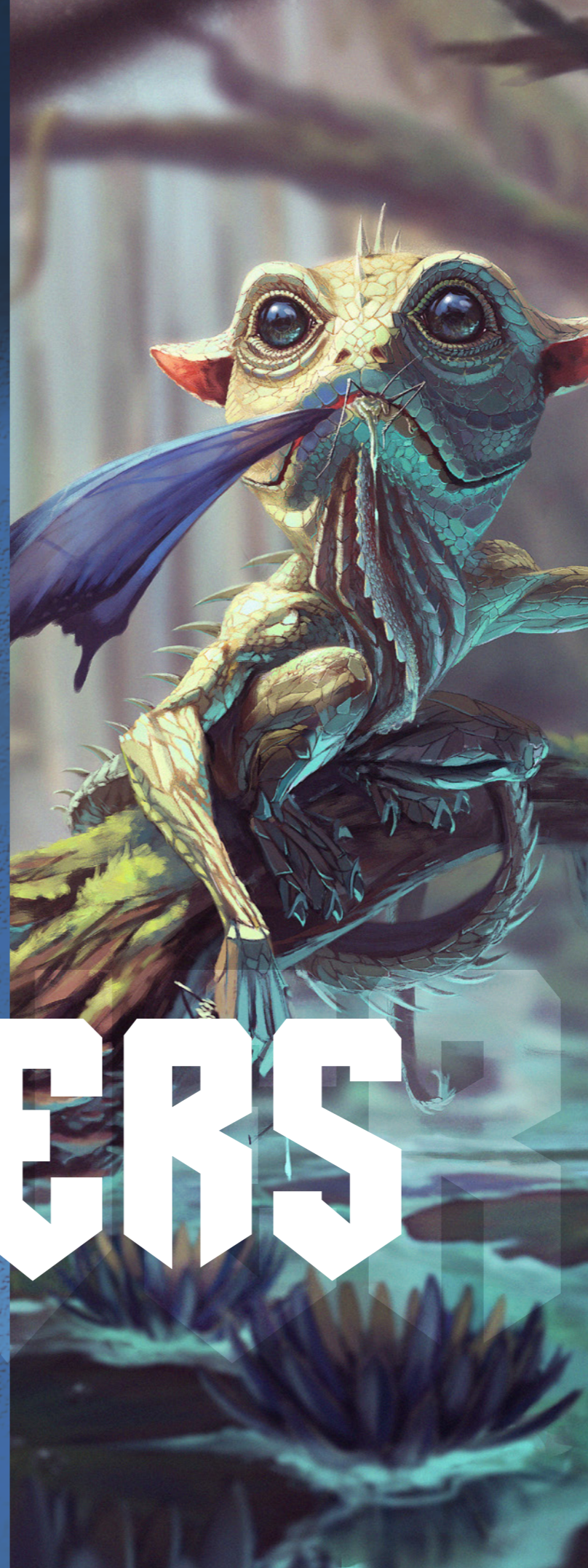


PROLOGUE

CIVILISATION

PROVINCES

L'UNIVERS



PROLOGUE

- 30 L'HISTOIRE
- 34 LE SHAAN
- 36 LA NÉCROSE

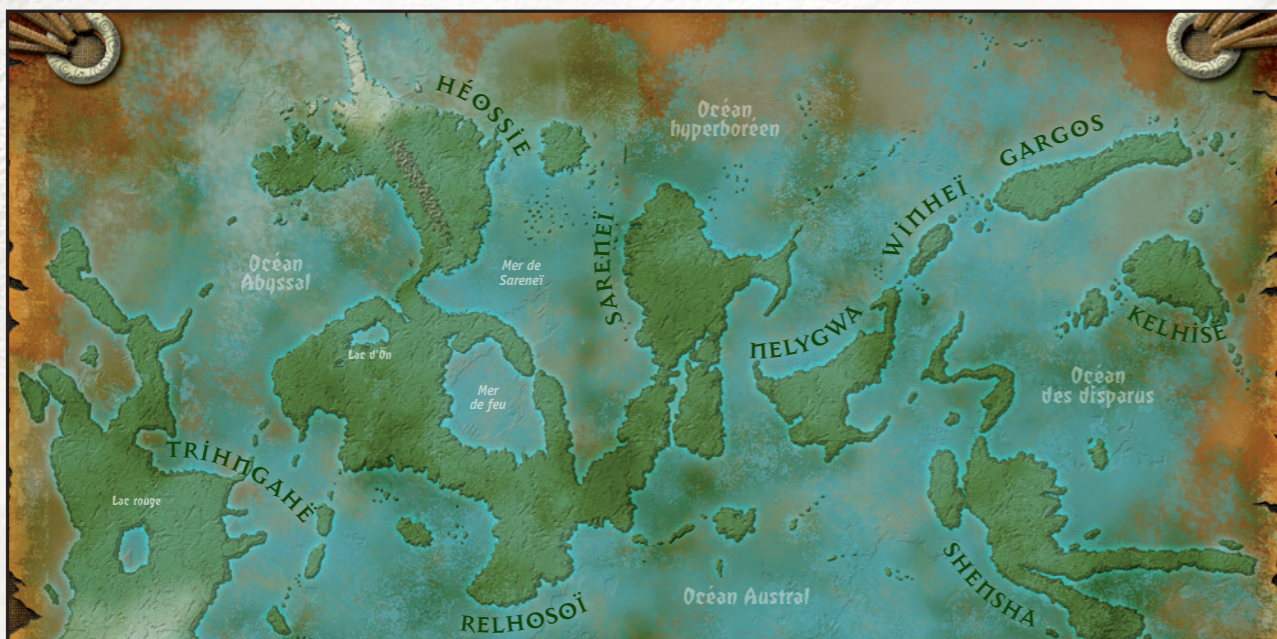
Il y a dix mille ans, un Titan du Végétal s'effondra sur des ruines saren, vestiges d'une ancienne civilisation reptilienne gorgée de technomagie. Lorsqu'il entra en contact avec ces flux mystiques, une réaction cataclysmique se produisit, propageant une onde de choc à travers Chrysalis.

Cette onde altéra radicalement l'environnement, transformant une région autrefois aride en une jungle luxuriante et démesurée. La végétation réagit de manière particulière à cette transformation. Elle devint vivante, consciente et magiquement imprégnée par les flux énergétiques. Des peuples furent également touchés par ces ondes mutagènes et évoluèrent pour devenir des êtres-plantes...



L'HISTOIRE

Le continent du Relhosoï, où se trouve Chrysalis, est un monde post-apocalyptique qui fait suite à de gigantesques guerres entre Titans élémentaires. Les nations ont eu du mal à se relever et à se reconstruire, et toutes ont été transformées à jamais suite à ce conflit millénaire. De nouvelles forces sont apparues, redistribuant les cartes de la géopolitique continentale. L'histoire de Chrysalis reste liée à celle du Relhosoï, même si elle a fini par devenir une enclave préservée des hostilités environnantes. On distingue quatre grandes époques historiques au sein du Relhosoï.



LA PRÉHISTOIRE

- 3 MILLIONS D'ANNÉES - L'apparition du Pixite

Ce petit félin bipède, courbé et intelligent, apparaît dans le Sareneï. Il est à l'origine de la majorité des Anthéens présents sur Héos. Très craintif, il vit en clans nomades, cueillant des fruits de saison et suivant les migrations du gibier. Son intelligence collective lui permet de survivre face à une faune et une flore très agressives.

- 1 MILLIONS D'ANNÉES - L'apparition de l'Ygwan marin

Le berceau des Ygwans marin se situe à l'ouest des côtes de l'Héossie. Il ne cessent ensuite de longer les côtes des autres continents pour les investir progressivement.

-500 000 ANS - L'ascension de l'Ateï

Descendant du Pixite et investissant le Relhosoï, l'Ateï ressemble beaucoup au Feling, en plus longiligne et en plus velu. Il est le premier à se rassembler en communautés et à domestiquer des animaux afin de s'en servir comme monture, comme nourriture ou comme ressources pour l'artisanat. Durant 100 000 ans, il se répand sur tout le continent relhosien, puis investit l'Héossie par le sud pour l'envahir jusqu'au nord.

Les Ateï qui se sédentarisent dans les Monts obscurs du Relhosoï deviendront des **Mélotiens sombres**.

Les Ateï qui se sédentarisent dans les Plaines d'argent du Relhosoï engendreront des **Felings argentés**.

Les Ateï qui s'installent autour de la Mer de feu formeront les **Boréals d'acier**.

-400 000 ANS - Le développement des Ygwans

Après avoir investi tous les rivages du Relhosoï, ils s'enfoncent dans les terres pour bâtir des nations au sein des Plaines d'argent, des Forêts de jade et les Forêts primales pour devenir respectivement des Ygwans étincelants, des Ygwans de jade et des **Ygwans éphémères**.

-100 000 ANS - L'avènement des Feling argentés

Les Felings argentés règnent en maîtres sur les Plaines d'argent du Relhosoï. Leurs sociétés primitives sont bâties sur un dogme fanatique, où la lumière et la nature sont divinisées et érigées en principe suprême. Les premiers géants et titans élémentaires apparaissent, ce qui renforce les aspirations religieuses.

-4 000 ANS - L'apparition des Seigneurs-mages

On les trouve à Imago, une nation située à l'est de Chrysalis, gangrénée par des vortex dimensionnels. Ces êtres éternels fondent leur civilisation sur l'oppression et l'esclavage, asséchant les terres en les exploitants.

L'ANTIQUITÉ

-3000 ANS - La guerre des Titans

Des achronies, zones d'énergie chaotique, tiraillent les éléments et créent des agrégats de matières incontrôlables. Les autochtones, dans leur frénésie de croyances, invoquent des golems d'argile, de feu et de pierre pour se défendre contre les Géants, tandis que les Titans déchaînent des forces naturelles destructrices comme des vents violents, des pluies torrentielles et des éclairs foudroyants. Les tentatives d'utiliser ces êtres colossaux les uns contre les autres ne font qu'amplifier la dévastation. Le Relhosoï est transformé en un champ de bataille. Les nations, animées par des rivalités et des désirs de domination, se retrouvent en conflits perpétuels.

-2700 ANS - La naissance de Chrysalis

Alors que le Relhosoï est déchiré par la Guerre des Titans, trois Titans, épuisés par les combats incessants, cherchent refuge dans ce qui va devenir Chrysalis. Échappant aux conflits, ils se dispersent dans cette région encore vierge. Le Titan du Végétal, affaibli par de multiples blessures, s'effondre sur des ruines saren, structure mystérieuse qui témoigne d'une civilisation reptilienne à la technologie très avancée, aujourd'hui disparue. Lorsque le Titan du Végétal entre en contact avec les flux trihniques des vestiges sarens, une réaction cataclysmique se produit. Les énergies mystiques et la force titanesque fusionnent, provoquant une onde de choc qui se propage à travers Chrysalis. Cette onde de choc altère radicalement l'environnement, transformant une région rendue stérile par les Seigneurs-mages en une jungle luxuriante et démesurée. Des plantes réagissent de manière particulière à cette transformation. Elles deviennent vivantes, conscientes et magiquement imprégnées par les flux mystiques. Des populations sont également touchées par ces ondes mutagènes et évoluent pour devenir les êtres-plantes.

Les deux autres Titans, un Titan de l'Objet et un Titan de Cristal, voulant se préserver de la végétalisation, fuient vers l'est en direction de la région de Giganti. Ils emmènent avec eux leurs fidèles, espérant trouver un nouveau foyer loin des tumultes de la guerre.

-2600 ANS - L'ascension des Messies élémentaires

Pendant la guerre des Titans, les Messies élémentaires se battent les uns contre les autres, contrôlant des Titans et mettant leur puissance redoutable au service des différentes nations. Leur présence sur le champ de bataille bouleverse les tactiques militaires traditionnelles, forçant les généraux à reconsidérer leurs stratégies face à ces êtres capables de détruire des villes entières en un souffle. Les Messies du Feu se déchaînent sur les armées ennemies, incendiant tout sur leur passage, tandis que les Messies de l'Eau noient les champs de bataille. Les Messies de la Terre créent des séismes dévastateurs et les Messies de l'Air déploient des ouragans et des tornades mortels.

Chaque nation cherche à obtenir le soutien des Messies, sachant que leur aide peut faire pencher la balance de la guerre en leur faveur. Les Messies sont donc courtisés par tous les camps qui leur promettent richesses et pouvoir en échange de leur loyauté. Certains choisissent de s'allier à une nation en particulier, tandis que d'autres préfèrent rester neutres ou jouer les uns contre les autres pour tirer profit de la situation. Les Messies élémentaires du Végétal, autrement appelés Druides, alliés aux Sève-mages, trouvent en Chrysalis un sanctuaire à protéger. Bien que leur philosophie les pousse à la paix, ils sont contraints de se défendre contre les attaques répétées des autres Messies. La neutralité de Chrysalis est mise à l'épreuve car les autres Messies, attirés par les puissantes énergies qui émanent de cette région, cherchent à s'en emparer.

-2500 ANS - La Grande Muraille

Les Boréals d'acier, dans une démonstration spectaculaire de leur puissance technologique et de leur ingénierie, entreprennent la construction d'une muraille gigantesque. Mobilisant des ressources colossales et des centaines de milliers d'ouvriers, ils érigent une structure défensive colossale faite d'acier, haute de cinquante mètres et parsemée de dispositifs de défense sophistiqués. Cette muraille, véritable prouesse technique, vise à protéger leur empire et à repousser les menaces extérieures, notamment celles des Titans. Elle devient ainsi un symbole de leur puissance et de leur détermination à défendre leur territoire.

-2100 ANS : L'apparition des Feling nocturnes

Les Feling argentés persécutés en Imago par les Seigneurs-mages, évoluent en Felings nocturnes.

-2000 ANS - Les nouvelles religions

D'importantes communautés se forment à Chrysalis sous l'impulsion des trois nouvelles religions que sont le Panthéon terrestre, la Lumière intérieure et le Dogme. Des groupes nomades s'installent, exploitant les nouvelles ressources naturelles et développant des pratiques agricoles et artisanales adaptées aux changements environnementaux. L'élément Feu est officiellement banni suite aux traumatismes causés par les Titans de Feu et les Élémentalistes qui les contrôlaient. Seuls les forgerons qui manipulent la lave bénéficient d'un passe-droit. Mais on privilégie les réactions chimiques pour créer de la chaleur, et des sources de lumière végétale ou animale.

-1900 ANS - Les nouvelles magies

De nouvelles magies font leur apparition, comme la magie solaire et la magie stellaire qui permettent de créer des feux magiques que l'on peut facilement contrôler. Les Felings nocturnes développent la Magie onirique pour se protéger des cauchemars des Seigneurs-mages.

-1800 ANS - La fin de la guerre des Titans

La guerre se termine comme elle a commencé : mystérieusement. Les nations sont dévastées et doivent se reconstruire. Les Boréals d'acier ne sortent plus de leurs murailles. Peu à peu, ils dégèrent...

-1500 ANS - La naissance des provinces de Chrysalis

Les premières provinces commencent à se former sous l'influence de héros et héroïnes de guerre visionnaires. Les Druides et les Sève-mages sont honorés pour leur dévotion lors de la guerre des Titans. Naïa fonde Éclatssoleil avec Rosalia comme centre artistique. Xanthia établit Lymbrenuit, centrée sur la magie de la sève. Brax crée Tourbegrise, spécialisée dans la technologie écologique. Thalassia établit la Côte Sauvage en fondant Port-Phalène. Lysandra construit Fort-Barbed à Brumeveil. Ceto fonde Micelia sous Abyssamar. Elowen fonde Sporifère à Cimépine.

-1300 ANS - La naissance de l'Empire de Sang

En huit cents ans, les Boréals d'acier devenus paranoïaques et hyper violents ont évolué en Boréals de sang et ont érigé un empire conquérant et sanguinaire. Les Boréal de sang ont tout oublié de la technologie de leurs ascendants et doivent se réinventer.

-1200 ANS - L'alliance culturelle

Les provinces de Chrysalis commencent à interagir de manière significative. Naïa l'Éclatante et Xanthia la Sage forment une alliance culturelle entre Éclatssoleil et Lymbrenuit, partageant des connaissances en arts et en magie.

-1100 ANS - La Guerre des Fleurs

Un conflit éclate entre Éclatssoleil et Tourbegrise lorsque Mara l'Épineuse tente d'exploiter les ressources florales d'Éclatssoleil pour ses innovations technologiques, déclenchant la Guerre des Fleurs. Après des années de batailles, un traité de paix est signé, obligeant Tourbegrise à respecter les frontières écologiques d'Éclatssoleil.

-1000 ANS - La Croisade de Sève

Ksess de Lymbrenuit introduit des rituels nécrosiens en quête d'immortalité, créant des tensions internes avec Tourbegrise. La Croisade de Sève éclate lorsque les Nécrosiens de Tourbegrise tentent de dérober une source magique à Lymbrenuit. La guerre dure plusieurs décennies, conduisant à la destruction de nombreux artefacts. Un traité fragile est finalement signé, imposant une stricte interdiction de l'accès aux forêts sacrées de Lymbrenuit par Tourbegrise.

-900 ANS - L'alliance de brume

Tourbegrise, affaiblie par les guerres, forme une alliance stratégique avec Brumeveil pour développer de nouvelles technologies. Cette collaboration renforce les deux provinces et stabilise la région.

-800 ANS - Le Pacte d'écume

Thalassia la Tempétueuse et Ceto la Visionnaire forment « le pacte d'écume », une alliance maritime puissante entre la Côte Sauvage et Abyssamar. Cette alliance provoque l'hostilité de Brumeveil, craignant une domination commerciale maritime. Le Conflit des Mers éclate, opposant les flottes de la Côte Sauvage et Abyssamar aux forces navales de Brumeveil.

-700 ANS - Le Conflit des Mers

Après des années de batailles navales, un accord est trouvé pour partager équitablement les routes commerciales maritimes, mettant fin au Conflit des Mers. Abyssamar sort renforcée de cette guerre, consolidant ses routes commerciales maritimes et son influence sur les mers. Héliotrope devient une figure emblématique de la paix maritime.

-600 ANS - L'insurrection à Cimépine

Cimépine reste neutre pendant les conflits majeurs, se concentrant sur la préservation de ses connaissances et traditions. Cependant, des tensions internes surgissent lorsque des factions rivales tentent de s'emparer du pouvoir. Elowen II, une descendante d'Elowen, intervient pour pacifier la province, rétablissant l'ordre et l'harmonie.

-500 ANS - La naissance du Rhyzom

Les relations inter-provinciales se stabilisent grâce à des alliances et des mariages politiques. Les Druides et des Sève-mages mettent en place le Rhyzom, un réseau organique qui se développe grâce aux arbres-relais et facilite les échanges d'informations et de ressources entre les provinces.

-400 ANS - L'ascension des guildes

Les guildes et corporations prennent une importance croissante dans l'économie et la politique de Chrysalis. Des institutions éducatives et des centres de recherche se forment, favorisant l'innovation et le développement technologique.

-300 ANS - La paix et prospérité

Les provinces connaissent des périodes de paix et de prospérité entrecoupées de conflits territoriaux et de luttes de pouvoir. Les magies et la technologie continuent de se développer, influençant tous les aspects de la vie sur Chrysalis.

-100 ANS - Le Royaume rampant

Des reines insectoïdes bâtissent des empires grâce à leurs larves, parasitant animaux et populations autochtones. Ces matriarches stratèges étendent leur influence sur des cités tentaculaires construites par des individus parasités, dévoués corps et âme à leur cause. Attirant ennemis et alliés par leurs richesses, elles soumettent de nombreux dirigeants locaux, s'appropriant territoires et ressources. Leurs armées d'insectes disciplinées et efficaces balayent les adversaires, instaurant la terreur.

L'ÂGE MOYEN

AN 0 - La création de la civilisation héossienne

Grâce à une magie apportée par des extra-héossiens (les Nomoïs), l'Héossie (le continent situé au nord) va devenir l'une des plus grandes civilisations d'Héos.

100 - L'exode des Feling nocturnes

Traqués par les Seigneurs-mages, des vagues de Felings nocturnes fuient Imago et se réfugient à Chrysalis pour y fonder de nouvelles communautés et y apporter la magie onirique.

200 - La stabilisation de Chrysalis

La consolidation des provinces atteint son apogée. Les personnages fondateurs laissent un héritage durable et les structures sociales et politiques se stabilisent. Les arts, la culture et les sciences prospèrent, reflétant la richesse et la diversité de Chrysalis.

400 - L'ascension des cartels

Les effets narcotiques de la Sève blanche sont découverts. Un trafic de grande envergure se met en place. Chrysalis devient une plaque tournante de la vente de cette drogue à travers le Relhosoï.

600 - La guerre des cartels

Une guerre interne fratricide décime une grande partie des têtes pensantes des différents réseaux. Certaines provinces de Chrysalis sont plus ou moins touchées par ces règlements de comptes, qui créent de nombreux dommages collatéraux.

700 - L'arrivée des Terriens sur Héos

Une immense aéronef s'écrase sur les Îles foudroyées, au large de Chrysalis. Ils mettent 300 ans à se développer, à tenter de conquérir le Relhosoï en vain à cause, notamment, des reines parasites, pour finalement se concentrer sur l'Héossie. Un fanatisme religieux leur permet de dépasser leur peur de l'inconnu.

760 - L'édification de la première capitale humaine

Les Humains ont bâti leur cité avec la carcasse de leur navire et ont facilement investi les Îles foudroyées.

800 - L'apparition des Transhumains

Dans les Îles foudroyées, les Humains qui ne trouvent pas leur place sur ce nouveau monde se réfugient dans Arpège, leur rézo virtuel et robotisent leur cadre de vie.

L'ÉPOQUE MODERNE

900 - L'apparition des Antéhumains

Des Humains, affranchis de leur dogme théocratique, foulent le sol de Chrysalis en abordant cette terre promise avec respect et humilité. Ils arrivent à se préserver des assauts des reines parasites. Ils entreprennent alors de se fondre dans l'environnement et de mener une quête de leurs origines terriennes. Certains fondent des communautés, d'autres préfèrent rester nomades.

1000 - La Traque des Antéhumains

Des Androïdes sont envoyés par les Transhumains pour récupérer les Antéhumains et les forcer à se transhumaniser au sein des Îles foudroyées.

1030 - L'amélioration et développement du Rhyzom

Les Antéhumains développent la Biotronique et créent des interfaces pour se connecter au Rhyzom. Les Codeurs améliorent considérablement les possibilités de ce réseau.

1050 - Les premiers bugs androïdes

Confrontés à la nature pacifiste de Chrysalis, de nombreux Androïdes disjonctent et reconsidèrent leur rapport à la vie.

1060 - Les premières migrations humaines

Des contacts sont pris avec l'Héossie. Un grand nombre d'Humains y migre et est accueilli à bras ouverts. De nombreuses communautés humaines sont édifiées.

1100 - Les premières communautés androïdes

Des populations androïdes renégates se rassemblent pour fonder des communautés respectueuses de l'environnement et utilisant une énergie verte.

1230 - Le putsch du Nouvel Ordre en Héossie

Grâce à l'appui des Nécrosiens, les Humains destituent la Confédération Héossienne en détruisant le Grand Hémicycle. Ils y institueront le Nouvel Ordre, une théocratie sanguinaire qui perdurera plus de 200 ans. Ils créent une réplique de leur première capitale, Harmonie 2, afin d'affirmer leur symbolique stellaire.

1430 - Shaan première édition

L'Héossie est parsemée de réserves dirigées par des potentats locaux à la solde du Nouvel Ordre. Les joueurs incarnent des résistants qui luttent pour la liberté.

1435 - La Révolution Héossienne

La résistance héossienne chasse les Humains du pouvoir. Une nouvelle Assemblée Héossienne est constituée. Mais les Grandes Familles humaines conservent leurs monopoles industriels et leurs avantages économiques.

1450 - Shaan Renaissance (deuxième édition)

Les joueurs incarnent des Itinérants qui sont mandatés par l'Assemblée Héossienne afin de venir en aide aux populations isolées et fragilisées par un contexte chaotique.

1470 - Shaan World (nouvelle gamme)

Une guerre civile éclate dans le sud de l'Héossie en Akeneï, créant une déstabilisation géopolitique mondiale. Le Trihngahë (à l'ouest de l'Héossie), l'Empire de sang (dans le nord du Relhosoï) et l'Empire d'émeraude (au Sareneï, à l'est de l'Héossie) y voient l'occasion de grignoter des territoires d'une Héossie alors affaiblie sur plusieurs fronts.

C'est la période de jeu de Chrysalis, le premier opus de la gamme Shaan World. Les joueurs y incarnent des Affranchis qui jonglent avec les différentes influences qui convoitent cette région riche et épargnée par l'Histoire.