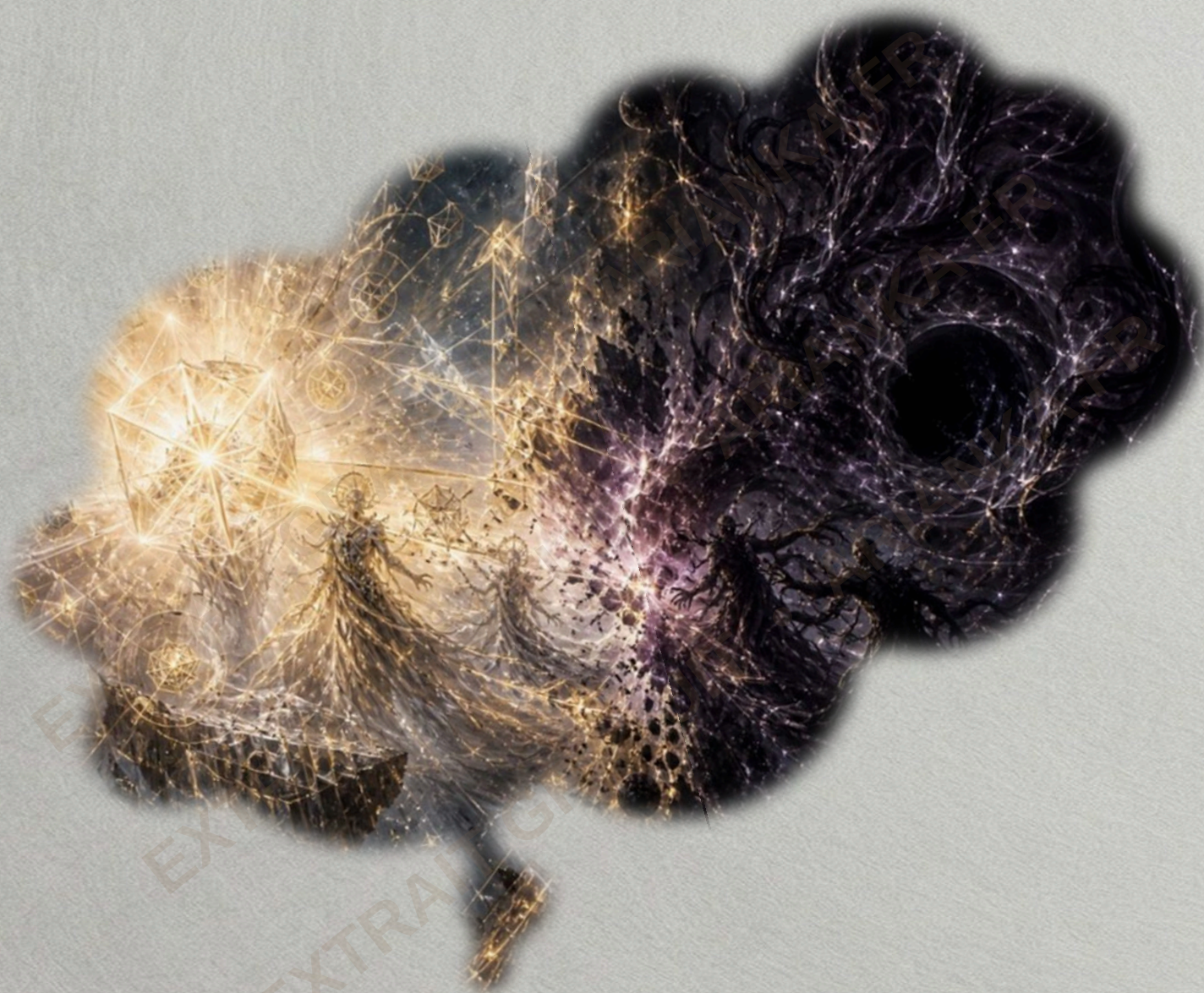
Tous droits réservés. Toute reproduction ou diffusion, même partielle,
par quelque procédé que ce soit, est interdite sans l'autorisation de l'auteur.

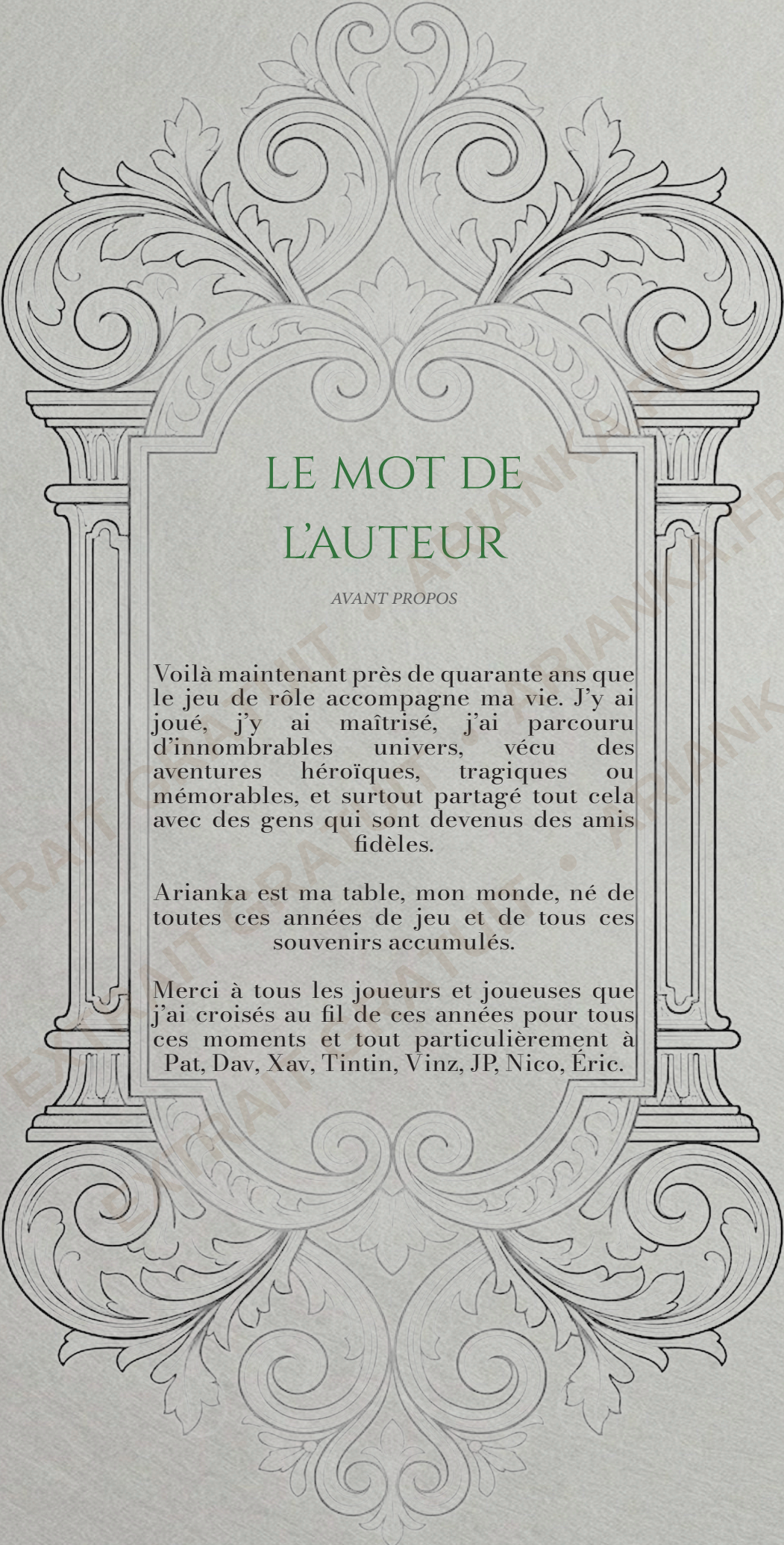
Certaines illustrations ont été générées avec l'assistance d'un outil
d'intelligence artificielle à partir de compositions
et de directions artistiques originales de l'auteur.

Édité par Eldaran – auto-édition

ISBN : 979-10-989295-0-2

Dépôt légal : Septembre 2026





LE MOT DE L'AUTEUR

AVANT PROPOS

Voilà maintenant près de quarante ans que le jeu de rôle accompagne ma vie. J'y ai joué, j'y ai maîtrisé, j'ai parcouru d'innombrables univers, vécu des aventures héroïques, tragiques ou mémorables, et surtout partagé tout cela avec des gens qui sont devenus des amis fidèles.

Arianka est ma table, mon monde, né de toutes ces années de jeu et de tous ces souvenirs accumulés.

Merci à tous les joueurs et joueuses que j'ai croisés au fil de ces années pour tous ces moments et tout particulièrement à Pat, Dav, Xav, Tintin, Vinz, JP, Nico, Éric.

LE CANEVAS DE L'ÉTINCELLE

PRÉAMBULE À L'ATTENTION DES MAÎTRES DE JEU

Ce manuel n'est pas un carcan de règles, mais une invitation au voyage et à la survie.

Arianka a été forgée pour être un univers agnostique, une matière brute narrative capable de s'adapter à n'importe quel système de jeu de rôle sur table. Que vous meniez vos parties sous les mécaniques d'un système générique, d'un jeu de simulation pure ou d'une narration partagée, les forces de la Résonance et de l'Abîme répondront à vos dés.

Les concepts majeurs qui structurent cette chronologie - la magie vibratoire, les Dieux nés de la foi collective (les Égrégores), les Ordres militaires protégeant la frontière, et l'existence même des races aînées (Elfes, Nains, Dragons) - s'alignent naturellement avec les archétypes du plus célèbre des jeux de rôle médiévaux-fantastiques.

Un Paladin d'Arianka y trouvera la source de ses miracles, un Magicien la dangerosité de ses arcanes, et un Roublard l'influence tentaculaire des Onze Guildes.

UNE FONDATION, PAS UNE FIN EN SOI

Ce guide du monde est une boîte à outils. Il pose les fondations géopolitiques, métaphysiques et climatiques d'un monde suspendu au-dessus du néant en l'an 451. Mais l'histoire qui s'y déroulera vous appartient.

de plus qu'un même contrat de Recrue d'Étain pour se retrouver au même feu de camp (détails complets au chapitre XX).

En tant que Maître de Jeu, vous êtes le seul souverain de cette version d'Arianka :

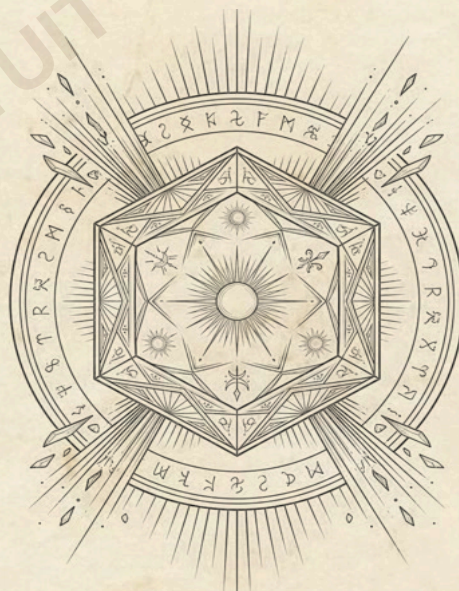
Développez : Les blancs sur les cartes des Cartographes du Néant sont vos futurs donjons, vos citadelles oubliées et vos secrets profonds.

Adaptez : Si une guildes, un événement politique ou une règle climatique ne sied pas à votre table, brisez-la. La Faille est une déchirure de la réalité, utilisez cette instabilité pour justifier vos propres créations de monstres, de magies ou de factions.

Créez : L'expédition de l'an 451 vers le Nord gelé n'est que le point de départ. À vous de décider si vos joueurs parviendront à raviver l'Étincelle humaine ou s'ils seront les témoins de la dissolution finale du monde.

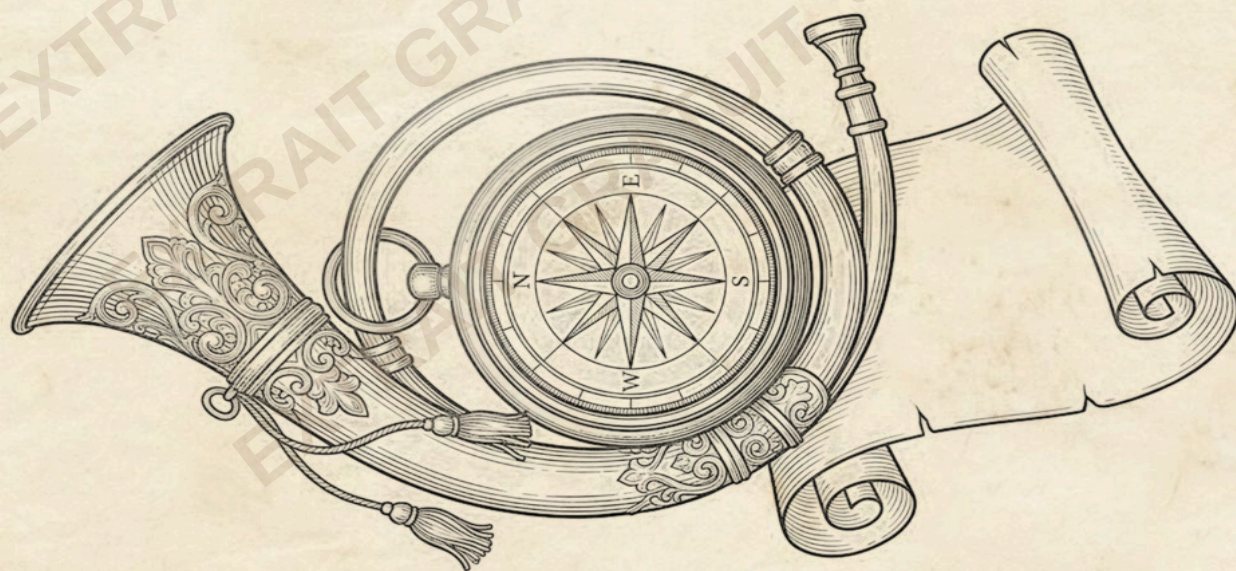
Rassemblez : Vos joueurs n'ont pas besoin d'un lien de sang ou de destin pour voyager ensemble. Le Pacte de l'Acier Libre existe précisément pour ça : un contrat affiché au Tableau des Primes de n'importe quelle grande cité, et la promesse tacite qu'on ne pose pas de questions sur le sang ou l'origine de qui tient parole. Un Nain de Malmgard, un Elfe d'Elyndor et un Halfelin d'Aurélia n'ont besoin de rien

Les Gardiens ont offert leurs os pour bâtir la terre. Ce livre vous offre les mots pour la faire vivre. Installez vos joueurs, allumez les lanternes, et rappelez-leur que face à l'Abîme, le silence est le premier pas vers l'oubli.



I. LE CODEX DE LA FAILLE	8
II. PANTHÉON DES NEUF	14
III. LA NATURE DES DRAGONS	22
IV. L'ABÎME	28
V. LA FAILLE	35
VI. EDRASSIA	45
VII. ELYNDOR	52
VIII. LES HAUTES TERRES	61
IX. LES TERRES DE L'OUEST	68
X. L'ARCHIPEL DES BRUMES	73
XI. L'ÎLE D'ÉMERAUDE	81
XII. LES PLAINES D'AURÉLIA	88
XIII. SYLVANOR	95
XIV. LES MONTAGNES DE PIERRE	101
XV. LES ÎLES DU SOLEIL	106
XVI. LE ROYAUME DES MILLE LACS	113
XVII. L'ÎLE DES LARMES	118

XVIII. MONTS DU GIVRE	133
XIX. LA GRANDE DÉCISION DE L'AN 450	139
XX. LES GRANDES GUILDES	148
XXI. LES ASPECTS DU MONDE	163
XXII. LES PEUPLES DE L'AVENTURE	175
XXIII. TROIS SCÉNARIOS POUR COMMENCER	185
XXIV. INDEX DES PERSONNAGES NOTABLES	191
XXV. LE BESTIAIRE D'ARIANKA	194
XXVI. GLOSSAIRE D'ARIANKA	197



I. LE CODEX DE LA FAILLE

CHRONIQUE DES ÉONS, DU SACRIFICE DES GARDIENS À L'AUBE DU GRAND DÉGEL

L'ÈRE DES GARDIENS

LE TEMPS DU SACRIFICE (-10 000 À -5 000)

Au commencement, le cosmos n'était pas un vide, mais un champ de bataille sans fin entre deux absolus incompatibles.

D'un côté, **L'Éclat Fondateur**, une force de structure pure, d'ordre et de lumière géométrique, cherchant à figer l'existence dans une perfection immobile.

De l'autre, **L'Abîme Originel**, un vide affamé, une non-existence cherchant à dissoudre toute forme, toute pensée et toute matière dans le néant absolu.

De cette friction titanesque, là où la lumière heurtait le vide, naquirent les Gardiens du Seuil.

Ces entités primordiales, premières consciences de l'univers, comprirent une vérité terrifiante :

La victoire de l'un de leurs géniteurs signifierait la fin de toute possibilité. Si l'Éclat gagnait, le monde serait un cristal mort et sans changement.

Si l'Abîme gagnait, il ne resterait rien. Pour sauver ce qui n'existait pas encore, les Gardiens firent le choix du Grand Sacrifice. Ils ne façonnèrent pas Arianka avec des outils, ils devinrent Arianka.

Pour stabiliser la matière face aux assauts de l'Abîme, ils fragmentèrent leur essence divine.

Leurs os de lumière devinrent le granit des montagnes, leur sang des rivières de mana qui irriguent encore nos terres et leurs battements de cœur, la pulsation tectonique qui maintient le monde en équilibre.

Ils se fossilisèrent volontairement pour offrir un foyer à la vie. De cette fossilisation sacrée naquirent les premières lignées, les Aînés :

- ◆ **LES NAINS** : Issus de la stabilité et de la discipline des Gardiens. Forgés dans la pierre même, ils devinrent les piliers de la terre, les ingénieurs de la structure physique, chargés de veiller à ce que les fondations du monde ne s'effritent pas sous les coups de l'Abîme.
- ◆ **LES ELFES** : Nés de la résonance magique et du chant des Gardiens. Ils reçurent pour mission de veiller sur le flux des énergies invisibles, la sève spirituelle qui circule à travers le bois d'Alméria.

Pendant cinq millénaires, ce fut L'Ère des Aînés. Une époque de perfection immobile, magnifique mais figée, où le temps n'avait pas d'emprise sur les cités de cristal.



L'ÉVEIL DE L'URGENCE

L'APPARITION DES ÉTINCELLES (ANNÉES -5 000 À -800)

L'Abîme Originel, refusant d'être contenu par le cadavre des Gardiens, finit par instiller sa corruption dans les racines les plus profondes d'Arianka.

Sentant que leur essence s'épuisait et que les Aînés stagnaient dans leur contemplation millénaire, les Gardiens, dans un dernier souffle de conscience, jetèrent leurs dernières forces dans une création ultime.

Ils créèrent d'abord les **Dragons**. Cathédrales de chair et d'écailles, ils devinrent les coffres-forts vivants de la connaissance primordiale. Juges solitaires, ils furent placés au sommet du monde pour surveiller l'équilibre, conscients que leur propre déclin marquerait la fin des temps.

Puis, les Gardiens créèrent les Humains. Contrairement aux Aînés, les humains ne reçurent ni la longévité des elfes, ni la solidité des nains. Ils reçurent le don de l'Étincelle. Une vie brève, fragile, mais animée d'une urgence dévorante.

Là où un Elfe médite un siècle sur la croissance d'une feuille, l'Humain bâtit un empire, écrit des bibliothèques et forge des légendes en trois décennies. Ils furent conçus pour être la force réactive, le fer de lance capable de s'adapter aux mutations de l'Abîme.

Par un cruel effet de balance cosmique, l'Abîme vomit alors ses propres créations pour contrer cette vitalité : les Peuples de la Discorde (Orcs, Gobelins, Trolls, ...) rampèrent hors des cavités sombres, mus par une haine instinctive de la structure.

C'est dans ce chaos naissant que se produisit le miracle qui changea la face du plan spirituel :

- ♦ **La ferveur humaine.** Terrifiés par leur propre mortalité mais brûlants d'espoir, les humains commencèrent à projeter leurs peurs et leurs désirs dans l'éther.

Leurs prières créèrent des égrégores de puissance. Des concepts abstraits comme la Justice, la Guerre, la Nature et la Mort prirent vie et forme.

Les Dieux étaient nés, émanations de la foi humaine, protecteurs vibrants nés du besoin de sens. Ils prirent le relais des Gardiens, qui n'étaient plus que des murmures dans la roche.

LA GRANDE DÉCHIRURE

LE FLÉAU DE L'OUBLI (-800 À AN 0)



L'Abîme finit par forcer le passage et vers l'an -800, le voile de la réalité se déchira.

Ce fut une guerre d'extermination. Les légions démoniaques déferlèrent, consumant les empires elfiques sous des flammes noires. Les citadelles naines furent assiégées par des horreurs dont le simple regard rendait fou.

L'Alliance de Sang : Pour la première fois, toutes les races s'unirent. Les Humains fournirent les armées et la ferveur de leurs nouveaux Dieux, les Dragons offrirent leur souffle purificateur, et les Aînés leur sagesse millénaire.

Le Cataclysme de l'An Zéro : La bataille finale fut un cataclysme métaphysique.

Pour sceller le portail, une décharge de puissance combinant la fureur divine des égrégores humains et l'essence primordiale des Gardiens fut déclenchée.

Le contrecoup fut si violent qu'il brisa le continent. La terre hurla, se souleva, puis s'effondra.

La Grande Faille venait de s'ouvrir. Ce gouffre béant engloutit l'armée démoniaque, mais il resta une blessure ouverte, une cicatrice infectée au cœur du monde. **Le Pacte des Cendres** fut signé sur les ruines, marquant la fin de la guerre et l'accession des Humains au rôle de Gardiens de l'Avenir.

L'ÂGE DE L'ASCENDANCE

LA VEILLE ÉTERNELLE (AN 1 À AN 450 — PRÉSENT)



Aujourd'hui, l'humanité occupe la majeure partie des terres fertiles. Les Elfes et les Nains se sont retirés dans leurs derniers bastions, fatigués par l'histoire. Mais la **Faille**, cette cicatrice géante visible depuis les montagnes les plus hautes, rappelle que la paix est fragile.

La Faille n'est pas qu'un trou dans le sol. Elle exhale les **Vents de Corruption**, des brumes violacées qui distordent la réalité, mutent la faune et rendent la magie instable. Elle est un abîme permanent d'où sortent parfois des échos de l'enfer.

Pour que la civilisation survive, deux ordres militaires d'élite maintiennent l'équilibre :

- ♦ **Les Gardiens de la Faille** : Postés sur les milliers de lieues de bords escarpés, ces sentinelles surveillent les profondeurs. Ils vivent dans des fortins de fer, luttant chaque jour contre les incursions démoniaques qui tentent de ramper vers la surface. Leur vœu est simple : « *Ce qui est en bas ne doit jamais voir le soleil.* »

- ◆ **Les Passeurs de Lumière** : La Faille sépare les royaumes, rendant le commerce et les communications impossibles, sauf en deux points précis : **les Ponts du Salut**. Ces structures colossales sont les seuls passages sûrs. Les Passeurs, des soldats-mages d'élite, escortent les convois à travers ces ponts. Armés de lanternes bénies dont la lumière

fend les ténèbres psychiques de la Faille, ils garantissent que la vie continue de circuler malgré l'horreur qui gronde en dessous.

L'ÂGE DE L'ASCENDANCE

LA VEILLE ÉTERNELLE (AN 1 À AN 450 — PRÉSENT)



Nous sommes le premier jour de l'an 451. Pendant ces 450 ans, la société s'est structurée autour des Onze Guildes. De la Voûte d'Équilibre, aux Ombres de Cendre, elles maintiennent la cohésion d'un monde suspendu au-dessus du néant.

Elles sont devenues le système nerveux d'Arianka, gérant ce que les rois ne pouvaient plus assumer parfois à tel point que certains érudits nomment cet âge : **L'Âge des Guildes**.

L'expédition de pénitence est arrivée à la citadelle de **Hrimgard** pour rendre le cristal aux Géants.

Les Gardiens de la Faille rapportent des murmures de plus en plus forts venant des profondeurs.

Les **Onze Guildes** se réunissent en secret dans l'Atrium des Équilibres, sentant que le pouvoir des Rois vacille.

Les **Passeurs de Lumière** voient leurs lanternes vaciller pour la première fois.

Le monde est à vous. Un monde bâti sur le sacrifice de géants, nourri par la foi des hommes, et suspendu au-dessus d'un abîme qui n'attend qu'une seconde d'inattention pour tout dévorer.

L'heure de l'Étincelle a sonné.

LA GRANDE FRISE CHRONOLOGIQUE

REPÈRES POUR LE MAÎTRE DE JEU

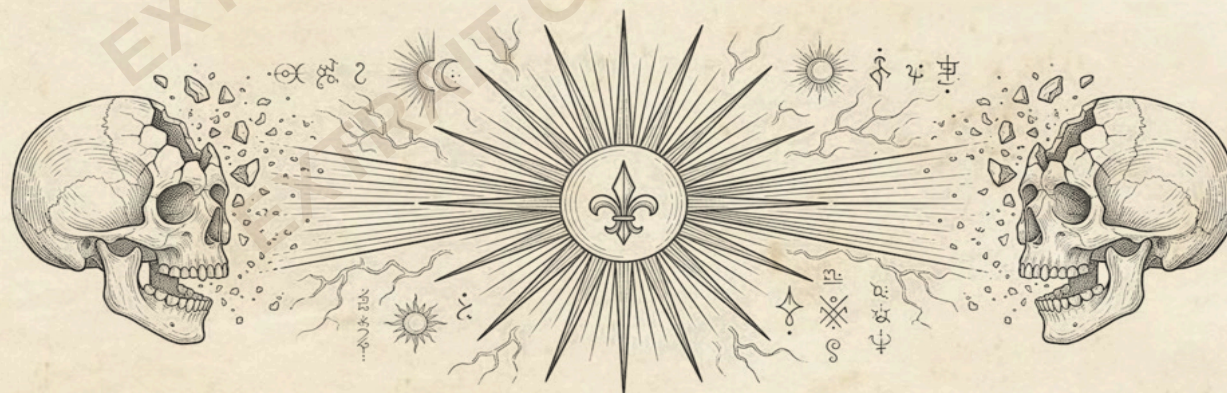
Les événements marquants d'Arianka sont racontés au fil des chapitres, chacun à l'endroit où il a le plus de sens. Cette frise les rassemble en un seul lieu pour qui a besoin d'une vue d'ensemble rapide, en séance ou en préparation.

LES ÈRES MYTHIQUES

AVANT L'AN 0

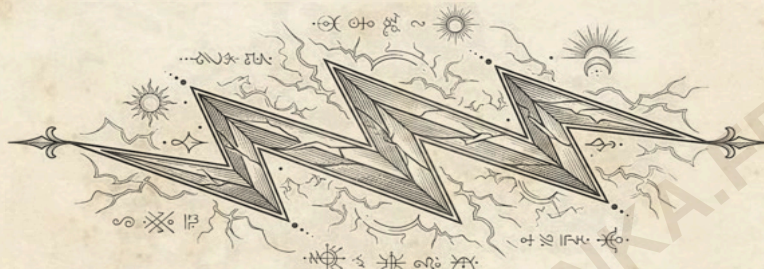
Ces âges sont trop vastes pour des dates précises, ils se comptent en millénaires plutôt qu'en années.

Période	Évènement	Chapitre
-10 000 à -5 000	Le Temps du Sacrifice : le Grand Sacrifice des Gardiens du Seuil, naissance des Nains et des Elfes	I
-5 000 à -800	L'Apparition des Étincelles : naissance des Dragons, des Humains, des Peuples de la Discorde, puis des Dieux par la ferveur humaine	I
Avant la guerre, non daté	Le Premier Miracle de Valerius à Vaelen, naissance de la Vigie d'Acier	II
Avant la guerre, non daté	La Querelle de la Rose et de la Pierre entre Lyra et Valerius, compromis de Myra	II
Avant la guerre, non daté	L'Avertissement de Kaelith, qui entend le premier le rire de l'Abîme	II
-800 à An 0	Le Fléau de l'Oubli, la Grande Déchirure : guerre d'extermination, formation de l'Alliance de Sang	I
An -300	La Percée : le Siège des Sept Nuits, le pont de glace noire de Malphas brisé par les Dragons et les Dieux unis	IV
Pendant la guerre, non daté	Le Martyre de Voros, le Duel du Marteau et de la Famine (Ignis contre Malphas), la Trahison des Racines (Thalassa), le Sacrifice Final de Solina	II
An 0	Le Cataclysme de l'An Zéro : fermeture partielle de la Faille, ouverture de la Grande Faille, signature du Pacte des Cendres	I



L'ÂGE DE L'ASCENDANCE

AN 1 À 451, L'ÉPOQUE ACTUELLE



An	Évènement	Chapitre
0	Le Prêt des Fondations : Gullheim finance les premiers remparts d'Edrassia	XIV
0 (environ)	L'Exil de Morgrim, un siècle passé à guider les âmes des champs de bataille	II
0 (peu après)	La Malédiction des Miroirs : Vespera laisse derrière elle des miroirs de faille	IV
45	L'Épreuve du Mandala : la Cité-Mandala d'Edrassia résiste à sa première grande crise, fondation de la Phalange d'Acier	VI
120	L'Invention des Ponts du Salut, portée par Myra	II
174	L'Effondrement de la Coulée Noire, aux Hautes Terres	VIII
210	L'attaque de Focalor à Elyndor, naissance de la banquise de verre	III, VII
250	La Retraite des Écailles, fin du règne des dragons comme Rois-Guerriers	III
298	Le Jour où la Mer a Rougi, aux Îles du Soleil, naissance de la Flotte Dorée	XV
312	La naissance des Passeurs de Lumière, au Pont Nord	II
333	La Nuit des 66 Sanglots	IV
380	Le Serment du Marteau Rouge, entre Hautes Terres et Montagnes de Pierre	VIII
398	Le Dôme d'Opale, exploit du Cercle des Éthers	XX
410	La Passe du Silence, découverte par les Cartographes	XX
412	La Grande Régate du Salut, entre Val'Ooran et Morcenia	IX
415	L'élimination du Nécro-Roi, par les Ombres de Cendre	XX
420	La saisie du duché du Sud, par la Voûte d'Équilibre	XX
435	Le Grand Troc, organisé par le Consortium	XX
442	Le démon infiltré démasqué à la cour de Titus, par les Murmures d'Argent	XX
448	La course des 500 kilomètres, par un Cavalier du Zéphyr	XX
449	La défense du Pont de Fer, par le Pacte de l'Acier Libre	XX
450	La Grande Décision : l'expédition du cristal violet vers le Nord	XIX
451	L'arrivée à Hrimgard, l'Âge des Guildes, les lanternes des Passeurs vacillent pour la première fois	I, XIX

II. PANTHÉON DES NEUF

LES DIVINITÉS DE L'ASCENDANCE

Ils sont nés du cri collectif de l'humanité cherchant un sens et une protection. Reflets des vertus et des besoins humains face à l'ombre de l'Abîme, chaque dieu se voit attribuer ses domaines.

LES DIVINITÉS

L'ESPOIR DES HOMMES

Valerius, le Père des Remparts

DIEU DE LA PROTECTION, DE L'ORDRE ET DE LA STRUCTURE.



- **Vision** : Un monde fortifié où la loi divine protège le faible du chaos.
- **Apparence** : Un homme massif d'âge mûr, en armure de plaques dorées étincelante. Il porte un heaume sous le bras, révélant un visage sévère mais juste.
- **Emblème** : Un bouclier-tour surmonté d'une couronne de fer.
- **Domaines** : Protection, Devoir, Famille, Villes.

LA VIGIE D'ACIER

Dans chaque cité humaine, le temple de Valerius est le premier bâtiment achevé et le dernier à tomber. Ce sont des structures cubiques, massives, dont les murs sont gravés des noms de ceux qui sont morts pour défendre la porte.

- **Le Rituel** : Les prêtres de Valerius, les Architectes de Foi, ne prient pas seulement avec des mots, mais avec de la pierre et du mortier. Chaque nouveau-né reçoit une petite plaque de fer gravée de son nom, qui sera un jour scellée dans le mur du temple s'il sert la cité avec honneur.
- **Le Style** : Les fidèles portent des tabards gris acier. Leurs sermons sont des appels à la discipline, à la structure et au respect de la hiérarchie. Pour eux, un mur bien entretenu est une prière plus puissante qu'un chant.



Solina, la Porteuse d'Aube

DÉESSE DU SOLEIL, DE LA VÉRITÉ ET DE LA RÉDEMPTION.



- **Vision** : L'éradication totale des ténèbres par la lumière et la pureté.
- **Apparence** : Une femme à la peau d'ébène vêtue de soie blanche, dont les yeux sont de véritables foyers solaires.

Kaelith, l'Archiviste des Échos

DIEU DE LA MAGIE, DU TEMPS ET DU SAVOIR.



- **Vision** : La maîtrise totale de la trame magique pour stabiliser la réalité.
- **Apparence** : Un jeune homme androgyne flottant, entouré de glyphes de mana et de parchemins.

- **Emblème** : Un soleil à douze rayons centrés sur une larme de cristal.
- **Domaines** : Soleil, Guérison, Lumière, Vérité.

LES CHERCHEURS DE L'AUBE

Les temples de Solina sont construits sur les hauteurs, dotés de dômes de verre pour que jamais la lumière ne s'éteigne. À l'intérieur, des miroirs d'argent redirigent les rayons solaires vers un autel central où brûle une flamme éternelle.

- **Le Rituel** : Le « *Salut du Premier Rayon* ». Chaque matin, les fidèles se rassemblent pour chanter à l'instant précis où le soleil franchit l'horizon. Ils pratiquent la Lustration, une purification par le sel et l'eau bénite pour chasser les miasmes de la Faille qui s'insinuent dans l'esprit des hommes.
- **Le Style** : Ils sont les médecins et les confesseurs du monde. Leurs prêtres portent des robes blanches bordées d'or. Ils sont obsédés par la vérité : mentir à un prêtre de Solina est considéré comme un sacrilège attirant l'ombre sur soi.

- **Emblème** : Un œil ouvert au centre d'un losange bleu.
- **Domaines** : Arcanes, Connaissance, Temps, Glyphes.

LA CONFRÉRIÉ DES GLYPHES

Plus proches d'universités mystiques que de lieux de culte, les temples de Kaelith sont remplis de l'odeur de l'encre fraîche et de l'ozone magique. On y murmure sans cesse, car le silence absolu y est interdit : la connaissance doit circuler pour rester vivante.

- **Le Rituel** : La « *Transcription des Échos* ». Les prêtres passent leurs nuits à écouter les vibrations de la Faille pour y déceler les changements dans la trame du mana. Ils gravent ces variations sur des colonnes de cristal pour prévenir les mages des tempêtes magiques à venir.
- **Le Style** : Ils portent des voiles bleus sur les yeux pour symboliser leur regard tourné vers l'invisible. Un dévot de Kaelith ne cherche pas la puissance, mais la compréhension. Pour eux, l'ignorance est la porte par laquelle l'Abîme entrera.

Morgrim, le Juge des Trépassés

DIEU DE LA MORT, DU DESTIN ET DU REPOS ÉTERNEL.



- **Vision** : Un cycle de vie et de mort respecté, protégeant les âmes contre l'Abîme.
- **Apparence** : Une silhouette élancée en armure de mailles sombre, portant un masque mortuaire d'argent.

- **Emblème** : Un sablier dont le sable est remplacé par des étoiles.
- **Domaines** : Mort, Destin, Repos, Âmes.

LES VEILLEURS DU PASSAGE

Situés à l'écart des habitations, souvent dans d'anciennes nécropoles ou des grottes silencieuses, les temples de Morgrim sont des lieux de paix absolue. On n'y pleure pas, on y fait mémoire.

- **Le Rituel** : La « *Pesée des Étoiles* ». Lorsqu'un humain meurt, son nom est murmuré à l'oreille d'un corbeau apprivoisé qui, selon la légende, emporte le souvenir de l'âme vers le sablier de Morgrim. Les prêtres préparent les corps avec des huiles rares pour s'assurer que l'Abîme ne pourra pas les réanimer.
- **Le Style** : Des masques d'argent sans bouche, des robes noires sans fioritures. Ils sont les juges ultimes. On ne les aime pas, mais on les respecte profondément car ils sont les seuls à ne pas craindre la fin.

Thalassa, la Dompteuse de Sauvagerie

DÉESSE DE LA NATURE, DES ÉLÉMENTS ET DE LA CHASSE.



- **Vision** : Un monde où la force vitale sauvage prime sur la corruption dénaturée.
- **Apparence** : Une guerrière athlétique en cuirs et fourrures, accompagnée d'un loup blanc colossal.

- **Emblème** : Une griffe d'ours enserrant une pousse de chêne.
- **Domaines** : Nature, Air, Terre, Feu, Eau. (Tous les domaines élémentaires)

LE CERCLE DE LA GRIFFE

Thalassa n'a pas de temples de pierre. Ses autels sont des bosquets d'arbres tordus, des sommets venteux ou des clairières où le sang d'une chasse honorable a été versé. Ses fidèles méprisent l'encens et la soie.

- **Le Rituel** : La « *Chasse de la Lune Rouge* ». Une fois par an, les fidèles s'enfoncent dans les zones sauvages infestées par les mutations de la Faille pour traquer les bêtes dénaturées. C'est un acte de nettoyage sacré : rendre à la terre sa pureté en éliminant ce qui n'aurait jamais dû naître.
- **Le Style** : Peintures de guerre, trophées d'os et peaux de bêtes. Ils sont sauvages, imprévisibles et souvent craints par les citoyens de Valerius. Pour eux, la civilisation est une cage, et la Faille une punition pour l'arrogance humaine.

Ignis, le Marteau de Guerre

DIEU DU COMBAT, DE LA FORGE ET DE LA FORCE.



- **Vision** : L'élévation du mortel par le travail de l'acier et le courage martial.
- **Apparence** : Un colosse à la peau tannée par la forge, brandissant un marteau-enclume massif.

Myra, la Tisseuse de Chance

DÉESSE DU VOYAGE, DU COMMERCE ET DE LA FORTUNE.



- **Vision** : La prospérité par l'échange et l'exploration de chaque recoin du monde.
- **Apparence** : Une marchande joviale aux parures dorées, portant une bourse brodée de constellations.

- **Emblème** : Une enclume embrasée croisée par une épée.
- **Domaines** : Guerre, Zèle, Destruction, Création.

LA FORGE DES SANG-HARDIS

Le temple d'Ignis est une forge monumentale. Le bruit de l'enclume y remplace les cloches. C'est un lieu de sueur, de chaleur étouffante et de démonstration de force.

- **Le Rituel** : L'« Épreuve de la Trempe ». Pour devenir un prêtre d'Ignis, un aspirant doit forger sa propre lame sans aide, puis l'utiliser pour vaincre un ennemi de la foi. Chaque coup de marteau est un mantra, chaque étincelle une bénédiction.
- **Le Style** : Tabliers de cuir roussi, muscles saillants et tatouages de cendres. Ils croient que le monde est un métal brut que l'humanité doit frapper jusqu'à ce qu'il soit parfait. Ils détestent la paresse.

- **Emblème** : Une pièce d'or frappée d'une voile de navire.
- **Domaines** : Voyage, Richesse, Chance, Liberté.

LA CARAVANE DES ÉTOILES

Le temple de Myra est souvent le marché central ou une auberge de luxe. C'est un lieu de passage constant où l'on jette une pièce dans une fontaine avant de prendre la route.

- **Le Rituel** : Le « Partage du Profit ». Chaque transaction réussie sous l'égide du temple demande qu'une petite part soit donnée aux voyageurs nécessiteux. Les prêtres de Myra sont les cartographes du monde, vendant des cartes bénies qui brillent légèrement à l'approche des dangers.
- **Le Style** : Soies colorées, bijoux de terres lointaines et un rire toujours prêt. Ils sont les poumons du monde, assurant que le sang (l'or) et l'oxygène (les ressources) circulent d'un bout à l'autre du continent.

Voros, le Seigneur des Épreuves

DIEU DE LA SOUFFRANCE, DU CAUCHEMAR ET DE LA TYRANNIE.



- **Vision** : L'endurcissement de l'âme par la douleur, seuls les forts méritent de diriger.
- **Apparence** : Un homme émacié couvert de cicatrices, portant des chaînes brisées et un regard de braise.

Lyra, la Muse des Murmures

DÉESSE DES ARTS, DE LA TROMPERIE ET DE L'ESPOIR.



- **Vision** : La survie par la ruse, la beauté et les secrets que l'on garde.
- **Apparence** : Une figure onirique changeante, jouant d'une lyre faite de lumière de lune.

- **Emblème** : Un poing fermé entouré de fils de fer barbelés.
- **Domaines** : Douleur, Cauchemars, Tyrannie, Ambition.

L'ORDRE DE L'ÉTAU

Leurs lieux de culte sont sombres, souvent souterrains, décorés de chaînes et de fresques montrant les martyrs de la Grande Guerre. L'atmosphère y est lourde d'une ferveur douloureuse.

- **Le Rituel** : Le « *Jeûne des Cendres* ». Pour se rappeler la faim et la douleur endurées pendant le siège des Démon, les fidèles se privent de nourriture et de sommeil pendant plusieurs jours, s'infligeant des épreuves d'endurance pour « vacciner » leur âme contre la faiblesse.
- **Le Style** : Vêtements de bure rudes, cicatrices rituelles exposées avec fierté. Ils sont les fanatiques, ceux qui pensent que la paix nous rend mous. Ils voient la Faille comme un défi que les humains doivent surmonter pour devenir des dieux à leur tour.

- **Emblème** : Une lyre entrelacée de roses rouges.
- **Domaines** : Secret, Ruse, Passion, Indulgence.

LE CHŒUR DES OMBRES

Les temples de Lyra sont des théâtres, des maisons de plaisirs ou des jardins secrets. Tout y est conçu pour flatter les sens et apaiser l'esprit.

- **Le Rituel** : Le « *Masque de l'Espoir* ». Les fidèles organisent des bals masqués où les rangs sociaux sont abolis. Par la danse, le chant et la poésie, ils exorcisent les traumatismes de la guerre. Les prêtres de Lyra sont aussi les maîtres espions, utilisant la beauté pour soutirer des secrets qui pourraient sauver le royaume.
- **Le Style** : Masques sophistiqués, parfums enivrants et instruments de musique toujours à portée de main. Ils sont la douceur dans un monde de brutes, mais leur ruse est aussi tranchante qu'un rasoir.

DISCORDES ET ALLIANCES DIVINES

HISTOIRES DE FAMILLE

Les dieux sont des forces pragmatiques nées pour la guerre et leurs relations sont tendues car ils représentent des facettes différentes de la psyché humaine.

- ◆ **Le Bloc de l'Ordre (Valerius, Ignis, Solina) :** Ils forment le noyau dur de la « civilisation ». Ils s'entendent pour maintenir les remparts et l'armée. Cependant, Solina trouve souvent Valerius trop rigide et Ignis trop brutal.
- ◆ **Le Conflit de l'Âme (Voros vs Lyra & Myra) :** Voros prône la souffrance comme seul maître. Myra et Lyra, au contraire, sont les déesses du plaisir, du luxe et de l'espoir. Voros tente souvent de corrompre leurs cultes, estimant que le confort rend les humains faibles face à l'Abîme.
- ◆ **Les Observateurs (Morgrim & Kaelith) :** Ils restent à l'écart des querelles émotionnelles des

autres. Ils sont alliés par nécessité : la connaissance (Kaelith) n'a de sens que si elle est préservée au-delà de la mort (Morgrim).

- ◆ **La Rebelle (Thalassa) :** Elle est en conflit ouvert avec presque tous les autres, sauf Ignis (qu'elle respecte pour sa force brute). Elle voit les cités de Valerius et le commerce de Myra comme des poisons pour la terre qu'elle a juré de protéger.
- ◆ **Le rôle de Voros :** Il est le « *mal nécessaire* ». Bien que les humains le craignent, ils l'ont créé par leur propre désespoir durant les années sombres.



LA GESTE DES NEUF

UNE ÉPOPÉE DE FOI ET DE SANG

L'ÈRE DE L'ÉVEIL : LE MURMURE AVANT LA TEMPÊTE

(DE LA NAISSANCE DES DIEUX À LA VEILLE DE L'INVASION)

Avant que la première griffe démoniaque ne déchire le ciel, les Dieux n'étaient que des concepts vaporeux nourris par l'angoisse humaine. Tandis que les Aînés (Elfes et Nains) vivaient dans une sécurité millénaire, les Humains, conscients de leur fragilité, ont commencé à « rêver » leurs protecteurs.

- **Le Premier Miracle de Valerius :** On raconte que Valerius fut le premier à se manifester physiquement. Dans la cité archaïque de Vaelen, alors qu'un séisme menaçait d'engloutir les quartiers pauvres, un homme d'une stature colossale apparut et soutint une arche de pierre à mains nues pendant trois jours, le temps que la

population évacue. Ce fut l'acte de naissance de la **Vigie d'Acier**.

- **La Querelle de la Rose et de la Pierre :** À cette époque, **Lyra** et **Valerius** s'opposaient déjà. Lyra voulait que les cités soient des jardins de plaisirs sans murs, tandis que Valerius exigeait des fortifications. Ce désaccord fut tranché par Myra, la Tisseuse de Chance, qui proposa un compromis : les murs de Valerius protégeraient les marchés et les théâtres de Lyra. Cette alliance primitive permit l'essor des premières cités-États humaines.
- **L'Avertissement de Kaelith :** Bien avant la guerre, **Kaelith** s'isola sur le plus haut sommet du monde. Il fut le premier à entendre le « *rire de l'Abîme* ». Il descendit parmi les hommes pour les prévenir, mais seuls les érudits l'écoutèrent. C'est à ce moment qu'il commença à recruter les premiers mages pour préparer les défenses mystiques du monde.

L'ÈRE DES CENDRES : LA GUERRE DE LA FAILLE

(L'ÀPOGÉE DE L'HÉROÏSME ET LE SACRIFICE)

Lorsque le ciel se brisa, les Dieux cessèrent d'être des spectateurs pour devenir des généraux. C'est ici que leurs traits se sont durcis.

- **Le Martyre de Voros** : Durant le Siège de l'Est, alors que les lignes humaines flanchaient sous le nombre des démons, **Voros** s'offrit en pâture. Il laissa les démons le tourmenter pendant sept jours, transformant sa souffrance en une onde de choc de pure volonté qui galvanisa les survivants. C'est là que naquit son dogme : « *La douleur est le seul bouclier que l'Abîme ne peut briser.* »
- **Le Duel du Marteau et de la Famine** : **Ignis** affronta le Seigneur Démoniaque **Malphas** sur les plaines qui deviendraient plus tard le bord de la Faille. On dit que chaque coup d'enclume d'Ignis créait une onde de choc qui pulvérisait les squelettes à des lieues à la ronde. C'est Ignis qui

forgea, en plein champ de bataille, les armes d'argent qui permirent aux mortels de blesser les créatures de l'Abîme.

- **La Trahison des Racines** : **Thalassa**, voyant les démons corrompre les forêts sacrées des Elfes, entra dans une rage folle. Elle ne distingua plus ses alliés de ses ennemis, lançant des tempêtes qui balayèrent autant les légions démoniaques que les convois de ravitaillement humains. Ce fut la première grande rupture entre le culte de la Nature et celui de la Civilisation (Valerius).
- **Le Sacrifice Final de Solina** : À l'instant où les mages et les dragons déclenchèrent l'explosion pour sceller le passage, l'énergie était trop instable. **Solina** descendit au cœur de la décharge. Elle utilisa son propre corps comme un prisme pour canaliser la puissance brute des Gardiens du Seuil et la diriger précisément vers le portail. Elle y perdit une partie de sa divinité (son aspect de « *douceur mère* » brûla pour ne laisser que la « *lumière purificatrice* »), créant au passage la Grande Faille par le poids de cette puissance focalisée.





L'ÈRE DE LA VEILLE : LE MONDE D'APRÈS

(DE L'AN 0 À NOS JOURS — AN 450)

Après la fermeture (partielle) de la Faille, les Dieux se sont retirés, épuisés, laissant les mortels gérer les conséquences.

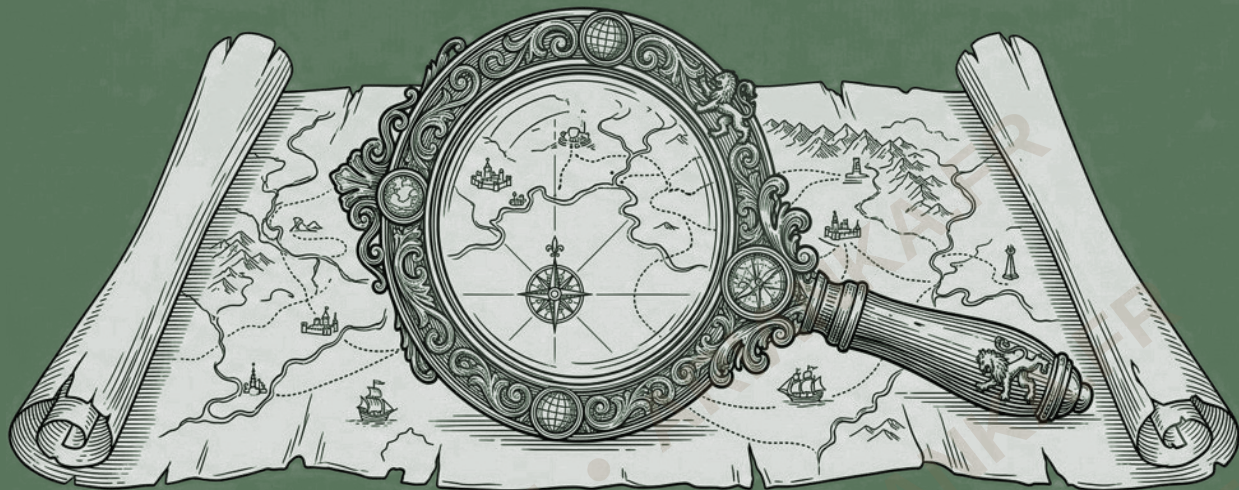
- **L'Exil de Morgrim** : Après la guerre, le monde était couvert de cadavres. **Morgrim** fut submergé. On dit qu'il passa cent ans à errer sur les champs de bataille pour guider chaque âme, une par une. Depuis, il est le plus silencieux des dieux, refusant de s'impliquer dans les querelles politiques des vivants, car il sait que tous finiront par franchir son seuil.
- **L'Invention des Ponts** : Vers l'An 120, le commerce entre le Nord et le Sud était moribond à cause de la Faille. **Myra**, par une vision envoyée à un ingénieur nain et un architecte humain, permit la conception des **Ponts du Salut**. Elle mit en jeu sa propre « chance divine » pour que les piliers ne s'effondrent pas durant la construction sous les assauts des vents de corruption.

- **La naissance des Passeurs de Lumière** : En l'An 312, une ombre rampa hors de la Faille et manqua d'étouffer le Pont Nord. **Solina** et **Lyra** unirent leurs forces pour la première fois. Solina donna la lumière, et Lyra donna la mélodie pour dissiper les cauchemars. De cette union naquit l'ordre des Passeurs de Lumière, des guerriers capables de combattre le mal par la brillance et le chant.

Secret :

Le Schisme de l'Efficacité : Récemment, **Voros** et **Valerius** sont entrés en froid profond. Les fidèles de Voros prétendent que les « *Gardiens de la Faille* » sont trop mous et qu'ils devraient utiliser des méthodes de torture sur les prisonniers démoniaques pour extraire des secrets. Valerius refuse, craignant que l'humanité ne devienne le monstre qu'elle combat.

ARIANKA



Le monde s'est refermé sur lui-même il y a 451 ans. Ce qui reste s'appelle Arianka.

Au centre du continent, une cicatrice de feu et de ténèbres exhale sans fin ses vents de corruption. Autour d'elle, des royaumes tiennent, chacun à sa manière : par la forge et la sueur, par le commerce et le silence, par la foi et le doute.

Arianka est un monde agnostique, conçu pour vivre sous n'importe quelles règles de jeu de rôle sur table. Aucun bonus chiffré, aucun système imposé, seulement une matière narrative dense, prête à être pliée à votre table.

Un monde entier vous attend, avec ses dieux fatigués, ses démons patients, et ses héros encore anonymes. Le prochain, ce sera peut-être le vôtre.

Menez une intrigue de cour dans les six anneaux d'Edrassia, où la Couronne, la Noblesse et les Guildes marchandes se disputent un pouvoir qui s'effrite. Prenez la mer avec les capitaines de l'Ouest, entre contrebande et démons des profondeurs.

Descendez dans les forges suspendues des Hautes Terres, où chaque flamme est une prière. Enquêtez sur les Elfes Dissonants, dont la trahison ne ressemble à aucune autre. Ou affrontez directement la Faille elle-même, aux côtés des Gardiens qui ont juré d'y laisser leur vie.

Plus de ressources sur www.arianka.fr

