

Le lien pour mon GDRIVE :

<https://drive.google.com/drive/folders/1ciu0Q38IVN9AvA70BHqCkkmtKq8metnY?usp=sharing>

Information

- **Lednaru et Urandel** : Le monde originel construit par les dieux est Urandel. Vient par la suite, la création de Lednaru interconnecté à Urandel par l'intervention du dieu des souhaits.

Termes

- **Sans repos** : terme utiliser pour désigner un être toujours vivant, mais que la corruption a volé son âme et qui est rendu à Lednaru laissant son corps animé simplement par le mal qui le ronge le laissant violent et sans pitié.
- **Factions** : regroupement de créatures aient un but commun. Que leur influence soit local ou à l'échelle des deux mondes. Ces factions ont des impacts majeurs sur l'avenir des deux mondes. Comme l'effet papillon.
- **Le sable de la création** : tout chose qui existe dans cet univers est constitué de ce matériel. Certains être sont constitués d'une plus grande quantité ce qui fait d'eux des être exceptionnels. Parmi ceux-ci, on peut nommer les dieux, les monarques et les vassals. Lorsqu'une création en vient à être détruite. Le sable retourne à l'éternel sablier d'où ce sable est ensuite utilisé pour recréer dans un cycle de réincarnation sans fin. C'est également le cas des objets magiques.
- **La corruption** : Le dieu des souhaits à découvert une manière d'accélérer le processus de destruction de l'autre monde. Il utilise donc la magie la plus puissante qui est à la source même de la création de ce cosmos. Ce matériel est "le sable de la création". Chaque chose qui œuvre dans notre univers est composée de cette substance. Sa mère qui fut l'une des premières créations de cet univers à enseigner à son fil le dieu des souhaits à s'en servir. Il utilise donc cette source de puissance pour réaliser les vœux des "monarques" . Chaque "étage", qui compose maintenant Urandel, est habité par diverses individus. Pourtant, certains d'entre eux, qu'ils soient conscients ou non de cela, possèdent en eux une puissance brute et unique. Les êtres qui gravitent sur le même étage qu'eux se retrouvent attiré par eux. C'est que de temps en temps, un grand fragment de sable de la création donne naissance à ces êtres tous aussi différents les uns que les autres. Le dieu des souhaits s'en est rendu compte et l'utilise contre eux. En offrant dans un moment de faiblesse un souhait à ces "monarques", il trouve toujours le moyen de déformer ce souhait pour amener la tourmente et la désolation au cœur de ces êtres de puissance. Cette corruption agit ensuite sur des être proches d'eux qui sont appelés "vassal". Ces êtres sont liés volontairement ou

inconsciemment et sont influencés par le bon comme la corruption que le "monarque" vit en lieu. Donc, voilà pourquoi, le dieu des souhaits se manifeste de temps en temps dans le monde de ses parents pour corrompre ces "monarques" puisque les être corrompus voient leur âme se briser. Elles sont souvent, mais pas toujours perdues à jamais dans le monde Lednaru. Ils sèment la corruption chacun à leur manière sur leur "étage".

- **Étage** : Les étages sont les endroits qui créent le monde d'Urandel. Ce monde n'est pas horizontal, mais vertical puisqu'il illustre l'aspect qu'il s'effrite de plus en plus pour être ensuite assimilé par Lednaru. Les étages sont interconnectés entre elles par des endroits qui reflètent la thématique des deux étages qu'elle relie. Par exemple, un étage océanique et un étage forestier pourrait avoir un vieux bateau échoué sur le sommet d'un arbre du côté de l'étage forestier alors que du côté océanique cela pourrait être un arbre creux qui dépasse de l'eau. Chaque étage a sa propre thématique influencer par son monarque. Les habitants de Urandel n'ont plus conscience de ce que leur monde pouvait avoir l'air avant. Cela fait tellement de siècle que ce monde ne cesse de s'effriter que les habitants ont oublié que ce monde n'était qu'un au début. Ils ont oublié qu'il y a autre chose que leur propre étage. Finalement, chaque étage est régi par ses propres lois physique et magique. Il faut comprendre que chacun des étages est comme une extension de son "monarque". L'étage se déforme et se corrompt inconsciemment ou non sous le règne de son "monarque". Par exemple, dans le royaume de cendre. Il n'y a qu'un soleil et il est influencé par son monarque: Goldrik. Plus que Goldrik oublie ses souvenirs de cet endroit et plus Le Soleil se couche à l'horizon, mais qui tourne avec l'horizontale. Dans un autre étage, c'est une lune rouge fixe qui déverse un liquide rouge dans l'océan qu'est l'étage tout entier.
- **Monarque** : dans le contexte de votre campagne, est un être de grande puissance qui n'est pas nécessairement lié à une monarchie. Les monarques sont créés avec une grande quantité de sable de la création et peuvent être conscients ou non de cette force. Ils ont une influence significative sur leur environnement, et c'est pour cette raison que le dieu des souhaits cherche à les corrompre afin d'accélérer la corruption. Les monarques ont des "vassaux" qui les aident, et ces derniers sont souvent les premiers à subir l'influence positive ou la corruption d'un monarque. Les vassaux, à leur tour, influencent les créatures autour d'eux, propageant ainsi la corruption pour le dieu des souhaits.
- **Vassal** : Les vassals sont des serviteurs, des aspects, allier, amis, compagnons, etc des monarques de mon univers. Comme les monarques, ils n'ont pas un lien obligatoire avec la monarchie. Ces êtres de moindre puissance sont influencés par les monarques. Ils sont d'une manière consciente ou non destinée à graviter autour de leur monarque destinée. Ces

êtres de puissance sont utilisés dans ma campagne comme sous-boss ou mini boss. Leur thématique est liée à celle du monarque de l'étage au quel ils sont liée. Les vassals a leur tour influence les créatures dans leur environnement et de cette manière propager la corruption pour le dieu des souhaits.

Événement Majeur

- **Le grand oubli** : Le dieu des rêves et la déesse de la création ont créé ensemble "le grand oubli". Cette puissante magie qui combine les rêves et la création à plonger tout le monde dans un profond oubli qu'ils contrôlent ensemble. Le problème est que les dieux et déesses doivent leur pouvoir et leur existences à la conscience collective de ceux qui les vénèrent. C'est donc de cette manière, que les autres dieux et déesses ont perdu tout leur pouvoir pour sombrer dans l'oubli. De cette manière, ils ont le monopole du pouvoir.
- **La création de Lednaru** : Quand le dieu des souhaits décide de créer son monde nommé à l'inverse de ses parents pour illustrer son opposition envers eux. Il crée un lien magique entre les deux mondes. Le monde de Lednaru qui était complètement vide se remplit petit à petit de sable de la création que le dieu des souhaits transforma à son image. En somme, le dieu des souhaits ne désire qu'un monde utopique gouverné par un dieu où les habitants seraient en une symbiose parfaite puisqu'ils n'auraient pas les conflits d'être dirigés par plusieurs entités comme ce fut le cas de Urandel. Le dieu des rêves et la déesse de la création n'ont rien fait contre le dieu des souhaits pour plusieurs raisons. Tout d'abord, étant leurs enfants, ils éprouvent un amour incommensurable pour lui. Ils ne pouvaient pas imaginer qu'il puisse causer des problèmes ou nuire à leur création. De plus, le dieu des souhaits, étant devenu froid et calculateur après s'être séparé de son âme, était extrêmement habile pour cacher ses intentions et ses actions. Il a donc agi de manière discrète et manipulatrice, échappant à la vigilance de ses parents. Le dieu des rêves et la déesse de la création étaient si occupés à maintenir et à contrôler le "grand oubli" qu'ils n'avaient pas la possibilité de surveiller attentivement le dieu des souhaits. Leur attention était focalisée sur leur propre création, les rendant aveugles aux actions de leur enfant. Enfin, il est possible que le dieu des rêves et la déesse de la création aient sous-estimé les conséquences des actions du dieu des souhaits. Ils ont peut-être cru que les effets seraient temporaires ou facilement réversibles, et qu'ils pourraient gérer la situation après avoir consolidé leur pouvoir. Malheureusement, ils ont réalisé trop tard l'ampleur des dommages causés par leur enfant, et étaient alors impuissants pour y remédier.

Le **dieu des Souhairs**, enfant de la Création et du Rêve, a créé **Urandel**, un monde-parasite.

Il siphonne le sable de création depuis **Lednaru vers Urandel**, rompant le cycle naturel.

Cette extraction cause la **fragmentation** de Lednaru, devenu les **Royaumes Suspendus**.

Autrefois unifié, Lednaru est aujourd'hui composé de demi-plans flottants reliés par des passerelles temporaires.

Le monde est fait de **sable de création**, matière primordiale liée à la transformation, au temps et à l'existence.

Lorsqu'un être meurt, **son sable retourne à Lednaru**, nourrissant un **cycle naturel de transformation** perpétuel.

Ce cycle est inspiré de l'alchimie : *"Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme."*

Les dieux **n'absorbent pas ce sable**, sauf s'ils l'attirent par un culte actif. Le sable retourne à la source du monde, pas à un dieu automatiquement.

Royaumes Suspendus" est le **nouveau nom de Lednaru** depuis sa fragmentation.

Chaque **étage** est un fragment de l'ancien monde, parfois encore influencé par un **Monarque** ou ses **Vassaux**.

Voyage inter-étages et temporalité

Pour **ouvrir une passerelle** entre étages :

1. **Lieu d'ancrage** dans l'étage présent (ex. : arbre isolé dans une mer, ruine anachronique).
 2. **Essence élémentaire** liée à la destination (eau pour Sangdencre, terre pour les Collines Sanglantes).
 3. **Objet-clé** provenant de la destination (coquillage, bannière, etc.).
- Le **temps passe différemment** selon la direction du voyage :
 - Dans le **sens du courant** (comme descendre un sablier), le temps est rapide, fluide.
 - À **contre-courant**, le voyage demande plus d'énergie et semble plus long.