



# L'histoire du Multivers

Tome 1



MYSTARA





## RÉFACE

---

**L'histoire du Multivers** est un supplément non officiel de l'univers D&D. Il existe uniquement en version numérique et est téléchargeable gratuitement depuis Internet.

Donjons & Dragons, D&D et Mystara sont des marques de TSR Inc, une division de Wizards of the Coast.

Les traductions non officielles réalisées dans ce supplément sont à but non lucratif, et ne peuvent en aucun cas être vendues.

Les textes et les illustrations appartiennent à leurs auteurs respectifs. Certaines illustrations figurant dans ce document proviennent d'Internet sans consentement de leur auteur ; aussi il est possible d'écrire à l'adresse de messagerie électronique figurant au bas de cette page pour demander leur retrait.

Fan de D&D depuis 1985, j'ai tenté par ce travail de compilation d'offrir à tous les mordus du Multivers Mystaréen un document écrit en langue française et qui raconte la fabuleuse histoire du monde depuis ses origines jusqu'aux temps modernes c'est-à-dire le couronnement du premier empereur de Thyatis.

Ce premier tome couvre l'histoire de Mystara depuis sa création jusqu'à la fin de l'éon protozoïque, il y a 355 millions d'années.

Je me suis basé pour cela sur l'ensemble des sources à ma disposition sur Internet en essayant de rester le plus fidèle possible aux informations d'origine contenues dans les manuels et suppléments officiels.

Pour combler le manque d'information, je me suis également appuyé sur un ensemble de documents non officiels réalisés par des fans.

Enfin, pour assurer une certaine cohérence ou combler des parties non abordées j'ai dû effectuer des choix arbitraires entre différentes visions de l'histoire et même rédiger quelques parties. Toutes les sources utilisées pour rédiger ce document figurent en note de bas de page qui renvoient aux références de la bibliographie. Ainsi le lecteur pourra identifier leur provenance.

L'idée étant de donner aux maîtres de jeu et à tous les fans de jeu de rôle un supplément au multivers de Mystara qui même s'il n'est pas directement destiné à étoffer vos prochaines aventures, constitue un cadre général de compréhension de l'histoire du monde dans lequel évoluent vos joueurs.

Je tiens à remercier l'ensemble des fans qui continuent à faire vivre le monde de Mystara et notamment le site « Vault of Pandius » qui a constitué ma principale source d'information.

[hroderich@free.fr](mailto:hroderich@free.fr)





# TABLE DES MATIÈRES

<b>CHAPITRE 1 : L'éon de la création</b> .....	<b>5</b>
<b>L'instant 0</b> .....	<b>5</b>
Le plan Astral .....	6
Le plan Ethéré .....	8
Les dimensions .....	8
<b>L'âge des Draedens et des Dragons</b> .....	<b>9</b>
Les Draedens .....	9
Les Dragons .....	10
Les plans fondamentaux .....	11
La Cosmologie initiale .....	15
<b>La naissance des Immortels</b> .....	<b>18</b>
Les Athanatoïs .....	18
Les plans extérieurs liés aux sphères .....	19
Les premiers Immortels .....	22
L'objectif des Immortels .....	26
Les Seigneurs Elementaires .....	27
<b>La bataille entre les premiers Immortels et les     Draedens</b> .....	<b>28</b>
Le cluster Draconique .....	29
Le vortex dimensionnel .....	30
<b>La bataille de la naissance de l'Univers</b> .....	<b>31</b>
<b>La création de la vie sur les plans élémentaires</b> .....	<b>34</b>



## CHAPITRE 2 : La formation de Mystara.....37

L'Univers de Mystara.....38

L'éon azoïque .....43

    L'arrivée des Mégalithes.....43

    Le temps des Seigneurs élémentaires.....51

    Le chambardement.....56

L'éon archéozoïque.....62

L'éon protozoïque .....63

Bibliographie.....67



**« L'histoire est une suite de mensonges sur  
lesquels on est d'accord. »**

**Napoléon Bonaparte**



# CHAPITRE 1

## L'éon de la Création



ous ne savons que très peu de choses sur le commencement de notre monde. Même les **Immortels** ne connaissent pas le secret de la création, ou bien ne l'ont jamais dévoilé. Certains pourtant soupçonnent que la vérité se cache au-delà de la barrière du **Vortex Dimensionnel**, citant parfois les « **Anciens** » comme étant les créateurs du **Multivers** de **Mystara**, sans toutefois que l'existence de ces entités ne leur ait été prouvée. Nul en effet n'est revenu après avoir tenté de traverser le Vortex Dimensionnel.

*Voici enfin toute « ma » vérité dévoilée.*

### L'instant 0'



u commencement, il n'y avait rien. Rien ? ....

Non rien de plus, rien de moins. La vie ne commence ni ne se termine, Il n'y a que des cycles de changements sans fin qui s'opèrent au rythme du souffle d'une entité multiple hors de portée de notre compréhension, au-delà des mots, elle est la conscience de la réalité elle-même, flottant sur le chaos, l'architecte qui établit l'ordre naturel des choses. Par commodité, j'appellerai cette entité multiple : La **Déesse Mère**. En ces temps où le temps n'avait aucun sens, par la volonté et l'énergie incommensurable de la **Déesse Mère**, émergea des ténèbres du néant, l'écume cosmique qui donna naissance à l'**Omnivers** actuel. Un Omnivers complexe composé d'un ensemble de Multivers plus étonnants les uns que les autres, dont celui de **Mystara**.



L'écume cosmique, l'essence même de La « **Déesse Mère** », faite de substances, d'énergie et de pensées, emplît le chaos. A chaque fois qu'une pensée pensait, elle façonnait le cosmos. Les pensées ne savaient ni comment ni quand le cosmos était né, elles étaient nées avec lui. Le temps n'existait toujours pas. Sous l'influence des pensées, lorsqu'elles ont partagé leur capacité de penser, le Cosmos se modela encore sans pour autant aucune substance.

Ainsi La « **Déesse Mère** » avait créé ceux qu'on nomme les « **Anciens** » ou encore les « **Vrais Dieux** », des entités intelligentes faites uniquement d'énergie et de pensée pure.

La « **Déesse Mère** » leur confia une partie du Cosmos, leur révéla que les pensées pouvaient agir sur la substance et que cette substance pouvait s'ordonner en utilisant les forces primitives qu'elle venait de libérer dans le multivers de Mystara encore en gestation. La « **Déesse Mère** » insuffla ainsi des particularités rendant le Multivers de Mystara unique au travers des 5 sphères primitives (un peu différentes de celles qui composent et régissent la réalité de notre monde actuel : la Matière, l'Énergie, le Temps, la Pensée et l'Entropie).

En effet durant ce cycle, les quatre sphères de la matière, de l'énergie, de la pensée et du temps comprenaient une part de l'Entropie qui englobait le Multivers. En ces temps primordiaux ces quatre sphères s'opposaient à la 5<sup>e</sup> sphère de puissance qui était la sphère de l'Intégration (également appelée Sphère de la Vie), car elles craignaient le nouvel ordre qu'elle portait en elle.

Toute chose existant dans le Multivers provient d'un mélange de ces forces primitives qui restent invisibles et non mesurables, mais n'en constituent pas moins les ingrédients de notre monde.

Les « **Anciens** » donnèrent alors corps à ce Multivers en le peuplant de **plans d'existence** qui forment une somme de réalités au travers desquelles existe notre Multivers. Dans chaque plan d'existence, les sphères de puissance se manifestent avec plus ou moins d'intensité.

Un plan d'existence est une réalité généralement perçue par les mortels comme un volume tridimensionnel de taille non mesurable qui est appelé « **Univers** ». La collection de plusieurs plans d'existence formant un multivers.



## Le plan Astral<sup>2</sup>

Le premier plan d'existence, créée par les Anciens à partir de la sphère de la pensée, fut le plan **Astral**. Ce plan d'existence s'étend sans fin dans toutes les directions, c'est ce que l'on appelle un univers. L'Astral fut le tout premier univers, une étendue argentée immuable. Ce vide argenté est un lieu de merveilles subtiles dont les nuances élèvent l'esprit. Il n'y a pas de jour ni de nuit. Au lieu de cela, un rayonnement gris éclaire tout le plan dans toutes les directions. On ne distingue rien au-delà de 200 mètres. Les autres sens fonctionnent normalement. De grands nuages en forme de tube serpentent lentement, certains apparaissent comme des cumulo-nimbus et d'autres ressemblent à des tornades immobiles de vent gris. Des tourbillons erratiques de couleur scintillent dans l'air comme des pièces de filature.



### Les sphères de puissance primitives<sup>3</sup>



La **sphère primitive de la Matière** constitue le socle physique sur lequel repose l'existence du monde. Même si elle est constituée de l'ensemble des matières issues des éléments classiques comme le feu, l'air et l'eau, sa matière de prédilection reste la terre. C'est une sphère de robustesse. Elle est opposée à la sphère du Temps dont les efforts portent sur le mouvement et le flot ininterrompu du changement. Elle résiste aux attaques de l'énergie et force la pensée à être concrète. Cette sphère favorise l'alignement loyal.



La **sphère primitive de l'Énergie** est liée à l'élément feu. Son but est de créer un maximum d'énergie et d'activité. Cette sphère est grandement dynamique et active. Elle cherche à transformer les choses, dévorer la matière pour en faire une autre matière, accélérer le temps, exciter la pensée pour libérer plus d'énergie. C'est la sphère de la création mais aussi de la désintégration. Elle est opposée à la sphère de la pensée qui cherche à contrôler l'énergie, à la canaliser. Elle résiste à la sphère du temps et force la Matière à changer. Cette sphère favorise l'alignement chaotique.



La **sphère primitive du Temps** est liée à l'élément eau. Son objectif est de promouvoir le changement de toute chose autre qu'elle-même qui doit rester le vecteur de permanence pour contrôler le flot du temps. C'est une force liant création, mort et renaissance. Elle est opposée à la sphère de la Matière, trop immobile et immuable. Force l'énergie à avoir une durée et résiste à l'existence de la Pensée. Cette sphère favorise l'alignement neutre.



La **sphère primitive de la Pensée** est liée à l'élément air. Son objectif est de dominer le multivers et de faire des autres sphères ses outils. C'est la sphère de la connaissance, de la philosophie, de la réalisation et de la conscience bonne ou mauvaise. La Pensée cherche à analyser et comprendre tout ce qui l'entoure. Elle s'oppose aux excès de la sphère de l'Énergie et cherche à gagner le contrôle du Temps pour commander la Matière. Cette sphère ne favorise aucun alignement.

Toute chose semble entourée par une substance étincelante et chatoyante. Ce plan d'existence originel possède une caractéristique étonnante. L'Astral a la particularité de décaler la perception dimensionnelle sans toutefois altérer la réalité physique. La première dimension n'est pas perçue et se décale à la deuxième et ainsi de suite. Aussi les mortels se déplaçant dans le plan Astral ne percevant pas la première dimension se voient-ils comme des êtres plats bidimensionnels. En effet la première dimension perçue (même lorsque c'est la seconde ou troisième) sert toujours à mesurer la longueur d'un objet (l'équivalent de la première). Et les mortels ne percevant pas la quatrième, perdent ainsi l'aspect tridimensionnel.

Le plan astral est un domaine ouvert sans gravitation et en dehors du temps. On se déplace dans l'Astral par la pensée, l'essence même de ses créateurs.

Des créateurs qui n'en restèrent pas là...

<sup>3</sup> [Master] p11 & [WotI] p4 & [CII] p3,4 & [VoP] Spheres of Power Symbols



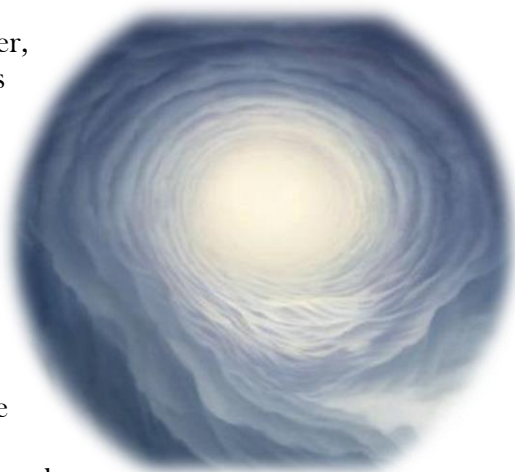
### Le plan Ethéré<sup>4</sup>

En effet, les « Anciens » créèrent ensuite un deuxième plan d'existence, toujours à partir de la sphère de la pensée mais en utilisant aussi celle du temps, qu'ils insérèrent au cœur de l'Océan Astral. Il s'agit du plan **Ethéré**.

Le plan Ethéré est une dimension sans fin, faite d'éther, un brouillard gris uniforme agrémenté de brumes grises tournantes. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un espace immatériel, où tout demeure impalpable. Tout est gris à part les voyageurs ou créatures éthérées. La vision est limitée comme dans un sombre corridor souterrain, mais l'infra-vision est pratiquement inutile et les sources lumineuses fonctionnent normalement. On perçoit clairement le haut et le bas sans pour autant ressentir la gravité, et une température stable de 10° règne sur ce plan. Le temps s'écoule normalement.

Une membrane argentée relie le plan Ethéré au plan Astral.

Pour des commodités de compréhension, nous allons assimiler le plan Ethéré à une sphère incluse dans le plan Astral.



La création du plan Ethéré marque le début du temps dans le Multivers de Mystara.

L'éon de la création débuta ainsi il y a près de 14 milliards d'années<sup>5</sup>.



### Les dimensions<sup>6</sup>

Il se trouve que notre multivers est plus complexe que ce qu'en perçoivent les simples mortels. Les univers de Mystara comportent en fait plus de 3 **dimensions**.

De même que les cinq Sphères gouvernent le multivers, cinq dimensions gouvernent chaque plan d'existence. Chaque dimension est une façon de mesurer la taille physique ou la distance. Chaque dimension est une direction réelle perpendiculaire aux autres. Le temps, souvent appelé à tort la quatrième dimension, n'est pas une direction, mais une des Sphères. Il est facile pour la plupart d'entre nous d'appréhender les 3 premières dimensions. Mais la dimension suivante est dans une direction perpendiculaire aux trois directions, une direction que les simples mortels ne sont tout simplement pas capables de voir. Ana et kata sont les deux sens opposés de cette dimension qui offrent un nouveau degré de liberté de déplacement.

4 [Companion] p18

5 L'indication de datation s'exprime par rapport à l'an 0 qui correspond au couronnement du premier empereur de Thyatis ; Ainsi 13.819 Ga AVC signifie 13.819 millions d'années Avant l'an 0.

6 [Gold] p2-3;12 & [VoP] A complete Guide to the Cosmos & <https://openclassrooms.com/fr/courses/1659091-les-dimensions-en-geometrie/1660245-la-quatrieme-dimension>



La quatrième dimension définit la relation entre deux objets, la recherche de tous les points de similarité ou de convergence. La seule manifestation de cette convergence perçue par les mortels est la magie. En effet la magie est inopérante dans un plan tri dimensionnel, il faut a minima un hyperespace.

Derrière cette 4<sup>e</sup> dimension, se cache au coin, perpendiculaire aux quatre premières dimensions, une cinquième direction. Ses effets sur les mortels, qui rarement, mais occasionnellement, perçoivent brièvement son existence, peuvent être horribles. Les mortels appellent couramment cette cinquième direction la dimension des cauchemars. Ce nom inquiétant ne reflète aucune réalité ; C'est un simple mot attaché, par ignorance, à une direction qu'aucun mortel ne peut distinguer clairement. Bien que les cinq directions soient des distances réelles et mesurables, les deux dernières sont communément appelées dimensions « imaginaires » par les mortels. Ce n'est qu'un refus naturel d'admettre leur réalité ; Elles existent néanmoins. La cinquième dimension mesure la nature ou l'essence unique d'un objet par rapport à tous les autres, ou la divergence.

L'Omnivers est donc bien un espace à 5 dimensions dans lequel l'hyperespace originel en 4 dimensions est contraint par le Vortex dimensionnel qui constitue une barrière infranchissable pour toute entité ne percevant pas les 5 dimensions. Le Vortex est en fait une barrière magique ou plutôt une loi du Cosmos mise en place par les « Anciens » qui empêche physiquement quoi que ce soit de sortir du cosmos, et d'aller au-delà du plan Astral. Tout du moins sans l'intervention ou l'accord des « Anciens » ...

Les « Anciens » perçoivent les 5 dimensions et peuvent donc se rendre derrière le Vortex.

C'est bien à l'abri depuis cet observatoire, qu'ils vont, en utilisant une nouvelle fois la puissance des sphères, développer la vie au sein du Multivers.

Ils multiplièrent la création de plans d'existence de toute nature au sein du plan Astral et firent jaillir la vie.

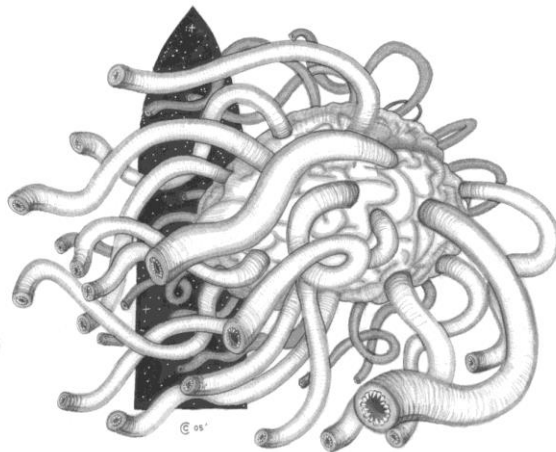
## L'âge des Draedens et des Dragons

### Les Draedens<sup>7</sup>

La première créature qui apparut dans le plan Astral fut le Draeden. Un être craint et respecté par tous ceux qui ont connaissance de son existence. Il faut dire qu'il est rarement aperçu et c'est tant mieux !



Le Draeden, affilié à la sphère de la pensée, est pourvu d'un groupe d'excroissances tubulaires partant dans toutes les directions et rattachées à un nœud central sphérique et ridé en forme de cerveau humain. Chaque toron a une bouche à son extrémité et contient un tube digestif menant au nœud central. Ce nœud est en fait l'équivalent d'un estomac renfermant des fluides acides et des centaines de rochers faits de diamants pour aider la digestion. L'intelligence du Draeden réside dans un réseau de neurones qui couvre la plupart de son corps. Il peut communiquer avec n'importe quelle créature. Il s'agit d'une créature gigantesque, car chaque excroissance tubulaire peut dépasser plusieurs kilomètres. Les Anciens ont créé les Draedens pour peupler les profondeurs du Multivers. Ils vivent en solitaire. Les plus gros Draedens équipés de plus de 200 excroissances tubulaires atteignent une taille de plus de 60 kilomètres ! Sans être Immortels, ce sont des êtres de Haut Rang, sur lesquels l'âge n'a que très peu d'emprise. Ils disposent également de capacités magiques leur permettant de passer aisément d'un plan d'existence à un autre. Les Draedens découvrent le plan Astral, explorant de nouveaux plans d'existence, comme autant de bulles isolées dans ce vaste océan, au fur et à mesure de leur création par les « Anciens ». L'ensemble du multivers est leur domaine.



Alors que le Multivers était encore presque vide de matière élémentaire, qu'aucune étoile ne brillait encore, les Draedens dominaient le Multivers.

## Les Dragons<sup>8</sup>

La deuxième race de créature qui peupla le Multivers, est la race des **Dragons gardiens**. Attention rien à voir avec les Dragons actuels présents sur Mystara qui ne sont qu'un pâle reflet de ses puissantes créatures.

Le Dragon gardien n'est lié à aucune sphère de puissance.

L'apparence d'un Dragon gardien est très variée et chaque individu peut être très différent de ses propres parents. Les uns ressemblent à d'énormes serpents noir ailés, d'autres à des Wyvernes translucides ou encore à des dinosaures.





Mais mêmes s'ils apparaissent différents, ils partagent la même nature mystique, et le même destin cosmique, une très longue vie et une tendance à accumuler des trésors, de la magie, des connaissances et du pouvoir.

Un seul Dragon est présent à l'éclosion des œufs, et généralement c'est le mâle qui part, laissant la mère s'occuper seule de la progéniture. Malgré les différences extrêmes dans leurs formes physiques et leurs capacités, les Dragons et les Draedens sont étroitement liés. Même si cela paraît déconcertant pour les plus grands sages, il ne fait aucun doute que Draedens et Dragons sont parents. Certains Draedens participent aux cérémonies secrètes des Dragons gardiens. On peut penser que les Dragons constituent une évolution des Draedens dans le cycle naturel de la vie dirigé par les « Anciens ». Aussi, jamais on ne verra un Dragon combattre un Draeden. Et tout Draeden montrera le même respect envers un Dragon.

Ils vivent en société organisée. Les 4 individus les plus puissants sont nommés Dragons maîtres et s'affirment comme chefs suprêmes de la race draconique en gagnant leur place par combat singulier. Le plus puissant des Dragons maîtres est choisi pour diriger la draconité tout entière et on le nomme alors « Sa Grandeur » ou le « Grand Maître ». Traditionnellement, les 3 autres Dragons maîtres sont appelés Le Dragon Lune, Soleil et Etoile, et chacun d'entre eux dirige les Dragons d'un alignement, respectivement chaotique, neutre et loyal. Ils s'entourent des Dragons gardiens les plus puissants et les plus sages qui deviennent leurs lieutenants, intendants ou encore messagers.

A l'aube de cet éon de la création, où le temps est encore jeune, les Dragons gardiens côtoient leurs parents Draedens dans l'immensité du Multivers.



## Les plans fondamentaux<sup>9</sup>

Les « Anciens » s'attachèrent dès lors à expérimenter la puissance des sphères au sein du plan Ethéré. Ils créèrent les 4 plans d'existence élémentaires ainsi qu'un plan Matériel Primaire. Chaque plan élémentaire est un univers dans lequel la matière est un élément dominant. La matière élémentaire tend à se regrouper et peut exister sous forme solide, liquide, gazeuse ou énergétique. Un plan Primaire quant à lui représente l'équilibre parfait des 5 sphères de puissance.

Ces univers forment collectivement le Multivers Primordial de Mystara.

<sup>9</sup> [Companion] p19 & [Gold] p2;42-43& [MotP] p68-80 & [VoP] A complete Guide to the Cosmos & [TM9] p62



### **Le plan élémentaire du feu** lié à la sphère de l'énergie.

C'est le plan du feu permanent, une flamme incarnée ou tout n'est que lumière chaleur et rêves cendrés. Le sol n'est rien d'autre que d'énormes plaques de flammes comprimées. L'air ondule sous l'effet de la chaleur des feux continus créant des nappes de plasma. La visibilité n'est pas très bonne. Le liquide le plus commun ici n'est pas l'eau mais le magma et la lave. Ainsi les océans sont faits de flammes liquides et les montagnes faites de roche volcanique, jaillit de la lave fondue. Les feux élémentaires se nourrissent l'un l'autre sans besoin de carburant ou d'air pour brûler et produisent un paysage continuellement embrasé. Le «sol» est fait de flammes, de cendres et de débris plus lourds, mais il fournit une sensation de consistance qui permet de ressentir la gravité.



### **Le plan élémentaire de la terre** lié à la sphère de la matière.

Il s'agit d'un plan solide fait de roche, de terre et de pierres possédant une atmosphère de poussière étouffante ou de mousse selon les endroits. La visibilité n'est pas très bonne. Les seules formes liquides sont le pétrole et la boue. Le plan élémentaire de la terre est hostile à la vie, non de manière active mais est plutôt indifférent et ne prenant aucun soin pour favoriser son développement. Malgré sa nature solide et inflexible, ce plan est varié dans sa consistance, allant d'un sol relativement mou jusqu'à des veines de métaux plus précieux et plus lourds. On trouve ainsi des entrelacements de granits, de roches volcaniques et de marbres avec des cristaux fragiles ou encore des craies douces et effritées. La force de gravitation est importante.





## Le plan élémentaire de l'air lié à la sphère de la pensée.

Il s'agit du plan élémentaire le plus hospitalier. Il est aussi solide que le souffle d'un enfant. Un plan vide, composé de ciel dessus et dessous, de nuages et de vent de sorte que l'on se trouve entouré par une grande voûte couleur saphir. L'atmosphère y est respirable et l'environnement ressemble à une belle journée d'été.



Des nuages se forment, se gonflent en gros cumulus, puis se dissipent en volutes comme des barbes à papa sous l'influence des vents qui poussent et qui tirent. De ci de là on aperçoit la lueur faible d'arcs en ciel.

Quelques morceaux de matière élémentaire flottent dans ce royaume aérien.

La visibilité y est excellente. Les rares liquides sont très aérés et transparents. Il existe quelques nuages solidifiés.

Les vortex naturels qui relient le plan élémentaire de l'air au plan matériel primaire sont généralement situés au sommet de hautes montagnes ou encore dans l'œil d'un ouragan.

## Le plan élémentaire de l'eau lié à la sphère du temps.



C'est un océan fait de courants et de vagues, d'une profondeur sans fond. Ce plan entièrement fluide est éclairé par une lueur diffuse. Toutefois cette immensité faite d'eau varie entre des zones glacées qui constituent de véritables continents et d'autres qui sont bouillantes. L'atmosphère est un brouillard étincelant composé de vapeurs irrespirables. La visibilité est limitée.



### Le plan matériel Primaire.

Le plan Primaire est spécial à bien des égards. C'est en effet le seul plan d'existence dans lequel les 5 sphères de puissance sont présentes à égale proportion. C'est aussi le seul plan dans lequel les 4 éléments cohabitent parfaitement. Tout autre plan contient un déséquilibre. Enfin c'est un carrefour important au sein du Multivers car le plan primaire est accessible facilement à partir de tout autre plan d'existence. Autant dire qu'il constitue un laboratoire inestimable et joue un rôle central dans le développement de notre Multivers. Du fait de son équilibre parfait des sphères et des éléments, il offre une variété incroyable.

Il se présente comme un univers rempli principalement de vide au sein duquel vont se développer d'innombrables galaxies, chacune constituée de milliards d'étoiles dont beaucoup possèdent des planètes en orbite, certaines de ces planètes porteront la vie.



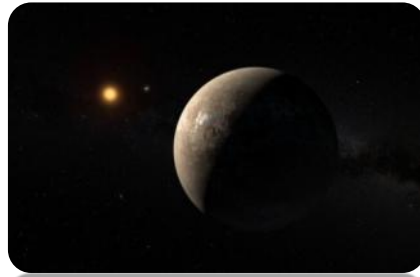
Les possibilités sont étonnantes : trous noirs et quasars, galaxies et nébuleuses, configurations planétaires et stellaires variées, etc. Double et triple systèmes d'étoiles pouvant produire des effets si bizarres qu'ils semblent tout à fait fantastiques, mais sont pourtant entièrement possibles dans cette réalité qui est notre univers.

C'est dans le plan d'existence matériel que les Anciens créèrent les plus grandes formes de vie du multivers : Les **Mégalithes**. A première vue un mégalithe apparaît comme une planète - sa taille peut varier entre 4500 et 1,5 millions de kms de diamètre - mais il s'agit bien d'un corps céleste vivant qui possède deux parties distinctes. Son centre, dans lequel réside l'essence de la vie, est un noyau chaud et solide qui correspond à 20% de sa masse totale. Ce noyau qui constitue le cerveau de la créature est protégé par un revêtement extérieur fait d'un mélange de matière solide et liquide qu'on appelle le manteau et qui se révèle extrêmement résistant. La vie d'un mégalithe est rythmée par des cycles d'activité et de sommeil. Pendant la phase active, le mégalithe, éveillé est attentif à son environnement et favorise le développement de la vie sur son manteau.





Vers la fin de son cycle actif, le mégalithe perd progressivement tout intérêt pour tout ce qui l'entoure y compris les formes de vie qui se sont développées à sa surface. Il refroidit ainsi ses parties externes et augmente sa vitesse de rotation jusqu'à éjecter tout corps étranger se situant à sa surface. Enfin il entre en hibernation, ignorant le monde extérieur, refusant toute communication et pouvant réagir de façon instinctive très chaotique, en générant des tremblements de terre ou d'énormes éruptions volcaniques.



## La cosmologie initiale<sup>10</sup>

Reprenons notre idée de sphère concernant le plan Ethéré, et considérons à présent une sorte d'anneau inclus dans cette sphère, cet anneau partagé en 4 parts représente les plans élémentaires. Au centre de l'anneau se situe le plan Primaire.

L'ensemble de ces 6 plans forment ce qu'on appelle les plans Intérieurs.

Les plans Intérieurs sont entourés par le plan Astral, qui est connecté aux plans Elémentaires et au plan Ethéré mais pas au plan Primaire. Ces 7 plans sont appelés les plans fondamentaux. Dans ce vaste Océan Astral existent d'autres plans. Ces autres plans sont communément appelés les plans Extérieurs.

Les plans Astral et Ethéré sont quant à eux appelés les plans de transition.

Le plan Ethéré touche le plan Primaire en tout point. L'éther est aussi la zone par laquelle il faut passer pour atteindre les Plans Elémentaires depuis le plan Primaire.

Le plan Ethéré coexiste avec le plan Primaire, ce qui signifie que chaque lieu du plan primaire a sa correspondance dans le plan Ethéré et que le temps s'écoule de la même manière sur ces plans.

Ainsi, depuis la création de l'Univers de Mystara, le brouillard gris initial de l'Ether laisse place à une brume plus ou moins épaisse en fonction du matériel dominant sur le Plan Primaire à l'endroit considéré. La présence d'eau sur le Primaire assombrit et dilue l'Ether, la présence de pierre, terre ou bois rend l'éther plus épais et parfois visqueux, alors que la roche et les métaux lourds font apparaître des ectoplasmes. Enfin le feu du Primaire engendre un éther plus lumineux.



<sup>10</sup> [Gold] p2 & [Companion] p18 & [MotP] & [WotI] p116



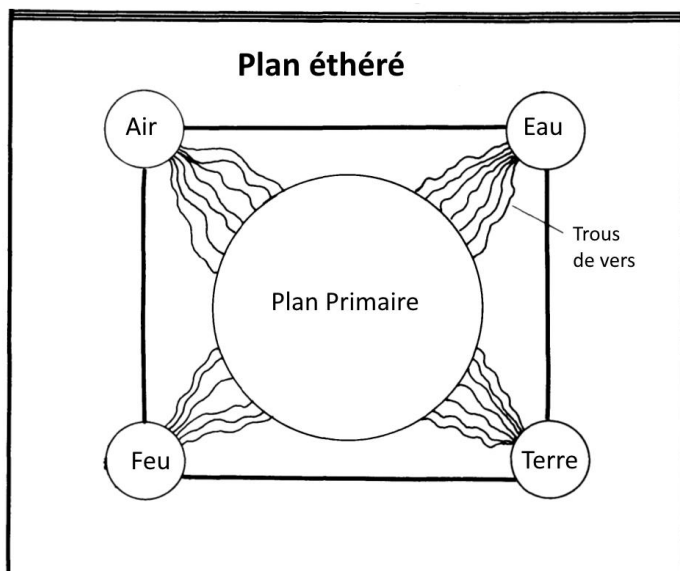
## Léon de la Création

Les règles de domination et opposition s'appliquent aux plans élémentaires selon la séquence suivante :

- La Terre domine l'Air.
- L'air domine l'Eau.
- L'Eau domine le Feu.
- Le Feu domine la Terre.
- La Terre est opposée à l'Eau
- L'Air est opposé au Feu.

Ainsi on trouve toujours la séquence Terre, Eau, Air et Feu.

Il est à noter que l'anneau des plans élémentaires peut tourner autour du plan Primaire mais sans modifier pour cela la position relative des plans élémentaires entre eux.



Ces mouvements ayant lieu au sein du plan Ethéré sont erratiques dans cet environnement de soupe chaotique et donc difficiles à prévoir mais peuvent expliquer le phénomène de portes élémentaires temporaires.

Les plans intérieurs primordiaux sont intimement liés et correspondent à des réalités différentes basées sur un schéma commun d'expansion, ainsi lorsqu'une planète existe sur un plan élémentaire à peu près à la même «position» qu'une planète sur le plan principal, des vortex naturels (des trous invisibles dans un plan d'existence) et des trous de ver (les tunnels à sens unique reliant les plans

d'existence) surgissent. Le plan Primaire et les plans Elémentaires sont donc connectés par des tubes traversant l'Ether, qui forment un réseau semblable aux racines des arbres.

Ainsi, il existe potentiellement quatre autres plans dans des positions similaires, un sur chacun des plans élémentaires. D'autres planètes dans l'univers Primaire peuvent ne pas avoir de planètes élémentaires correspondantes. Ainsi donc les mouvements de l'anneau élémentaire pourraient agir sur l'alignement des trous de ver.

Les trous de ver sont des tunnels dans l'espace/temps qui relient les plans. Il s'agit de tubes ronds ressemblant aux corridors d'un donjon mais sans angle, dont la surface est faite d'éther solidifié - d'ectoplasme- et surtout semblent verticaux. Il n'y a pas de gravité mais un flux d'air pousse les choses d'une extrémité vers l'autre dans une seule direction. Il est très difficile de prendre un trou de ver à contre-courant.





Les trous de ver sont de taille variable, chacun s'étend sur au moins 20 km, les plus petits rejoignant de plus gros, jusqu'à celui reliant le plan de destination. Beaucoup d'éléments à l'intérieur du trou de ver sont constitués de matière élémentaire correspondant au plan lié. Ainsi la matière élémentaire peut transiter entre les plans d'existence ce qui explique la présence de certains vents, courants océaniques, volcans et tremblements de terre sur Mystara.

Sur le plan Primaire, la couleur du vortex donne une indication sur le plan d'existence lié :

- Bleu pour une liaison avec le plan élémentaire de l'Air,
- Marron pour la Terre
- Rouge pour le Feu
- Vert pour l'Eau

Sur les plans élémentaires, les vortex reliant au plan Primaire sont multicolores.

Un vortex élémentaire naturel est toujours localisé sur un élément correspondant au plan lié (volcan, mer, etc...)

Quiconque passe à travers un trou de ver est ajusté pour s'adapter au plan à l'autre extrémité. S'adapter à quoi me direz-vous...

La complexité du Multivers de Mystara croît avec la notion de dimension, car le Multivers tel que conçu et façonné par les « Anciens » est en fait une collection de réalités où chaque réalité comporte plusieurs plans d'existence liés à un seul et unique plan Primaire. L'ensemble des réalités partagent les mêmes plans élémentaires ainsi que le plan éthéré. Mais chaque réalité s'étend via des corridors partant du plan Primaire vers des plans extérieurs situés dans le plan Astral qui ne peuvent être atteints depuis une autre réalité. Le plan Astral est effectivement cloisonné en ensembles de plans extérieurs seulement atteignables à partir d'un seul plan Primaire.

Le plan Primaire, les plans extérieurs atteignables, le plan éthéré et les plans élémentaires réunis, constituent un Multivers. Il existe plusieurs Multivers partageant tous les mêmes plans élémentaires et l'éthéré qui réunis forment l'Omnivers.

Le passage d'une réalité à l'autre s'effectue par l'Ether profond en empruntant la 4<sup>e</sup> dimension. La quatrième dimension permet ainsi de se déplacer dans un hyperspace donnant accès à d'autres Multivers.

Mais restons pour l'heure avec les « Anciens » qui n'en avaient pas terminé.

**Voici venu le temps d'une nouvelle race pourvue de pouvoirs exceptionnels ...**





## La naissance des Immortels

### Les Athanatoïs<sup>11</sup>

Les « Anciens » créèrent leur chef d'œuvre : les Athanatoïs ou « Immortels de première génération », connus à notre époque moderne comme les Immortels n'ayant jamais eu de vie mortelle.

Bien que les « Anciens » évoluent en 5 dimensions, les créatures qu'ils avaient la capacité de créer ne pouvaient hériter de cette même perception. Ainsi les Immortels sont capables de percevoir quatre dimensions à la fois, et c'est la raison principale de leur immense pouvoir - mais quatre seulement, ce qui leur interdit d'aller au-delà du Vortex.

De façon plus générale, selon les lois du Cosmos établies par « La Mère », une créature créée par une autre créature perçoit une dimension de moins que son créateur. Une autre loi du Cosmos fait que toute créature existe dans le nombre de dimensions qu'elle perçoit plus une. Ainsi, un mortel peut être défini comme un être à quatre dimensions qui ne peut percevoir que trois dimensions à la fois. Cette dimension non perçue permet d'atteindre dans certains cas, une forme supérieure d'existence. Plus un mortel a la capacité de percevoir sa 4<sup>ème</sup> dimension, plus il devient apte à apprendre la magie. Telle est la nature de la magie sur Mystara, en fait, la capacité de rester lié à la 4<sup>ème</sup> dimension, en se concentrant, d'une manière particulière, par les Rêves. Les rêves ne sont rien de plus que des perceptions inconscientes de cette 4<sup>ème</sup> dimension. Cela explique aussi pourquoi les utilisateurs de magie doivent mémoriser leurs sorts après leur réveil. Ceci explique également que les rêves sont utilisés par les Immortels pour se manifester auprès des Mortels qui sont alors plus ouverts à leurs suggestions.

Un Immortel est un être puissant qui sert une sphère de puissance de laquelle il tire ses immenses pouvoirs.

Chaque Immortel primordial fut créé dans le plan d'existence extérieur lié à la sphère de puissance qu'il sert. Ce plan constitue sa résidence la plupart du temps.

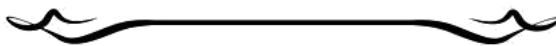
Les Athanatoïs sont immortels dans le sens où le passage du temps n'a aucun effet sur eux, la seule façon de mettre un terme à leur existence est de les tuer sur leur plan d'origine, il est impossible de les détruire sur un autre plan d'existence.

Ils demeurent insensibles à la magie des mortels qui est issue de la 4<sup>o</sup> dimension. En effet, les Immortels peuvent voir, utiliser, vivre à l'intérieur et même ignorer cette 4<sup>o</sup> dimension aussi naturellement que les mortels le font avec les trois premières.

Les Immortels peuvent utiliser l'Aura, un pouvoir similaire à la magie, qui est une manifestation de la 5<sup>ème</sup> dimension.

Un Immortel n'a nul besoin de manger, boire ou même respirer, cependant ils adorent le faire par simple plaisir.

Les pouvoirs d'un Immortel sont conditionnés par le plan d'existence dans lequel il se trouve en fonction de l'influence de sa sphère dans ce plan.





## Les plans extérieurs liés aux sphères<sup>12</sup>

Les plans dits « extérieurs » constituant la résidence des Immortels, on notera cette appellation toute relative si on considère qu'il s'agit des plans originels des Immortels !

Dans l'Océan Astral, on trouve les plans extérieurs suivants, créés par les « Anciens », liés au plan Primaire de Mystara, qui comme pour les Dragons sont des clusters (des plans d'existence finis ressemblant à des mondes plats délimités par un bord donnant sur le néant) :

### **Draesten** Le plan lié à la sphère de l'énergie.

Il s'agit d'un plan brillant, scintillant et chaotique de vie et d'énergie démesurée de toutes sortes. C'est un des plus beaux plans d'existence qui ressemble à une nébuleuse aux couleurs changeantes. Le ciel est rempli d'étoiles comme autant de bijoux embrasés, la plupart des soleils sont entourés de planètes capables d'accueillir la vie. Le plan entier agit comme une chose vivante. Les couleurs changent sans cesse, les soleils rétrécissent et grossissent, les planètes inversent soudainement leur orbite. Même si elles sont constituées de terre, d'air et d'eau comme sur le plan primaire, elles n'ont pas la même stabilité. Les ingrédients peuvent changer d'un jour à l'autre et on peut retrouver une montagne en lieu et place du lac présent la veille. Une jungle dense couvre et colonise la terre sans arrêt. Ici le temps s'écoule deux fois plus vite. Toute créature venant sur ce plan a le pouvoir de voler.

### **Entrem** Le plan lié à la sphère du temps.

Ce plan est une vaste zone emplie d'air respirable. Il n'y a aucun soleil, mais ce plan est éclairé en permanence par une lueur diffuse. Il n'y a pas de nuit. Il n'y a aucune planète mais un nombre considérable de globules d'eau gros comme des planètes qui s'écoulent dans une seule direction créant de vastes cours d'eau qui traversent l'espace. Ce plan a des effets temporels étranges, mêlant le passé et le futur à cause des nombreuses tempêtes temporelles traversant ce plan.



### **Brynn** Le plan lié à la sphère de la matière.

C'est un plan solide, plein de géométrie rigide s'étendant dans toutes les directions sans toutefois être infini même si les limites de ce plan sont littéralement à des années-lumière. Arrivé à cette limite, on ne peut contempler que le néant sans aucune étoile visible. Ce monde possède une atmosphère au recto et le vide au verso. Le recto voit défiler des soleils et des lunes au rythme des jours et des nuits, mais à chaque cycle les lunes et soleils sont différents. C'est un monde fait de structures géologiques lourdes, présentant en alternance des zones montagneuses, des plateaux, des volcans ou encore de vastes canyons. On y trouve de grandes forêts et des étendues herbeuses fleuries. Certaines cavernes sont magnifiques. Même les mers sont bondées d'îles et d'algues laissant très peu d'espace à l'élément liquide.

Rien ne vieillit, ne se développe ou ne se dégrade dans ce plan. Le temps passe mais n'a aucun pouvoir ici.

### **Mirage** Le plan lié à la sphère de la pensée.

Il ressemble au plan Éthéré de prime abord mais est rempli de soleils et de planètes de différentes formes et de toutes tailles dont certaines peuvent accueillir la vie. C'est un plan brumeux d'illusions, dans lequel les pensées deviennent réelles.

### **Eden** Le plan lié à la sphère de l'intégration.

C'est un plan merveilleux de vie et de plaisirs. Ici l'air est pur, les senteurs vous transportent et une lumière claire est présente sur tout le plan, diffusée par un très grand nombre de soleils qui sont entourés par des planètes sur lesquelles la matière se développe avec harmonie pour accueillir la vie dans les meilleures conditions.



### Les formes Immortelles<sup>13</sup>

Un Immortel peut prendre différentes formes :

- La forme de manifestation ou forme standard qui est sa forme la plus puissante puisqu'elle correspond à sa vraie forme. C'est celle qu'il adopte la plupart du temps. Son apparence peut toutefois varier dans cette forme de manifestation mais reste toujours entourée d'une aura de pouvoir l'identifiant comme Immortel.
- La forme incorporelle, sans substance, inatteignable par une quelconque attaque physique ou magique. Cette forme est utilisée lorsque l'Immortel désire entrer en communication avec des mortels par le biais des rêves. Son apparence peut varier entre une lueur diffuse reprenant sa forme de manifestation et un nuage vaporeux représentant son symbole. Chaque Immortel possède en effet un symbole qui l'identifie de façon unique.
- L'identité mortelle permet à un Immortel de revêtir l'apparence d'un ou plusieurs mortels sans que quiconque (même un autre Immortel) ne puisse détecter son immortalité. Cette identité ne peut être utilisée sur le plan extérieur originel de l'Immortel.

Enfin un Immortel peut créer des Avatars qui constituent de véritables doublures ayant elles-aussi la capacité de prendre les différentes formes et lui permettant d'être en plusieurs lieux à la fois.

Ainsi furent créés les tout premiers Athanatoïs, les Immortels de première génération qui alors étaient bien différents de ceux d'aujourd'hui, car le chaos dominait alors le multivers et était tout aussi naturel que l'ordre qui y règne aujourd'hui. Les premiers Immortels étaient répartis dans les 4 premières sphères qui s'opposaient à la sphère de l'intégration ou de la vie comme on l'appelait parfois car ils craignaient le nouvel ordre qu'elle apportait. En ces temps primordiaux, alors que le chaos dominait, il y avait des Immortels qui favorisaient l'ordre ou la neutralité au sein de chaque sphère. En effet même si un alignement est dominant dans chaque sphère, tous les alignements sont présents dans chacune d'elles.



## Les premiers Immortels<sup>14</sup>

¶ Parmi ces premiers Immortels, on peut citer :

### *Pax*

Rattaché à la sphère de la pensée. Le plus pacifique et bienveillant des Athanatoïs. Au travers de son symbole qui est une colombe blanche, il incarne le bien et la lumière. Il va lier avec Thalia une relation intime.



### *Thalia*

Rattachée à la sphère de l'énergie dont elle est la plus loyale représentante, elle entretient rapidement une relation avec Pax et devient sa compagne. Ses principaux centres d'intérêt se portent sur l'harmonie, les arts et la beauté. Son symbole est un anneau doré.

### *Protius*

Rattaché à la sphère du temps, il incarne la mer sous tous ses aspects : beauté, abondance, imprévisibilité, danger, immensité. Richesse et mystère. Il se présente sous la forme d'un homme barbu d'âge avancé, de taille gigantesque et pouvant se déplacer et agir dans l'eau sans contrainte. Il possède des cheveux d'algues verdâtres, son corps nu enveloppé d'algues qui ruissèlent constamment d'eau salée. Il tient souvent son symbole dans son poing : un trident bleu.

Doté d'un caractère difficile, il peut passer très rapidement de la joie et la bonne humeur à la colère déchainant alors les éléments sous forme de tempête. Du fait de son désintérêt pour la lutte du pouvoir et son absence d'ambition, il restera souvent en marge de la société des Immortels.



### *Ouranos*

Rattaché à la sphère de la matière, il est l'image de la persévérance, de la volonté opiniâtre, de la force et de la construction. Son symbole est une montagne sur fond bleu rempli d'étoiles. Il va rapidement dominer la sphère de la matière.



### Valerias

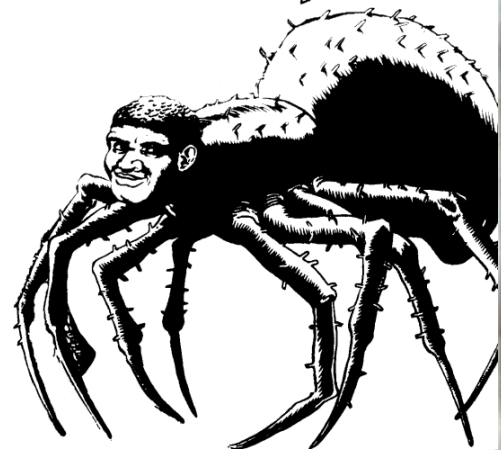
Rattachée à la sphère de la matière, fière et sanguine, Valerias est une femme magnifique au charme séducteur. Elle est éprise de l'Immortel Ixion et représente l'amour et la passion mais aussi la fertilité, la féminité et la charité. Elle aime la vie et combat l'entropie auprès de son bien aimé. Son symbole est une rose délicate possédant des épines particulièrement pointues.



Valerias

### Korotiku

Rattaché à la sphère de la pensée, il est réputé pour son humour décalé et personne ne peut vraiment être sûr que les propos qu'il tient relatent des choses véridiques. C'est un maître des illusions. Tête d'homme souriant sur un corps d'araignée, il est fin stratège, mais ses chemins sont tortueux. Son symbole est une araignée noire.



Korotiku

### Zugzul

Rattaché à la sphère de l'énergie, Prenant l'allure d'un géant du feu, avec des étincelles crépitantes en guise de cheveux et de sourcils. Il est armé d'une épée enflammée qui brûle tout ce qu'elle touche. Il est obsédé par le pouvoir du feu et sème misère et destruction. Il adore enfreindre les règles sans se faire prendre, et il est suffisamment habile pour y parvenir le plus souvent.



Zugzul

### Tyche

Rattachée à la sphère de la pensée, elle ressemble à une magicienne à la peau d'albâtre et aux cheveux de jais, toujours vêtue de blanc, souvent un mouchoir devant les yeux, elle ne sourit jamais. Souvent représentée avec une corne d'abondance, elle est la maîtresse de la fortune et de la prospérité, la patronne de la chance. Elle est assez lunatique mais reste appréciée par les autres immortels.



Tyche



Mais aussi *Urd*, *Verthandi*, et l'entropique *Skuld* les Immortelles du destin, intimement liées ; qui représentent respectivement le passé, le présent et le futur et formeront les trois Nornes. Elles président au destin des mortels et des Immortels sans jamais dévoiler la nature de leurs visions aux autres Immortels malgré leurs questions incessantes.

*Urd* représente le passé et est associée à la naissance. Rattachée à la sphère de la matière, elle incarne l'histoire et la mémoire et est symbolisée par une fosse noire.

*Verthandi* représente le présent et le flot incessant du temps et de la vie. Symbolisée par un sablier à moitié rempli, elle incarne la préservation de la vie et le savoir.

*Skuld* incarne elle l'avenir et la mort ultime. Sa disparition entrainera un nouvel ordre cosmique.

Elle est symbolisée par une tête de femme portant un voile noir qui cache son visage.



Parmi les premiers Immortels existait un groupe d'Athanatois particulièrement bons qui ne souhaitaient se positionner ni pour l'ordre ni pour le chaos. On trouve dans ce groupe Dame *Pixie*, Seigneur *Pooka*, ou encore *Brownie* et quelques autres comme *Leprechaum* ou *Sprite*.

Enfin, certains « Anciens » décidèrent de s'investir plus directement, traversèrent le Vortex et s'installèrent dans le Multivers. Ils constituent les « Vrais Dieux » tout puissants, mais considérés comme des leurs par les autres Athanatois qui ignorent leur origine. Il s'agit de *Thanatos*, *Hel*, *Odin* et *Ixion*.

### *Thanatos*

Patron de la mort et de la destruction. Il apparaît le plus souvent sous la forme d'un humanoïde enveloppé dans des bandages sombres qui cachent ses traits, vêtu d'une large robe noire, avec des ailes décomposées sur le dos et tenant fermement entre ses griffes squelettiques son symbole : une faux noire rouillée. Il utilise tous les moyens à sa disposition pour semer désordre et chagrin. Il incarne le chaos. Thanatos déteste toutes formes de vie et il considère la mort comme seul remède à la peste que le vivant propage à travers le multivers.





## Hel

Patronne de la réincarnation, elle est souvent appelée la reine de la glace et de l'ombre. Son symbole : un trône de pierre noire sculpté de crânes humains.

Hel prend l'apparence d'une femme extrêmement pâle au visage divisé en deux côtés distincts ? Une moitié est totalement sans traits, tandis que l'autre est d'une beauté à couper le souffle. Elle porte des vêtements noirs de jais.

Elle est fascinée par le cycle de la vie et de la mort, par la juxtaposition du bien et du mal. Elle veille à augmenter le désordre et le mal pour rétablir l'équilibre et ne pas laisser l'ordre dominer le multivers.

## Odin

Seigneur du ciel et des vents, patron de la domination juste et de la noblesse, Odin se présente sous les traits d'un vieil homme barbu, portant un bandeau sur l'œil gauche, avec de larges épaules mais un dos voûté. Il porte des vêtements gris et poussiéreux, un vieux chapeau et une cape, tenant une longue lance en guise de bâton. Odin est souvent accompagné de deux corbeaux qui chuchotent à son oreille et qui forment son symbole. Il incite la recherche de connaissances et de la sagesse au travers de l'expérience. Il exhorte à atteindre vertu et justice, à savourer les joies de la vie et apprendre de ses erreurs.

Odin incarne le savoir, la sagesse, la poésie et l'inspiration. Orgueilleux et sévère, il domine la sphère de la pensée.



## Ixion

Seigneur de la lumière et de l'énergie. Il apparaît souvent avec une chevelure d'un blond flamboyant, sa peau est dorée, des flammes dansent dans ses yeux. Il porte une tunique de soie couleur or et brandit une épée enflammée, juché sur une roue enflammée elle aussi qui flotte dans les airs. Une aura lumineuse l'entoure en permanence. C'est le soleil dans toute sa splendeur. Il est le patron de la lumière, de la vie et de l'ordre. Vigoureux et passionné, son fort tempérament le pousse à bouger sans arrêt. Il est le parangon de la passion, de la vigueur, des émotions fortes mais aussi de la contemplation, de la sagesse et de l'indulgence. Valerias est l'élue de son cœur.





## L'objectif des Immortels <sup>15</sup>

Un objectif global régit toutes les activités des Immortels : la préservation des Immortels eux-mêmes et de leur position dominante au sein du multivers.

Tous les Immortels conviennent que les cinq Sphères sont nécessaires. Ils ne sont pas d'accord sur l'équilibre qui doit exister entre elles.

Chaque Immortel cherche à augmenter l'influence de sa sphère et par conséquent tous les Immortels d'une même sphère partagent un intérêt commun.

Mais chaque Immortel cherche aussi à augmenter son pouvoir au sein de sa sphère. Cette compétition entraîne une organisation hiérarchique basée sur le pouvoir de chaque Immortel au sein de sa sphère.

Un hiérarque est un Immortel expérimenté qui possède une grande influence au sein de sa sphère de puissance.

Les Immortels rivalisent donc d'influence pour s'élever dans les rangs de leur sphère. Bien que ces objectifs soient multiversellement reconnus, ils ne garantissent pas une harmonie parfaite entre les Sphères. Bien au contraire ; Les membres de chaque Sphère s'efforcent constamment d'atteindre leurs propres objectifs, souvent en conflit avec les autres. Cette volonté constante de renforcer sa Sphère ou de maintenir l'équilibre des Sphères engendre un flux et un reflux constant de puissance.

Pour cela, les Immortels créent de puissants artefacts, recherchent les secrets du Multivers et tentent de renforcer le nombre d'Immortels au sein de leur sphère.

Or Contrairement aux Draedens et aux Dragons gardiens, les Athanatoïs sont techniquement stériles.

Ils devront donc trouver un moyen pour grossir leurs rangs...





## Les Seigneurs Élémentaires<sup>16</sup>

Les Anciens créèrent aussi quatre Seigneurs Élémentaires, chacun gouvernant un plan élémentaire.

**Le seigneur élémentaire de la terre** (rattaché à la sphère de la matière) :

Il peut prendre la forme d'un humanoïde androgyne colossal de plus de 6 mètres de haut, fait de terre de roche et de pierres. Il veille à la stabilité du plan élémentaire de la terre. C'est un allié assez méfiant des Immortels de la sphère de la matière et le seigneur élémentaire de l'eau est son ennemi selon la loi de l'opposition élémentaire.



**Le seigneur élémentaire de l'eau** (rattaché à la sphère du temps) :

Il peut prendre la forme d'un humanoïde androgyne colossal de plus de 6 mètres de haut, fait d'eau et de glace. Il assure l'équilibre et la stabilité du plan élémentaire de l'eau. C'est un fidèle allié de Protius et le seigneur élémentaire de la terre est son ennemi selon la loi de l'opposition élémentaire.



**Le seigneur élémentaire de l'air** (rattaché sphère de la pensée):

Il peut prendre la forme d'un humanoïde androgyne colossal de plus de 6 mètres de haut, fait d'air, de nuages et d'éclairs. Il veille sur le plan élémentaire de l'air, est un loyal allié d'Odin et le seigneur élémentaire du feu est son ennemi selon la loi de l'opposition élémentaire. Il ne s'intéresse aucunement à ce qu'il peut se passer dans les autres plans d'existence autres que le sien ou ceux affiliés à la sphère de la pensée.



**Le seigneur élémentaire du feu** (rattaché sphère de l'énergie):

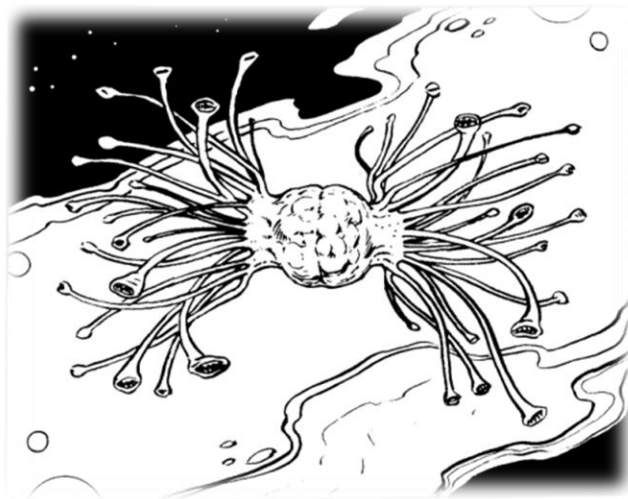
Il peut prendre la forme d'un humanoïde androgyne colossal de plus de 6 mètres de haut, fait de feu et de magma. Il veille sur le plan élémentaire du feu, est un loyal allié d'Ixion et le seigneur élémentaire de l'air est son ennemi selon la loi de l'opposition élémentaire.





## La bataille entre les premiers Immortels et les Draedens <sup>17</sup>

**M**ors que les Immortels étaient encore jeunes, les Draedens continuaient à coloniser l'ensemble des plans d'existences qu'ils rencontraient dans l'océan Astral. Ils avaient peu de goût pour le plan éthéré et encore moins pour tout matériel élémentaire. Lorsque les Immortels ont commencé à explorer le Multivers à leur tour, ils ont pris conscience des dangers inhérents à ces entités colossales qui dominaient le Multivers. Ils tentèrent alors de contester cette domination. Mais les Draedens utilisèrent leurs pouvoirs pour gagner à leur cause les Immortels les plus chaotiques, leur promettant qu'une nouvelle sphère de l'Entropie règnerait un jour sur le monde. La bataille entre les Draedens et les Immortels fit rage pendant plusieurs siècles. Nombre d'Immortels et de Draedens se combattirent sans merci, mais tout proche de perdre cette bataille, les Immortels comprirent comment repousser ces terribles entités. Ils s'allièrent aux seigneurs élémentaires et invoquèrent de puissantes énergies non seulement du plan primaire et des plans extérieurs au travers des sphères de puissance mais également des plans élémentaires et ont ainsi pu prendre le dessus. Les dragons restèrent à l'écart du conflit, en spectateurs neutres malgré leur lien avec les Draedens, puis allèrent se réfugier dans le cluster Draconique lorsque les Immortels triomphèrent.



Depuis cette bataille Draedens et Immortels évitent les confrontations, ainsi un Immortel préfère abandonner un projet mineur plutôt que de faire face à un Draeden. De même les Draedens évitent généralement les Immortels et les lieux qui les intéressent.

**Il reste environ un millier de Draedens dans le Multivers de Mystara.**



## Le cluster Draconique <sup>18</sup>

Le cluster draconique, est situé dans le Plan Astral et occupé exclusivement par des Dragons.

Ce cluster est surveillé en permanence par des gardiens qui veillent à ce que nul individu autre que Dragon ou Draeden ne pénètre.

Il est constitué de plusieurs plans d'existence, des tétra-espaces de dimension finie. Le plan réservé au grand maître est entouré par les 3 autres plans d'existence de ses lieutenants de sorte qu'il n'est pas directement accessible depuis le plan Astral. Il n'y a pas de réelle frontière entre ces plans et la transition s'opère par un changement progressif du paysage.

Le cluster occupe une large sphère principalement remplie d'air et de nuages. A son centre brille un soleil doré dont les rayons de lumière, qui couvrent toute la gamme des couleurs, se propagent dans toutes les directions vers le bord de la sphère, créant ainsi des couches colorées comportant des nuages semi solides qui servent de repère aux Dragons affiliés à la couleur de la couche. Ainsi des Dragons bleus vivent dans une couche de ciel bleu, les Dragons rouges ont leur tanière dans la zone du rouge crépusculaire.

L'ensemble des couches colorées sont réparties en 3 régions, chacune sous l'autorité d'un Dragon Maître. L'extérieur de la sphère est recouvert par de vastes couches de matière aqueuse, minérale ou métallique. Les Dragons des mers se situent dans la couche de matière aqueuse. La gravité affecte tout le plan en exerçant une attraction vers les bords de la sphère.

**Lunara** est le plan d'existence dominé par le Dragon Lune, cette région est généralement la plus chaotique, déformée et peut s'avérer cauchemardesque.

**Solus** est le plan d'existence contrôlé par le Dragon soleil. C'est une région neutre où même le jour et la nuit ont du mal à s'imposer qui est constituée d'un réseau de grottes sombres s'étendant tunnel après tunnel dont seul le Dragon Soleil connaît toutes les voies secrètes.

**Sterne**, le plan gouverné par le dragon Etoile n'est qu'ordre et bienveillance. Il s'agit de la région la plus agréable du cluster. Le dragon Etoile aime recevoir.

La partie centrale, nommée **Draconia**, est le royaume du « Grand Maître ». Cette région est constituée de lumière solide répondant exactement aux souhaits de « Sa Grandeur ». C'est de là, que le Maître de tous les Dragons peut contrôler la taille du plan draconique pour toujours accueillir l'ensemble des Dragons. Il modèlè l'apparence de ce plan selon ses caprices.

Les serviteurs attachés à Sa Grandeur sont les plus nobles de tous les dragons, les plus puissants et les plus redoutés. C'est un honneur sans précédent que d'être amené à servir sur Draconia.

Aucune créature vivante ne peut pénétrer dans ce plan sans qu'un Dragon Maître ne le souhaite.





## Le vortex dimensionnel <sup>19</sup>

Les Immortels quant à eux poursuivirent l'exploration de ce multivers chaotique qui ne semblait servir aucun objectif. Ils visitèrent ainsi un grand nombre de plans d'existence, un nombre et une variété qui semblaient infinis !

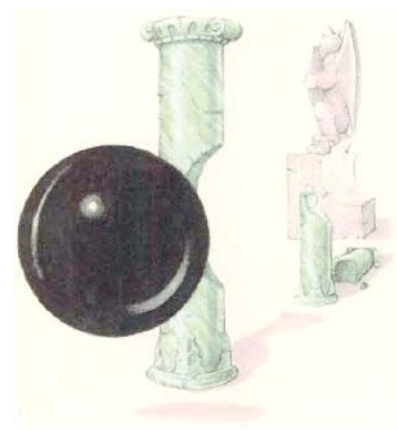
Ils furent grandement impressionnés par la puissance de cette création et s'interrogèrent également sur la puissance des créateurs car il fallait bien que quelqu'un, présent avant les premiers immortels, ait créé cela. Aussi ils mirent tout en œuvre pour que ce multivers se développe et s'accomplisse. Ils réalisèrent alors que leur immense pouvoir n'était que peu de chose en regard de la puissance de ceux qu'ils appelèrent les « Anciens ».

C'est ainsi que leur curiosité les mena jusqu'aux confins du Multivers, franchissant toutes les barrières jusqu'à atteindre un mur infranchissable. Les Immortels venaient de découvrir le Vortex dimensionnel. La barrière construite par les « Anciens » qui pour être franchie nécessite la perception de la sixième dimension. Certains pourtant essayeront et se perdront dans un espace infini rempli d'éther sous forme liquide. Aucun ne réussira à s'extirper de cette masse tourbillonnante. Ces Immortels ne meurent pas mais ne reparaissent jamais.

Les Immortels au fil des millénaires feront pourtant de nombreuses tentatives pour tenter de percer ce mystère, sans jamais y parvenir. Les « Anciens » ont en effet pris leurs dispositions pour repousser ces tentatives et maintenir les Immortels dans un espace à 5 dimensions en espérant qu'ils se consacrent pleinement à l'accomplissement du Multivers.

Les « Anciens » font même appel à ce que les Immortels appellent les créatures du Vortex, des créatures qui leur inspirent une grande peur car capables d'aller et venir à travers le Vortex dimensionnel, au service des « Anciens » pour observer, corriger ou même détruire...

Une des créatures les plus mystérieuses et extraordinaires reste la **sphère mortelle** qui se présente sous la forme d'une boule ténébreuse d'un mètre cinquante de diamètre faite d'énergie noire, qui se déplace lentement en lévitation et qui désintègre tout ce qu'elle touche



Le Vortex dimensionnel ne disparaîtra pas avant que les « Anciens » n'aient touché le but de leur grande expérimentation, qui est à n'en pas douter, la création de nouveaux « Anciens ».



## La bataille de la naissance de l'univers <sup>20</sup>

Les 4 Sphères élémentaires porteuses d'une part d'Entropie, s'opposent à la Sphère de l'Intégration, craignant que le Chaos originel ne soit submergé par l'ordre des choses. Car la vie semble être la fille légitime du Chaos et menace d'asservir son père et conquérir le Multivers. Ainsi une fracture s'opère entre les Immortels, les uns voulant façonner un Cosmos ordonné alors que d'autres le souhaitent le plus chaotique possible. Enfin nombre d'entre eux choisissent de ne pas participer à cette lutte et restent à l'écart.

Le temps passe, mais il n'a aucune influence significative sur les créatures Immortelles. Aussi 400 millions d'années s'écoulent avant que cette bataille n'atteigne son paroxysme, et ne crée une fracture irréparable au sein du Multivers, le séparant en deux hyperespaces. L'un que l'on nomme normal et qui correspond à celui décrit jusqu'à présent et l'autre que l'on nomme miroir, un autre hyperespace à quatre dimensions, chaotique, reflétant l'hyper espace normal de façon confuse et dans lequel l'ensemble des ingrédients sont mélangés. Ainsi le tétra-espace miroir, est composé des dimensions 2, 3, 4 et 5 selon un processus de réversion qui convertit la 1<sup>ère</sup> dimension en 5<sup>ème</sup>, la 2<sup>ème</sup> dimension en 4<sup>ème</sup>, la 3<sup>ème</sup> restant identique et la 4<sup>ème</sup> devenant le 2<sup>ème</sup>.

Et donc, après 400 millions d'années, la vie sort victorieuse, subjugué le chaos et conquiert le multivers.

Aussi la sphère de l'intégration est-elle répartie dans chacune des sphères élémentaires et pour préserver l'équilibre, la part d'entropie de chaque sphère élémentaire est regroupée pour former la nouvelle sphère de l'Entropie. Ainsi les Immortels vainqueurs rejoignent une des 4 sphères maintenant alliées à l'ordre et à la vie. Les Immortels vaincus se regroupent au sein de la sphère de l'Entropie. Mais que faire des Immortels restés indécis, qui n'avaient pas combattu la vie et donc l'avaient aidé indirectement. Ils n'avaient plus leur place dans aucune des sphères. Ils sont alors privés d'une grande part de leurs pouvoirs et condamnés à une moindre forme d'Immortalité, aussi longtemps que l'ordre règnera sur le Multivers. Leurs esprits sont dispersés sur le plan Primaire et depuis ils naissent et renaissent sous la forme de ce que nous nommons le bon peuple (Faeries, pixies, sprites, farfadets, brownies, Pookas, Sidhe), des êtres féériques extraordinaires qui ne sont plus Immortels mais pas vraiment mortels. Ils prennent plaisir à la vie et à la nature, qu'ils aiment et qu'ils protègent. Aussi les trouvent-t-on le plus souvent dans les zones sauvages et plus particulièrement dans les forêts de Mystara.

Chaque race du Bon Peuple est en réalité composée des 'fragments' mortels d'un seul Vieil Immortel, portant le même nom que la race à laquelle il donna naissance. Ainsi, par exemple, un seul Flutterling (butineur de bruyère) n'est rien d'autre qu'un minuscule fragment de l'âme du vieux seigneur immortel Flutterling.

Comme il fait partie d'un être immortel, un membre du Bon Peuple ne meurt jamais vraiment mais, simplement, se réincarne dans un nouveau corps après un temps donné.

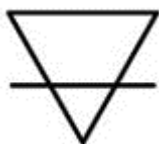
Un membre du Bon Peuple n'est pas conscient de faire partie d'un seul Immortel et se considère comme un individu, bien que des effets étranges puissent survenir si deux membres d'une même race joignent leur pouvoir magique. De plus, un membre d'une race du Bon Peuple ne tuera jamais intentionnellement un autre membre de la même race.



## Léon de la Création

Cependant comme chacun sait, un excès d'ordre conduit à la stagnation et de là à la mort. Ainsi l'Entropie pourra reconquérir un jour le Multivers. Et comme la fille vie a prévalu sur le père Chaos, la mort de la fille emportera l'ordre du père. Le bon peuple attend patiemment que la grande roue tourne...pour retrouver à nouveau l'Immortalité.

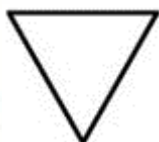
Mais pour l'heure, la victoire de la vie conduit à la grande réforme des sphères :



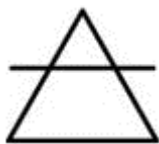
La **sphère de la Matière** ayant échangé sa part d'entropie par une part d'intégration renforce sa tendance à la stabilité et l'ordre contre la destruction et l'obsolescence. Les Immortels liés à cette sphère perçoivent et comprennent la vie sous toutes ses formes. Bien sur les créatures organiques, mais aussi des métabolismes à base de silicium, méthane ou autre, tout comme les formes de vie à micro-échelle telles que les virus ainsi que les êtres à macro-échelle comme les mégalithes.



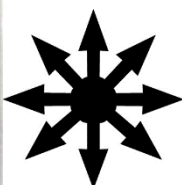
La **sphère de l'Énergie** après la réforme reste la sphère dynamique et active par excellence. En abandonnant son côté chaotique, elle engendre l'énergie créatrice de la vie. Son but est désormais de créer un maximum d'activité, accélérer le temps, exciter la pensée de façon ordonnée. C'est la sphère de la création mais aussi de la magie. Les Immortels de cette sphère sont en phase avec les forces de la magie, sont capables de détecter et comprendre tout type de magie et d'anticiper comment le multivers peut changer en conséquence.



La **sphère du Temps** est maintenant modifiée par l'adjonction d'une part d'ordre et de vie. Le Temps est partout, profitant des leçons du passé. C'est une force créatrice liant création, mort et renaissance. Elle est toujours opposée à la sphère de la Matière, et rappelle incessamment à la sphère de la Pensée, les leçons du passé. Les Immortels de cette sphère voient le flux du temps du Multivers : Le passé dans toutes ses permutations, les chemins possibles de l'avenir, et la convergence entre les deux. Ils sont conscients que le passé n'est ni fixe ni uniforme et souvent fait de possibilités passées, car tout peut être déplacé si l'on va assez loin.



La **sphère de la Pensée**, à la suite de la réforme essaie maintenant de comprendre l'existence et la structure du multivers et de faire des autres sphères des outils pour établir l'ordre contre le chaos. Pour les Immortels de cette sphère, la nature même de la pensée est une chose visible et dynamique. L'interaction des idées est aussi réelle et palpable qu'un duel de magie ou le choc des armées.



La **sphère de l'Entropie** n'est reliée à aucun élément. L'Entropie c'est le talon d'Achille, le point de faiblesse de l'ensemble du monde de Mystara : la putréfaction, la déliquescence et la désintégration de toute chose. Elle cherche uniquement à causer la fin de toute chose et l'oubli. Son objectif est la destruction finale de Mystara. Elle est en fait opposée aux quatre autres sphères, mais celles-ci ne peuvent éradiquer la sphère de l'Entropie car les 5 font partie d'un tout cohérent qui doit conserver son équilibre. L'Entropie cherche donc à détruire la Matière, dissiper l'Énergie, stopper le Temps et étouffer la Pensée. Les Immortels de cette sphère peuvent percevoir, faiblement, les alternatives envisagées par leurs pairs, et se servent de cet avantage pour encourager la corruption et la destruction.



Le plan extérieur **Eden** devient désormais le plan **Pyts** lié à la sphère de l'entropie. C'est un plan terrifiant de mort et de tourment. L'atmosphère est remplie d'air nauséabond et empoisonné. Ici tout n'est qu'obscurité. Seules quelques lunes envoient une pâle lumière, reflétant une lumière venue d'ailleurs car il n'y a pas de soleils. Les planètes ont des formes bizarres, certaines en forme d'araignées, d'autres de volcans ou encore de requins. Leur surface est inhospitalière faite de déserts, de marécages ou de chaînes montagneuses abruptes. Voilà un plan bien sinistre et repoussant où le temps passe dix fois plus vite.

Ainsi débute l'ère moderne de notre multivers basé sur les 5 sphères réformées.

Les immortels des cinq sphères le savent et même ceux de la sphère d'Entropie en ont conscience pour la plupart d'entre eux, ils ne peuvent exister sans les autres. Tout est dans le paradoxe. Les Immortels de l'Entropie cherchent donc parfois plus à subjuguier et contrôler qu'à annihiler, tout dépend de leur « tempérament ». Le monde ne peut correctement fonctionner sans un équilibre entre ces 5 sphères de puissance. Le multivers est mieux servi lorsque la balance entre les 5 sphères est préservée. Si une sphère prenait l'ascendant sur les autres, toutes en souffriraient.

C'est après la bataille de la naissance de l'univers et à la suite de la création du tétra espace miroir que fut fondée la plus ancienne assemblée des nouveaux Immortels connue sous le nom du **conseil d'intrusion**. Constitué par un Immortel hiérarque de chacune des sphères de puissance, il est chargé de surveiller les intrusions en provenance d'autres dimensions et de mesurer leur dangerosité pour l'équilibre du Multivers (par exemple en provenance de la dimension des cauchemars)

Mais pour l'heure, les « Anciens » peuvent poursuivre l'expérimentation après la réforme des sphères de puissance et la redistribution des Immortels.

Il y eut dès lors une explosion de vie au sein du Multivers.



## La création de la vie sur les plans élémentaires <sup>21</sup>

Les Seigneurs élémentaires peuplèrent leur plan de créatures élémentaires qui sont des mélanges de matériaux solides et liquides, maintenus ensemble par une force de vie de la pensée et de l'énergie leur offrant une résistance hors du commun et particulièrement adaptée à leur milieu. Ainsi sur le plan élémentaire de l'eau les créatures solides sont faites de glace qui ressemble à du cristal mais qui ne fond pas à des températures chaudes. Les premières créatures élémentaires créées furent les **élémentaux** dont le corps est constitué d'un des 4 éléments de base et qui possèdent une nature hautement magique mais une intelligence limitée. Ils peuvent faire preuve d'une grande sauvagerie. Ils prennent plaisir à détruire toute créature ou matériel différent de leur composante élémentaire. Les élémentaux ne mangent pas, ne dorment pas et de respirent pas, leur âme et leur corps ne font qu'un.

*L'élémental de l'air* est une masse d'air tourbillonnante prenant vaguement l'apparence d'une silhouette humanoïde. Des zones de brouillard plus sombres forment des yeux et une bouche. Il parle rarement l'aérien, mais son langage peut être entendu dans le cri aigu d'une tornade ou le gémissement d'une tempête de minuit. Il peut ainsi se transformer en un cyclone hurlant destructeur qui éjecte tout sur son passage.



*L'élémental de terre* apparaît comme un très grand humanoïde composé de tous types de saleté, de pierres, de métaux précieux et de pierres précieuses. Il a un visage froid et sans expression, et ses deux yeux brillent comme des gemmes brillantes aux multiples facettes. Bien qu'il ait une ouverture en forme de bouche dans son visage, un élémentaire de la terre ne parle que rarement le terreux. Sa voix peut être entendue dans le silence des tunnels profonds, les grondements des tremblements de terre et le grincement de la pierre contre la pierre. Bien que les élémentaux terrestres voyagent très lentement, ils sont implacables dans l'accomplissement de leurs tâches. Un élémentaire de terre peut voyager à travers la terre ferme ou la pierre sans aucune difficulté. Cependant, ils ne peuvent pas voyager à travers l'eau.





**L'élémental de feu** apparaît comme une grande feuille de flamme reproduisant une silhouette humanoïde. L'élémental de feu semblera toujours avoir deux appendices en forme de bras, un de chaque côté de son corps. Ces bras semblent retourner dans le corps enflammé de la créature, pour ressortir de ses côtés quelques secondes plus tard. Les seules caractéristiques faciales d'un élémental de feu sont deux grandes taches incandescentes de feu bleu brillant, qui semblent fonctionner comme des yeux pour l'élémental. Les élémentaux de feu parlent rarement l'igné, bien que leurs voix puissent être entendues dans le crépitement et le sifflement d'un grand feu. Où qu'il passe, il embrase tout ce qui l'entoure, ne laissant derrière lui que cendre et fumée.



**L'élémental de l'eau** ressemble aux crêtes des vagues. Leur forme rappelle celle de leurs semblables élémentaires mais avec un corps fluide et visqueux. Les bras de l'élémental apparaissent de chaque côté de son corps principal comme de plus petites vagues. Les bras vont et viennent, grandissant plus ou moins vite au fur et à mesure que l'élémental bouge. Deux orbes d'un vert profond sortent du front de la vague et lui servent d'yeux. Une cavité bordée de corail fait office de bouche. Les élémentaux de l'eau parlent rarement l'aquatique, mais leurs voix peuvent être entendues dans le fracas des vagues sur les rivages rocheux et le hurlement d'un coup de vent océanique. Un élémental de l'eau engloutit tout ce qui se dresse contre lui.



Au fil des millénaires, certaines créatures élémentaires gagnent en stature, en pouvoir et pour certaines d'entre elles en intelligence, de telle sorte qu'elles s'imposent aux autres et deviennent progressivement des gouvernants appelés Maîtres élémentaires, sur lesquels se repose le Seigneur Élémentaire.

Ainsi s'organise la vie sur les plans élémentaires, voyant se dessiner une hiérarchie basée sur la puissance des leaders qui émergent au fil du temps.

Les Seigneurs élémentaires gouvernent leurs sujets en leur laissant un grand degré de liberté. Chaque Seigneur laisse l'administration quotidienne des différentes régions de son monde élémentaire aux nombreux nobles de sa cour, préférant se concentrer sur les relations extra-planaires. Malgré l'organisation pyramidale mise en place, il tolère les luttes intestines et les guerres intra planaires occasionnelles car il juge utile de limiter la puissance des nobles les plus puissants, tant que cela ne menace pas la stabilité globale du plan élémentaire.

Il n'aime pas partager sa position avec les nobles assoiffés de pouvoir et, pour cette raison, il empêche toute tentative de contester sa domination sur son Plan élémentaire puisqu'il sait qu'il ne peut y avoir qu'un seul maître pour chaque élément pour maintenir l'équilibre dans le Multivers.









# CHAPITRE 2

## La formation de Mystara



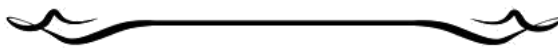
a période primordiale de formation de **Mystara** correspond aux

temps où les premiers Immortels s'intéressent au plan Matériel Primaire. Il y a plus de 13 milliards d'années, les galaxies voient le jour dans le plan primaire. Les Immortels visitent ces Galaxies, constituées de nébuleuses primitives à partir desquelles sont créées les premières étoiles, comme notre soleil **Ixionis**. Or l'Immortel **Ixion** n'est en rien responsable de la création de l'étoile portant son nom.





Les étoiles sont créées à un rythme constant au centre même de chaque galaxie grâce à l'ouverture de portes spéciales provenant du plan élémentaire du feu. Les Immortels, n'ont aucun contrôle sur ce processus, qui est entièrement régulé par le Seigneur Élémentaire du feu.

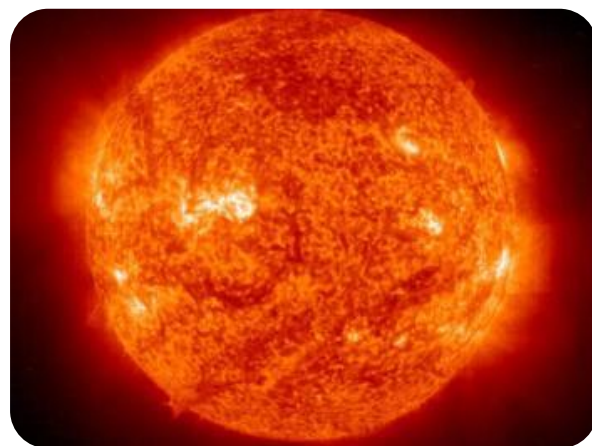


## L'Univers de Mystara <sup>22</sup>



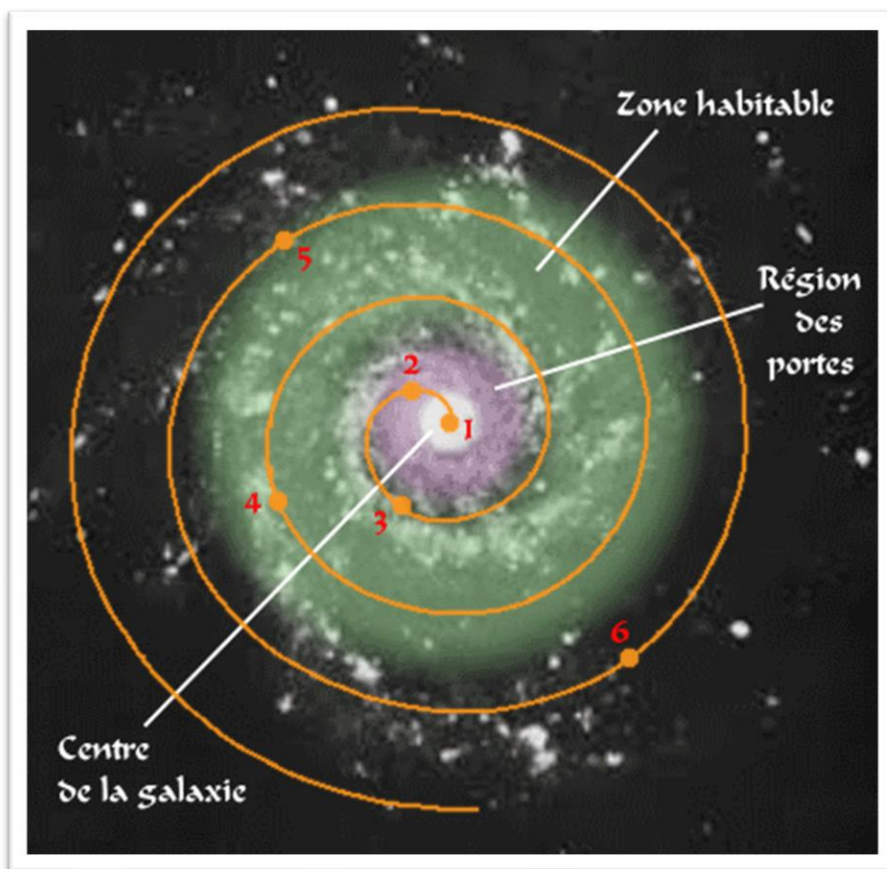
Ainsi, il y a presque 4,5 milliards d'années, Ixionis se forme durant cinquante millions d'années, au centre de notre galaxie à partir d'un vortex laissant s'écouler la matière élémentaire. Un maître élémentaire du feu emprunte également le vortex et se loge au cœur même d'Ixionis pour organiser cette matière. Tout d'abord proto-étoile, Ixionis attire de plus en plus de matière, prend ainsi plus de masse et devient de plus en plus chaud jusqu'à atteindre 15 millions de degrés. Encore quelques centaines de milliers d'années après la fermeture du vortex, Ixionis encore instable éjecte beaucoup d'hélium et d'hydrogène. Puis il se stabilise. Et depuis son hydrogène ne cesse de brûler sous le regard vigilant du maître élémentaire.

Les nouvelles étoiles sont créées sans planètes - les planètes ne sont pas constituées de feu mais de différents types d'éléments - et s'éloignent lentement du centre de la galaxie vers sa périphérie, selon un processus de spirale qui prend généralement des centaines ou des milliers de millions d'années. L'objectif principal des galaxies, durant ce cycle dominé par la vie est de remplir le vide de l'espace avec des étoiles. Mais l'Entropie est également impliquée dans ce processus et veille à ce que le vide se développe également.





Alors que l'étoile nouvellement créée s'éloigne du centre bondé de la galaxie, elle croise des régions reliées cette fois aux plans élémentaires de la terre, de l'air, du feu et de l'eau. De telles portes se produisent très près l'une de l'autre autour d'une étoile prometteuse car chaque force élémentaire est en compétition pour remplir l'espace autour du nouveau soleil avec son propre élément. Ces portes sont évidemment contrôlées par les Seigneurs élémentaires de chacun des plans élémentaires. Après un enthousiaste jet de matière déversé dans le vide de l'espace qui dure environ 10.000 ans, les portes se referment laissant de longs morceaux de matière élémentaire qui dérivent autour de la nouvelle étoile.



### *Evolution d'une étoile au sein de la galaxie de Mystara*

- 1 – Naissance de l'étoile au centre de la galaxie.
- 2 – Portes vers les plans élémentaires.
- 3 – L'étoile pénètre dans la zone habitable de la galaxie.
- 4 – Milieu de la zone habitable.
- 5 – L'étoile vieillit et quitte la zone habitable.
- 6 – La vieille étoile entre dans la zone périphérique et meurt.

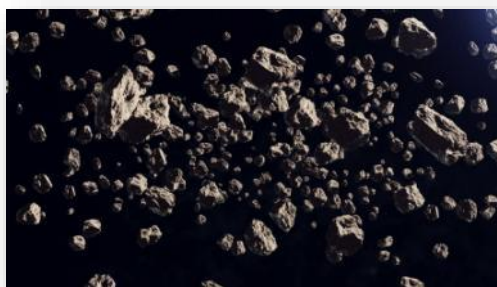




## La formation de Mystara



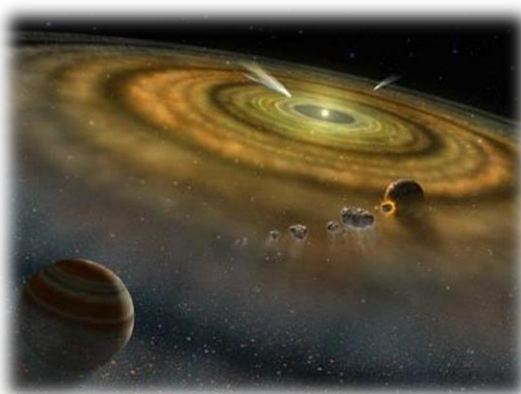
Autour de la jeune étoile Ixionis, la matière tourne maintenant en un ballet incessant, emprisonnée par la force de gravité d'Ixionis jusqu'à 4.500.000.000 km de distance. Toute matière à moins de 50.000.000 km est aspirée par Ixionis. Notre étoile lorsqu'elle s'est allumée, s'est mise à émettre des vents puissants qui ont poussé vers l'extérieur les éléments les plus légers comme les gaz. Grâce à la magie émanant de notre étoile, toute cette matière tente de s'organiser.



De petits grains de poussière se rencontrent et s'accrochent les uns aux autres. Sous l'influence de l'Entropie, ces petits paquets de poussières se désagrègent parfois ou sont irrémédiablement attirés par Ixionis. Parfois ces paquets percutent d'autres grains de matière et finissent par s'agréger. Ces grains, par coalescence, deviennent des cailloux qui tournent autour d'Ixionis à des vitesses folles, se percutent et se cassent en petits morceaux

lorsque l'Entropie l'emporte, ou bien, libérant une énergie telle qu'ils se soudent entre eux pour former des rochers lorsque la sphère de la matière est victorieuse. Lorsqu'un rocher atteint une taille critique, il parvient à mieux résister aux collisions, et du fait de sa taille, il attire les petits cailloux et les poussières qu'il rencontre.

C'est ainsi que l'accrétion gravitationnelle aidée par les sphères de la vie, donne parfois naissance à des planétésimaux qui atteignent plusieurs kilomètres de diamètre.



Au-delà de 600.000.000 de km, la matière constituée principalement de gaz se regroupe en boules plus grosses et plus denses. La gravité faisant son effet, les plus gros morceaux attirent vers eux de plus en plus de matière du fait de leur pouvoir d'attraction. La périphérie est plus favorable à la formation de gros morceaux car plus éloignés de la force d'attraction d'Ixionis.

Ainsi naissent les planètes gazeuses géantes de notre système.

Ces planètes se forment dans une région où la température est suffisamment basse pour permettre aux éléments gazeux de se condenser.



## Tarastiae (Loth)

La toute première à orbiter autour d'Ixionis, Tarastiae, se forme bien avant ses petites sœurs à 610.000.000 km d'Ixionis, dès l'arrivée de la matière élémentaire dans le système primitif. Son noyau solide se constitue rapidement à partir de débris d'astéroïdes et de planétésimaux en seulement quelques dizaines de milliers d'années créant littéralement un sillon dans le disque protoixionien. Lorsque Tarastiae finit d'absorber les dernières poussières à portée de sa force gravitationnelle, une atmosphère commence à se créer à partir de la matière gazeuse du disque, principalement d'hydrogène et d'hélium mais aussi de méthane et d'ammoniaque.



## Khoronis (Zoar)

A proximité de Tarastiae, quelques milliers d'années plus tard, se forme Khoronis légèrement plus excentrée, à 692.000.000 km elle bénéficie tout de même de suffisamment de matière pour grossir rapidement. Elle aussi composée d'un noyau solide (fait de silicate et de fer) entouré de gaz (principalement d'hydrogène). Les anneaux qu'on lui connaît n'existent pas encore mais se constitueront au fil des millénaires à partir de particules de glace et de poussière.

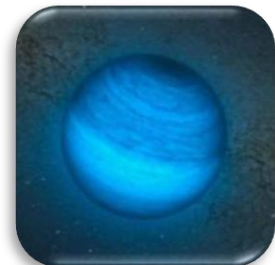


10.000 ans ont passé. La gravité de Tarastiae est déjà assez forte pour empêcher les roches de franchir son orbite, délimitant ainsi les régions internes et externes de notre système Ixionien. Première arrivée, première servie, elle récupère la plupart de la matière élémentaire présente autour d'Ixionis. Sa masse augmentant, le système s'emballe. Sous l'effet de sa propre gravité, l'atmosphère s'effondre et la géante aspire encore plus de matière. Devenant plus massive elle est freinée dans sa course et est inévitablement attirée vers Ixionis. Ainsi débute sa migration vers l'intérieur du système.

## Proteanis (Verdun) et Helea (Alith)



C'est à cette époque que l'on voit apparaître Helea et Proteanis dont la croissance va être limitée par la moindre densité de matériel élémentaire disponible dans les régions voisines de Tarastiae et Khoronis. Proteanis et Helea se forment lentement dans la région périphérique de Khoronis respectivement à 1.100.000.000 km et 1.350.000.000 km d'Ixionis. Ces planètes se composeront de moins d'hydrogène et d'hélium déjà grandement aspirés par Tarastiae et Khoronis, et de davantage de méthane et d'ammoniaque mais aussi de carbone et d'azote. C'est cette présence de méthane qui leur donne cette couleur bleue.





## La formation de Mystara

Pendant ce temps, Tarastiae s'approche encore d'Ixionis poursuivant sa croissance par accréation dans une région riche en astéroïdes. En 50.000 ans à peine, elle n'est plus qu'à 275.000.000 km d'Ixionis, dévorant la ceinture Pyrithienne.

Khoronis suit sa grande sœur et s'approche à 370.000.000 km de son étoile à la même époque, profitant des restes laissés par Tarastiae. Héléa et Protéanis poursuivent leur lente croissance. Elles ont à présent atteint une masse suffisante pour être attirées par Ixionis et débutent leur lente migration.



Le système interne reste dominé par l'Entropie qui bloque la phase d'accréation qui aurait pu conduire à la création de planètes telluriques habitables plus proches d'Ixion. C'est à ce moment précis que les premiers mégalithes, envoyés par les « Grands anciens », investissent le système Ixionien. Il s'agit du premier âge aussi appelé l'éon Azoïque.



## L'éon azoïque [-4381 Ga à -3613 Ga]<sup>23</sup>

### L'arrivée des mégalithes

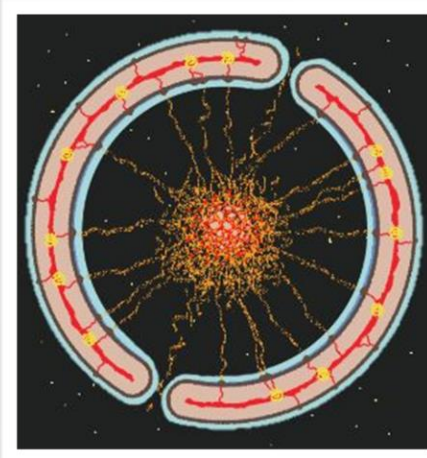
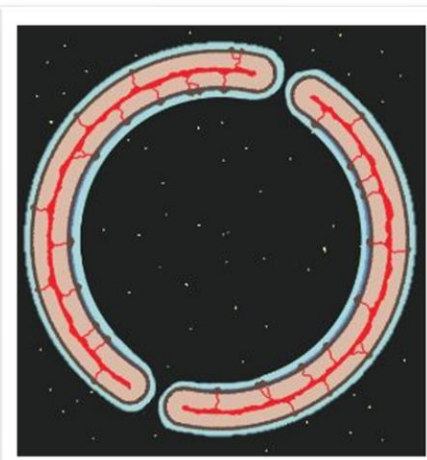
Le mégalithe est un être intelligent et hautement magique mais qui ne peut se reproduire. Il paraît pouvoir résister à tout jusqu'à la fin des temps. Il ne semble pas vieillir, rajeunissant constamment sa surface à travers un ensemble infini de cycles d'activité et de sommeil. Chaque cycle pouvant durer entre 10.000 et 1.000.000 d'années. Les premiers souvenirs de ces êtres célestes mentionnent qu'ils étaient présents à l'aube des temps, flottant dans le vide puis orbitant autour des tous premiers soleils du plan primaire. Leur grande capacité magique leur permet de générer un puissant champ magique englobant leur surface externe, mais aussi d'ouvrir des portes vers d'autres plans d'existence, principalement vers les plans élémentaires.

Les mégalithes sont également capables de modifier facilement la forme de leur surface externe, un continent émergeant du fond marin n'est qu'une ride sur la peau de ces créatures gigantesques. Ils peuvent créer des champs de gravité artificiels, des bulles anti-magie et garder ou libérer une atmosphère ou une couche océanique à volonté. Ils peuvent se téléporter sur d'autres orbites - ou s'éloigner pour orbiter autour d'un autre soleil plus prometteur.

Dans sa phase active, le mégalithe est éveillé et utilise ses pouvoirs pour créer la vie et un environnement propice à son développement, tout en attirant la vie existant dans d'autres lieux du Multivers.

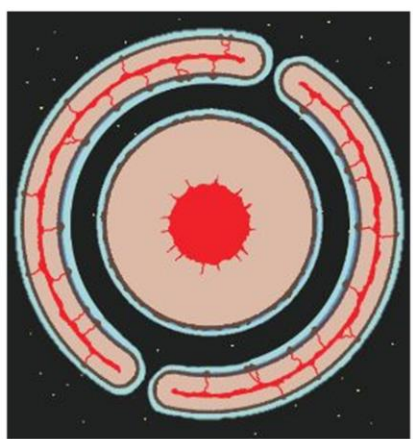
Il existe une sous-race de mégalithe qu'on dénomme les mégalithes creux. Pour les membres de cette sous-race, la matière cérébrale habituellement concentrée dans le noyau, se trouve répartie dans une couche située près de son bord extérieur et entourée par un manteau fait d'un tissu mixant solide et liquide, laissant le centre du mégalithe entièrement vide. Une mince couche de matière vient recouvrir la surface externe de son manteau. Cette couche cérébrale est appelée le bouclier terrestre. Une tâche particulière leur a été assignée par leurs créateurs, les « Grands Anciens ». Une tâche qu'ils tentent de conserver secrète pour ne pas éveiller l'attention notamment des Immortels de la sphère de l'Entropie. Car même si aucun Immortel n'en a été témoin, le creux de ces mégalithes sert à enfanter des planètes, source de vie du multivers !

Les mégalithes creux fréquentent la région précédant la zone habitable de l'univers, attirés par les amas de matière élémentaire orbitant autour des jeunes soleils. La matière élémentaire est alors drainée à l'intérieur du mégalithe qui utilise une porte magique vers le plan élémentaire du feu de façon à activer de puissants volcans sur la face interne de son manteau qui contribuent à la formation du noyau planétaire.





## La formation de Mystara



Ce noyau est ensuite recouvert de terre et d'eau dans certains cas puis finalement après plusieurs milliers d'années, une atmosphère peut être ajoutée. La planète est formée. Le mégalithe se téléporte alors pour laisser cette nouvelle planète orbiter autour de son soleil. Durant toute la gestation, le mégalithe prend soin d'activer une bulle anti-magie à partir de son bouclier terrestre protégeant et occultant sa partie interne vis-à-vis de l'extérieur. Ainsi personne ne peut affirmer, même pas les Immortels, que les mégalithes sont des faiseurs de planètes.

Les mégalithes ne sont pas à l'origine de la création de toutes les planètes, en effet certaines planètes sont bien plus grosses que les plus grosses des mégalithes.

Généralement ces planètes géantes se forment spontanément sous l'effet d'une puissante magie très localisée qui agglomère les amas de matière désordonnés pour former une planète, comme c'est le cas pour nos 4 géantes gazeuses. Des planètes plus petites ou encore des lunes peuvent obéir au même mécanisme.

Ce type de planète reste stérile. Seules les planètes enfantées par les mégalithes creux peuvent porter la vie dès le moment où un autre mégalithe vient l'imprégner avec un champ magique.

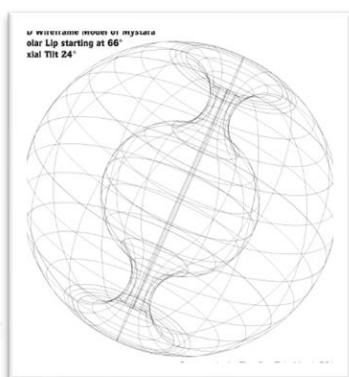
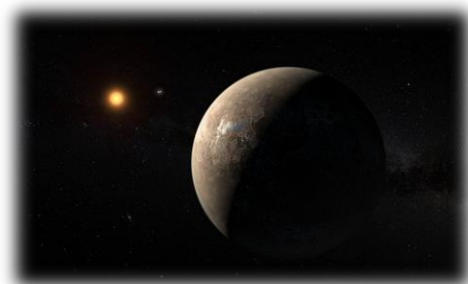
Les mégalithes font partie des rares êtres (avec les Immortels et les maîtres élémentaires) à pouvoir créer la vie dans le multivers.

Ils adorent d'ailleurs créer un milieu propice à la vie sur leur propre surface externe durant leur phase d'éveil, mais sont malheureusement limités par leur phase de sommeil destructrice de toute vie, les condamnant à recommencer ce cycle infini.

Ixionis constitue un jeune soleil attrayant de près de 140.000 km de diamètre, entouré par la ceinture Pyrithienne source de matière élémentaire dont les Mégalithes sont friands.

Char, Ven et Ash sont les 3 premiers mégalithes creux (des faiseurs de planètes) à arriver dans le système Ixionien, bientôt suivis d'un mégalithe nain : Urt.

Lorsque Urt s'éveille à la vie, elle prend conscience qu'elle flotte dans l'espace au sein d'une galaxie en formation. Urt est un mégalithe creux de taille modeste qui mesure 9960 km de diamètre (sa circonférence à l'équateur est de 31220 km). Deux ouvertures polaires tubulaires de 2400 km de diamètre permettent l'accès de la surface au monde creux.



Leur courbure vers le monde creux est si graduelle qu'elle est imperceptible, sauf vue du ciel. Le temps perpétuellement orageux (provoqué par la rencontre des conditions climatiques des différents climats des deux mondes), le froid meurtrier et un effet anti-magie qui rend les objets magiques et les sorts inutiles gênent considérablement le passage par ces ouvertures. Elle sait immédiatement ce pourquoi elle est là. Elle repère un jeune soleil dégageant une forte aura magique et encore pourvu de matière élémentaire orbitant alentour. Elle vient de débuter sa première phase active qui va durer 500.000 ans.



Les mégalithes Char, Ven et Ash étaient déjà là. Mais contrairement à ses congénères, Urt ne pouvait prétendre créer des planètes.

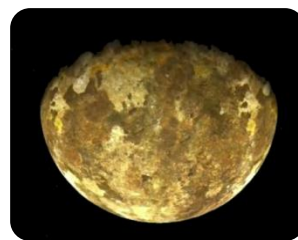
Son diamètre intérieur est de seulement 6100 km. La circonférence intérieure du monde creux à l'équateur est de 19165 km.

Dans le même temps Tarastiae, attirée par Ixionis entre alors dans la ceinture d'astéroïdes avalant goulument tout débris de matière croisant sa route. Une confrontation titanesque oppose la géante gazeuse au groupe de mégalithes. Char, avec ses 38.465 km de diamètre, est le plus imposant, vient ensuite Ven avec un diamètre de 27.347 km, puis Ash mesurant 19.867 km de diamètre et enfin Urt. Les mégalithes creux unissent leur force et créent une onde magique suffisamment puissante pour repousser la grande Tarastiae. Cette onde se propage jusqu'à Khoronis, Ainsi les deux géantes gazeuses sont-elles progressivement et irrémédiablement éjectées vers la périphérie du système. Protéanis et Héléa quant à elles continuent leur lente migration vers Ixionis. 100.000 ans plus tard, elles seront à leur tour repoussées vers les contrées glacées par la migration inverse des deux géantes.

Le champ est donc libre pour nos mégalithes qui se mettent à l'ouvrage durant leur cycle actif. Ainsi sont créées en quelques centaines de milliers d'années les planètes telluriques du système interne.

### Damoclès (Dimas)

La toute première planète tellurique à voir le jour est Damoclès. Enfantée durant la période active du mégalithe Ven. Ven amasse en elle le matériel élémentaire présent dans la ceinture Pyrithienne principalement constitué de roche et de terre. Durant 80.000 ans, Ven, laissant libre cours à sa créativité artistique, engendre une première planète très particulière. Damoclès est un monde plat, une demi-sphère possédant une surface plate d'environ 80 millions de km<sup>2</sup>. Cette planète de 9821 km de diamètre (presque aussi grosse que Urt) est initialement créée à 173 000 000 km d'Ixionis,



Durant la même période, Char et Ash créent aussi chacune une planète, puisant dans le matériel élémentaire disponible. Malheureusement, créées trop près d'Ixionis, les deux planètes sont englouties par Ixionis en à peine 100.000 ans pour la première et 300.000 ans pour la deuxième.

Urt se met également au travail et engendre plusieurs lunes dont elle décore les planètes du système Ixionien.

Tout naturellement, Urt débute par la plus grosse planète du système : Tarastiae qui venait d'entamer sa migration externe.



Lorsqu'Urt arrive à proximité de la géante gazeuse, un satellite de bonne taille orbitait déjà autour de Tarastiae à 181.000 km. Amalthea est un corps de forme irrégulière mesurant 2060 km dans sa plus grande longueur, et capturé par Tarastiae à son passage. Sa surface de couleur rouge est déjà fortement cratérisée.



## La formation de Mystara

Urt se met à l'ouvrage.

Sa première lune Io est créée en à peine 30.000 ans. Composée à partir des éléments de terre et de feu, il s'agit d'une lune très volcanique de 3040 km de diamètre. Sa couleur caractéristique est liée à la présence de soufre. Le panache de certains volcans peut atteindre 500 km. Il s'agit de la lune la plus active du système Ixionien. Cette instabilité est due à l'inexpérience de Urt lors de sa première création. On ne l'y reprendrait plus.



Les autres mégalithes se remettent à l'ouvrage.

### Valeriae (Mym)

La plus grosse des planètes telluriques est modelée par le mégalithe Char. De 12.200 km de diamètre, avec une circonférence à l'équateur de 38.328 km, composé principalement de terre, d'air et de feu.

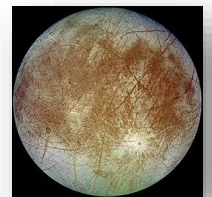
Elle est créée à 98.000.000 km d'Ixionis en 120.000 ans. C'est la dernière création du cycle actif de Char qui s'endort pour 300.000 ans.



Ash crée une planète plus proche d'Ixionis encore sans savoir le sort réservé à sa création précédente. La planète tombe vers Ixionis en moins de 150.000 ans.

Ven quant à lui poursuit sa création au sein de la ceinture pyrithienne. Et donne naissance à deux petites planètes en l'espace de 100.000 ans. Malheureusement et contrairement à Damoclès, ces nouvelles planètes ne résistent pas à l'environnement chaotique de la ceinture pyrithienne et finissent par être percutées par des astéroïdes suffisamment massifs pour les détruire.

Lorsqu'elle crée la deuxième lune **Europa**, Urt fait cette fois appel aux éléments de la terre et de la glace pour obtenir plus de stabilité. Au bout de 50.000 ans elle met au monde une lune un peu plus grosse (3257 km de diamètre) et un peu plus éloignée de Tarastiae. Sa surface faite de glace est la plus lisse du système Ixionien. Urt s'est appliquée.



La suivante est plus grosse encore emplissant presque complètement le ventre creux de Urt. La lune **Ganymedes** de 5645 km de diamètre restera d'ailleurs la plus grosse lune de Tarastiae. Fabriquée à partir des éléments de terre et d'eau, sa surface est couverte par un vaste océan recouvert de glace. Les parties terrestres vont progressivement être criblées de cratères.



4.381,7  
Ga AVC



Urt crée Callisto une dernière lune pour Tarastiae, entièrement réalisée à partir de l'élément terre, mesurant 5212 km de diamètre. Urt la dote d'une atmosphère, qui se révèle très ténue et inégale. Avec le temps et l'apparition de multiples cratères, cette atmosphère se concentre au-dessus des cratères.



### Thanatoi (Chagas)

Lorsque sa première planète est détruite, Ven décide d'aller en périphérie extérieure de la ceinture d'astéroïdes pour améliorer les chances de survie de la nouvelle petite planète de 8562 km de diamètre constituée principalement de roche, de glace de méthane mais aussi d'eau et d'azote gelé, qu'elle positionne à 500.000.000 km d'Ixionis. Ven termine son œuvre en moins de 80.000 ans et sombre ensuite dans 400.000 ans de sommeil.



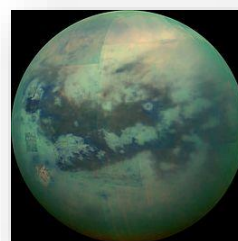
### Vaniae (Telex)

La dernière planète, est enfantée par le mégalithe Ash à 180.000 km d'Ixionis en 110.000 ans. Vaniae, une planète de taille plus modeste de 6759 km de diamètre, composée de terre et d'eau et disposant d'une atmosphère minimale permettant d'accueillir la vie. Etant donné la raréfaction de la matière élémentaire, Ash met près de 110.000 ans pour créer Vaniae, juste avant la fin de son cycle actif de 450.000 ans.



Urt change alors de planète et s'intéresse à Khoronis qui commence à se parer de magnifiques anneaux. Sensible à la beauté de cette géante gazeuse, Urt décide de lui attribuer la plus grosse lune du système Ixionien.

Ainsi Urt libère Titan, une lune de 5833 km de diamètre, faite de roche et d'eau gelée et qui plus est dotée d'une atmosphère, à 1.220.000 km de Khoronis. Titan est la seule lune du système Ixionien à disposer d'une atmosphère significativement développée.



Le mégalithe enfante de nombreuses autres lunes autour de Khoronis :

La petite Mimas (805 km de diamètre) de forme ovoïde.

Anceladus, la changeante, la deuxième plus grosse lune de Khoronis avec ses 3380 km de diamètre et géologiquement très active car créée à partir des éléments de terre et de feu.





## La formation de Mystara

**Téthys** qui mesure 1231 km de diamètre fait de roche tout comme **Dioné** avec ses 1301 km de diamètre.

**Rhéa** (2823 km) et **Japétus** (1521 km) complètent le tableau.

Urt sombre alors dans son cycle de sommeil durant 500.000 ans.



Lorsqu'Urt se réveille pour un nouveau cycle actif, Char, Ash et Ven ne sont plus là. Ils ont quitté le système Ixionien qui semble à présent stabilisé.

Ixionis a depuis longtemps digéré les 3 planètes offertes par les mégalithes et le maître élémentaire du feu qui l'habite entretient son feu continu.

**Valeriae** la planète la plus proche d'Ixionis orbite à présent à 105.000.000 km. Elle possède une atmosphère de dioxyde de carbone et une température de 467°. Cependant son atmosphère haute contient suffisamment d'oxygène pour accueillir des formes de vie. Certains Dragons viennent régulièrement la visiter.

Curieusement, sur Valeriae, Ixionis se lève à l'ouest et se couche à l'est. Valeriae fait un tour sur elle-même en 243 jours mystaréens. La journée, une lumière d'un rouge blafard peine à atteindre la surface au travers d'une atmosphère nuageuse épaisse, alors que la nuit les nuages émettent une lumière verte plus vive qui crée des aurores fantastiques. Chaque saison dure près de 2 mois. Ainsi son année de 225 jours Mystaréens est plus courte que son jour. La température reste très chaude en toute saison. On trouve un peu de neige seulement sur les montagnes les plus hautes. Valeriae compte de nombreux volcans et subit de fréquents tremblements de terre. La pression atmosphérique est plus élevée que sur Mystara.

**Vaniae**, la deuxième planète, s'est un peu plus éloignée d'Ixionis et se trouve à présent à 220.000.000 km de son étoile. Ces pôles sont couverts par un océan de glace, un volcan géant (25 km de haut) est actif près de l'équateur et une rivière creuse son lit dans une énorme vallée de plus de 4000 km de long avec des gorges de plus de 9 km de profondeur. Un énorme océan est présent dans l'hémisphère nord. Les jours durent légèrement plus longtemps que sur Mystara, et les saisons sont deux fois plus longues. Vaniae fait l'objet de violentes tempêtes de sables et ses saisons passent d'une chaleur extrême en été à un froid tout aussi extrême en hiver. Sa pression atmosphérique est plus faible que sur Mystara.



**Damoclès**, la troisième planète est toujours en périphérie intérieure de la ceinture Pyrithienne qui dérive lentement vers l'extérieur. Damoclès orbite à présent à 300.000.000 km. Damoclès est entourée d'une nuée d'astéroïdes toutefois trop petits pour être considérés comme des lunes. Cette planète est assez éloignée d'Ixionis, mais reçoit un complément de lumière et de chaleur venant de sa voisine Tarastiae. Les saisons sont donc rythmées selon la proximité de la géante gazeuse, les hivers devenant très froids dès qu'elle s'éloigne.

La surface plane de Damoclès est entourée par une chaîne montagneuse infranchissable. Ven à pourvu Damoclès d'une atmosphère sur sa surface plane pour favoriser l'apparition de la vie, mais cette atmosphère est quasi inexistante ailleurs sur la planète. La partie habitable est pourvue d'un vaste océan et de plusieurs mers intérieures. La gravité est assez faible (gravité conforme à sa taille), mais sur la partie plane, la gravité a été magiquement élevée par Ven. (gravité comparable à celle de Mystara). Le climat est non seulement influencé par Tarastiae mais également par le cœur de Damoclès qui diffuse une chaleur constante rendant souvent le sol plus chaud que l'air. Ce phénomène crée des courants ascensionnels récurrents. On trouvera ainsi les zones les plus chaudes au centre du monde plat de Damoclès où vont se développer les déserts, puis viendront les jungles et enfin les zones tempérées en périphérie. La chaîne montagneuse extérieure connaissant le climat le plus froid.

Vient ensuite la **ceinture pyrithienne** qui occupe l'espace entre 300.000.000 et 450.000.000 km.

Plus loin en périphérie extérieure de la ceinture d'astéroïdes, **Thanatoi**, la quatrième et la dernière des planètes telluriques créées par les mégalithes, orbite à présent à 550.000.000 km et subit l'influence de Tarastiae toute proche.

Le colosse **Tarastiae**, est désormais une planète géante gazeuse de 60.000 km de diamètre, possédant un noyau solide (aussi gros que Vaniae) constitué de débris d'astéroïdes puis constituée principalement d'hydrogène, d'hélium mais aussi de méthane et d'ammoniaque et d'eau. Elle orbite à 700.000.000 km de son étoile.

L'autre planète géante gazeuse **Khoronis** fait à présent 50 000 km de diamètre et orbite à 1 000 000 000 km d'Ixionis

Chassées vers les régions externes par Tarastiae et Khoronis, les deux dernières planètes vont devenir lentement deux sous-géantes glacées.

**Protéanis** est maintenant une planète géante gazeuse en pleine croissance balayée par des tempêtes éternelles. Elle orbite à 1 500 000 000 km d'Ixionis. Composée principalement d'hydrogène et d'hélium, elle contient un soupçon de méthane qui lui donne cette couleur bleue.

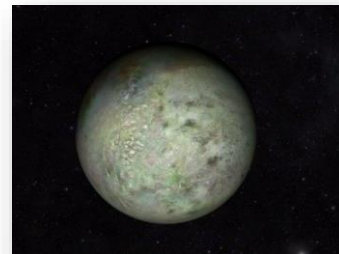
La dernière géante gazeuse **Héléa**, de même composition que sa voisine orbite alors à 2 300 000 000 km d'Ixionis.



## La formation de Mystara

Lorsque Urt atteint Protéanis, deux satellites sont déjà présents : **Ariel** (765 km) et **Néréide** (1107 km). Deux satellites de forme allongée venant de la périphérie du système Ixionien et capturés par Protéanis

Urt lui fabrique **Triton**, une grosse lune de 4093 km de diamètre, et ajoute une petite particularité. C'est la seule lune à orbiter dans le sens inverse de sa rotation. Une pointe de fantaisie. Triton créé à partir de la matière élémentaire de la terre dispose tout de même d'un noyau chaud irradiant jusqu'à la surface de Triton et créant des mouvements géologiques qui renouvellent constamment sa surface, effaçant régulièrement les impacts des cratères.



Poursuivant son périple vers la périphérie, Urt atteint Héléa. Elle ne dispose d'aucun satellite car la matière se fait plus rare en périphérie. Urt en profite pour peupler les alentours de Héléa de deux magnifiques lunes faites essentiellement de roche et de glace. **Titania** avec 2750 km de diamètre est la plus grosse et est particulièrement chargée en magie. **Oberon**, plus éloigné, possède un diamètre de 1447 km. Ces deux lunes possèdent un noyau rocheux et un manteau glacé. Elles sont toutes deux fortement imprégnées de magie.

Alors le mégalithe, 200.000 ans après son réveil, retourne dans la région intérieure du système Ixionien en deçà de la ceinture Pyrithienne, dans une zone intermédiaire plus agréable. Urt arrête sa course à 149.508.000 km d'Ixionis entre Vaniae et Valeriae.

Là, Urt donne naissance à **Matera**, une lune de 3474 km de diamètre qu'elle conserve en orbite autour d'elle en guise de joyau décoratif. C'est sa dernière création.

Mais Urt sait qu'elle a encore un rôle à jouer. Elle attend sagement que les conditions soient réunies.



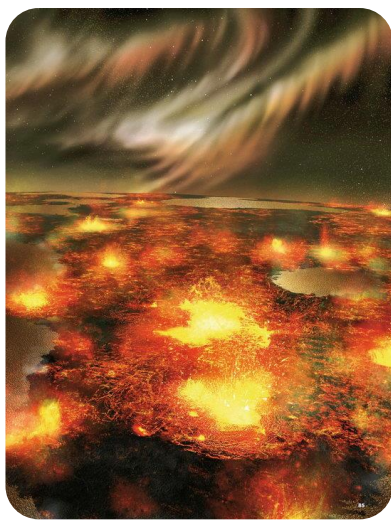


## Le temps des Seigneurs élémentaires<sup>24</sup>

**D**urant les 109 cycles actifs suivant, les portes magiques vers le plan élémentaire du feu continuent à s'ouvrir, mais au lieu de s'activer sur la face interne comme pour créer une lune, la matière élémentaire se déverse sur la face externe de Urt.

Les quatre Seigneurs élémentaires ont commencé très tôt à expérimenter la vie sur les plans élémentaires sans prêter grande attention aux autres plans d'existence.

Le Seigneur élémentaire du feu fut le premier à s'intéresser au plan primaire et notamment à Urt, car, évidemment, ce mégalithe ressemblant à une planète brûlante nouvellement née était l'endroit idéal pour lui.



Aucune atmosphère n'existe, aucun océan n'est présent si ce n'est un océan de roches fondues qui s'étale à la surface. Ni continents ni montagnes, mais un magma d'un seul tenant, habillant la sphère Urtienne d'un manteau rougeoyant. Un magma que des nuées de météorites criblent de surcroît de cratères brûlants.

Au début, il ne l'a peuplée que de fondements de feu :



de lézards de lave, ces reptiles vivants près des lacs de lave en fusion et protégés par des écailles dures comme de la pierre, mais aussi de limons de lave et de nombreuses autres créatures issues du plan élémentaire du feu.

Mais avant son cycle de sommeil, Urt éjecte irrémédiablement de sa surface externe tout ce qu'elle y avait attiré durant sa phase active, propulsant dans l'espace un ensemble de débris qui forment le champ d'astéroïdes gravitant autour de Urt qui grossit à chaque cycle. Ce champ d'astéroïde est également alimenté par Urt durant ses phases de sommeil, lorsqu'elle éjecte des jets de lave contre des agresseurs externes, qui se solidifient par la suite.



Après quelques cycles, sont introduits les élémentaires du feu, ces créatures faites de flammes vivantes, adoptant des apparences variées mais qui semblent toujours avoir deux appendices armés, un de chaque côté du corps. Les seuls traits faciaux d'un élémentaire du feu sont deux grandes taches lumineuses de feu brillant qui semblent fonctionner comme des yeux. Ces créatures ont, avec le temps, répliqué les puissantes civilisations qui étaient développées sur leur plan d'origine, malheureusement balayées à la fin de chaque cycle actif.



## La formation de Mystara

4.272

Ga  
AVC

Quelques millions d'années plus tard, les autres seigneurs élémentaires commencent à remarquer que quelque chose se passe sur Urt. Ils décident de rejoindre le terrain de jeu du Seigneur du Feu, en ouvrant de nouvelles portes magiques pour apporter plus de variété sur Urt.

Mais le Seigneur du Feu s'est pris d'affection pour Urt et ne souhaite pas la partager. Il renforce sa position en introduisant de nouvelles races comme les méphites de lave, les loups de flamme, les phoenix, les drakes de feu et les Efrits.

Les **méphites** de lave sont des créatures ailées lentes et brutales qui ressemblent à des humains miniatures de 1,2 mètres faits de pierre fondue et de lave rougeoyante. Tant qu'il reste inactif, il n'est pas possible de le distinguer d'un monticule de lave.



Les **drakes** élémentaires de feu, dans leur forme réelle sont de taille humaine et ressemblent à de petits dragons munis d'une paire d'ailes atrophiées ne leur permettant pas de voler longtemps et ne possèdent pas de pattes avant. Polymorphes, ils ont capacité à se transformer en jeune géant de feu à volonté.



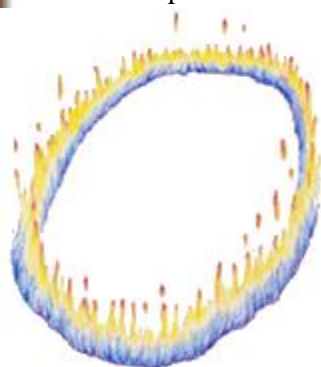
Les **Efrits** sont des génies extrêmement massifs et cruels constitués de basalte, de bronze et de feu solidifié.

Les autres Seigneurs élémentaires sont impatients de peupler Urt avec leurs propres créatures et considèrent injuste que le Seigneur de Feu occupe la planète pour lui seul alors qu'il a déjà le plan élémentaire du Feu.

S'ensuivent des conflits opposant les seigneurs élémentaires durant plusieurs millions d'années.



Mais les grands anciens sont mécontents de ces conflits, et ils créent des hélions pour maintenir la paix sur Urt. Ils se réunissent ensuite et décident que la situation doit changer, qu'il faut laisser place à l'ensemble des matières élémentaires sur le plan primaire.



Les **Hélions** sont des élémentaux de la loi. Natifs du plan élémentaire du feu, ils se présentent sous la forme d'un anneau de flamme de près de 6 mètres de diamètre planant dans les airs. Ces créatures extrêmement bonnes et intelligentes consacrent leur vie au maintien des forces de la loi et évitent la violence. Ce sont de bons philosophes et d'habiles négociateurs. Ils parlent l'igné et le céleste, détestent les Efrits et craignent les créatures faites d'eau.



Le Seigneur du Feu est contraint de partager son pouvoir avec d'autres Seigneurs élémentaires. En premier lieu avec le Seigneur de la Terre. Celui-ci contribue à la création de la proto croute continentale puis introduit certaines créatures sur Urt, en particulier les solluxes, les hordes, les basilics, les élémentaires de Terre, Les krysts, les drakes terrestres qui ont commencé à peupler la surface refroidie de Urt.

Les **Hordes** sont des formes de vie issues du plan élémentaire de la terre. Chaque horde comprend des centaines de créatures insectoïdes unies par un même esprit. Tous les corps d'une même horde sont semblables mais ces corps peuvent ressembler à d'immenses mantes religieuses dorées ou encore à de petits coléoptères noirs avec des antennes rougeoyantes.



Les **Solluxes** sont de grands demi-hommes sculpturaux à la peau pourpre et aux cheveux jaune vif. Les iris de leurs yeux sont d'un blanc brillant ou d'un bleu intense; les "blancs" de leurs yeux sont jaune brillant, teintés de rouge. A l'âge adulte ils dépassent les 2 mètres. Ce sont les ennemis jurés des Efrits.

Les **Basilics**, des lézards géants mesurant entre deux et quatre mètres de long, possédant huit pattes et dont le regard peut transformer les créatures en pierre. Bien qu'il ait huit pattes, son métabolisme paresseux ne lui permet que des mouvements lents. Un Basilic est généralement brun terne, avec un ventre jaunâtre et des yeux vert pâle.



Les **Krysts** sont des élémentaux de la loi, natifs du plan élémentaire de la terre. Les krysts sont des êtres intelligents dont le corps est fait d'une roche ressemblant à du quartz, muni de 12 pointes de cristal dirigées vers l'extérieur à partir d'un point central. Ils communiquent par télépathie. Même s'ils cherchent généralement une issue sans devoir combattre, ils sont les ennemis jurés des Hordes.

Les **Drakes élémentaires terrestres** ressemblent à leurs cousins du feu mais de couleur brune avec la capacité de se changer en géant.





## La formation de Mystara

La carte ci-dessous représente la surface de Urt telle qu'elle était il y a plus de 4 milliards d'années lorsque sous la domination des forces élémentaires du feu, les premières créatures élémentaires de la terre commencent à vivre sur notre planète.

Les zones rouge vif correspondent à des étendues liquides de lave.

Les zones brun rougeâtres sont des terres brûlantes.

Les lignes brun foncé sont des chaînes volcaniques.

Les zones brun clair sont des terres suffisamment refroidies pour accueillir des élémentaires de terre.

La moitié occidentale deviendra le continent actuel de **Davania** alors que les parties orientales donneront des parties de **Brun** et de **Skotar** (de la péninsule des Solluxes aux terres des Krysts).



Les Seigneurs de Feu et de Terre dominent chaque cycle actif.

De nombreux cycles se succèdent sur ce modèle.





## La formation de Mystara

Le Seigneur de l'eau ne peut se satisfaire de cette situation d'hégémonie de la terre et du feu, aussi rassemblant une énergie considérable, il réussit à instaurer une période pluvieuse massive qui conduit à la création d'océans. Il peut ainsi introduire des élémentaires d'eau, des hydraxes, des ondines et drakes d'eau qui commencent à peupler Urt.



Les **hydraxes** sont des élémentaux de la loi, issus du plan de l'eau. Ces grandes créatures solitaires ressemblant à des crabes et faites de glace d'un bleu profond ont un corps de 2 mètres 50 porté par six pattes et armé de deux pinces. Les **ondines** sont leurs ennemis.

Les **ondines** sont des élémentaux du chaos qui se présentent souvent sous la forme d'un serpent fait d'eau transparente et qui a la capacité à se transformer en une créature tentaculaire. Immergée et au repos l'ondine est indétectable.

Les **Drakes** d'eau sont semblables aux autres drakes élémentaires mais de couleur verte.

Cette modification climatique affecte les créatures du Feu beaucoup plus durement que les créatures de la Terre et pour les civilisations du feu c'est le début d'une extinction lente mais massive.

Durant cette période, les rares terres centrales font partie du futur continent de Davania, les îles des Krysts participeront au continent de Skotar, alors que le continent de Brun lui est totalement immergé.





## La formation de Mystara

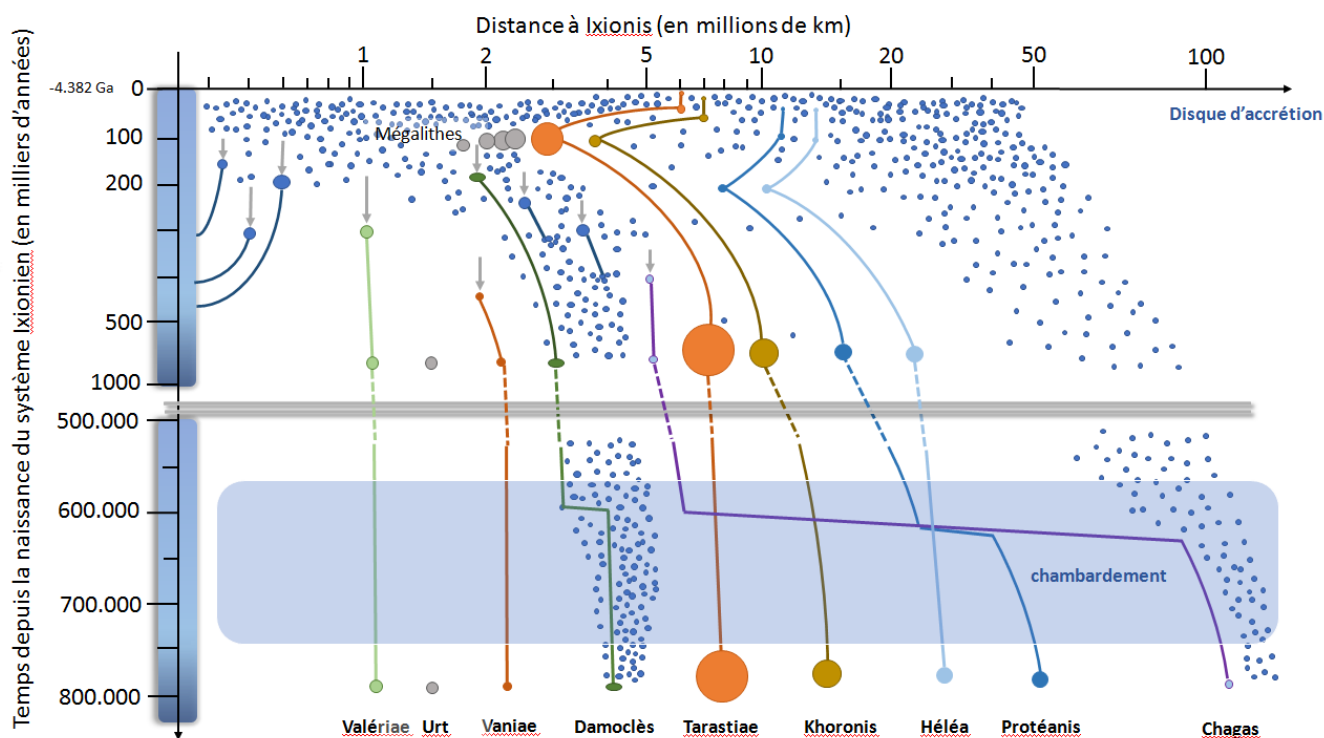
La rage du Seigneur du Feu est grande, aussi il décide d'organiser sa revanche. Il fouille les plans extérieurs durant plusieurs millions d'années cherchant de l'aide contre ses ennemis qui volent son monde. Il rencontre ceux que l'on nomme les « êtres extérieurs » et obtient plus de puissance grâce à eux. Une telle aide aura évidemment des conséquences terribles sur Urt et sur tout le système Ixionien et qui signera la fin de l'éon azoïque. En effet les « êtres extérieurs » vont produire un bombardement lourd d'astéroïdes sur tout le système Ixionien qui va détruire les créatures de la terre et de l'eau et revitaliser pour un temps les civilisations du feu, engendrant ce que l'on appelle « le chambardement ».

### Le chambardement<sup>25</sup>

Quelques 568 millions d'années après l'arrivée de Urt, poursuivant sa course hélicoïdale vers le bord externe de la galaxie, Ixionis approche une nouvelle région favorisant le développement d'espèces endémiques de Mystara.

Cette zone particulièrement chaotique est exploitée par les « êtres extérieurs » qui viennent en aide au Seigneur du Feu en déclenchant un bombardement intensif d'astéroïdes venus de la périphérie engendrant au sein du système Ixionien un dérèglement important qui conduit à une modification des orbites de la plupart des planètes, particulièrement dans la région des géantes gazeuses.

La figure suivante synthétise l'évolution des orbites depuis la création du système Ixionien et met en évidence le chambardement.







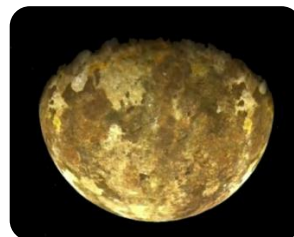
**Valeriae** à proximité d'Ixionis n'est pas trop affectée et conserve l'orbite qu'on lui connaît à présent à 107 826 000 km d'Ixionis.

Le **Roc de la Couronne** est le résultat de l'accrétion gravitationnelle qui a formé un gros rocher isolé de près 804 km de diamètre qui orbite maintenant à 179 442 000 km. De forme particulière, ce roc céleste doit son nom à son point culminant en forme de couronne.



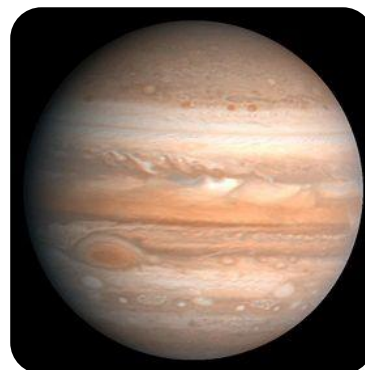
**Vaniae** s'installe à sa position actuelle à 227 252 000 km d'Ixionis. Elle commence à se peupler de formes de vie venant des plans élémentaires ayant servis à sa création. On y trouve principalement des salamandres de feu et des salamandres de glace en alternance selon leur cycle léthargique.

**Damoclès**, elle, est percutée par un astéroïde de la ceinture pyrithienne, qui sans la détruire va modifier son orbite qui se stabilise à 413.601.000 km.



La **ceinture Pyrithienne** n'est plus qu'un vestige de la ceinture primitive évoluant maintenant à 413 601 000 km. Cette ceinture très dense reste une région instable dominée par l'Entropie ou les corps célestes se percutent fréquemment.

**Tarastiae**, est désormais une planète géante gazeuse de 143 246 km de diamètre, possédant un noyau solide (aussi gros que Mystara) constitué de débris d'astéroïdes puis constituée principalement d'hydrogène, d'hélium mais aussi de méthane et d'ammoniaque et d'eau. Sa rotation s'effectue en 12 ans. Elle tourne sur elle-même en 10h seulement. Elle stabilise son orbite à 777.442.000 km de son étoile. Tarastiae connaît de gigantesques tempêtes avec des vents à plus de 600 km/h. Elle possède le plus grand océan du système, fait d'hydrogène liquide.

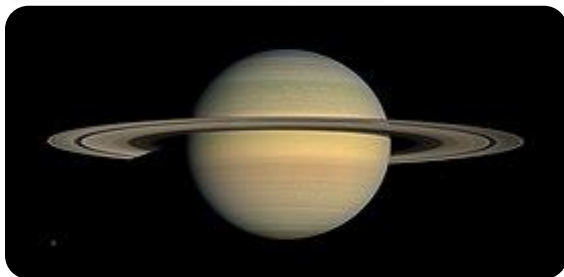




## La formation de Mystara



**Thanatoi** irrémédiablement attirée par sa voisine Tarastiae, est littéralement expulsée du système et finira par se stabiliser très loin en périphérie à 11.434.389.000 km de son étoile, elle ferme désormais la ronde des planètes du système Ixionien.

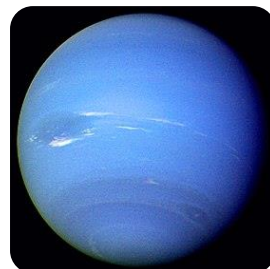


**Khoronis** reprend un peu de distance par rapport à sa voisine Tarastiae. Cette autre planète géante gazeuse de 120 031 km de diamètre orbite à 1 426 307 000 km d'Ixionis. Khoronis est agité de tempêtes perpétuelles. Sa durée de révolution est de 29 ans. Son anneau caractéristique est maintenant parfaitement formé.



Une autre curiosité a pris naissance autour d'Ixionis. A quelques 1 480 596 000 km, voilà trois rochers entraînés dans une danse gravitationnelle, qu'on nomme **les trois sœurs**.

**Protéanis** qui dérivait déjà progressivement vers l'extérieur du système subit l'action combinée de l'expulsion de Thanatoi et de la résonance gravitationnelle avec Khoronis et de la proximité avec Helea. Il n'en fallait pas plus pour que Protéanis soit à son tour expulsée. Sur sa route elle rencontre un satellite naturel d'Helea : Ariel, qu'elle capture au passage. Elle est depuis la dernière géante gazeuse de notre système et est, elle aussi, balayée par des tempêtes éternelles. D'un diamètre de 49 490 km, elle orbite à 5 896 597 000 km d'Ixionis.



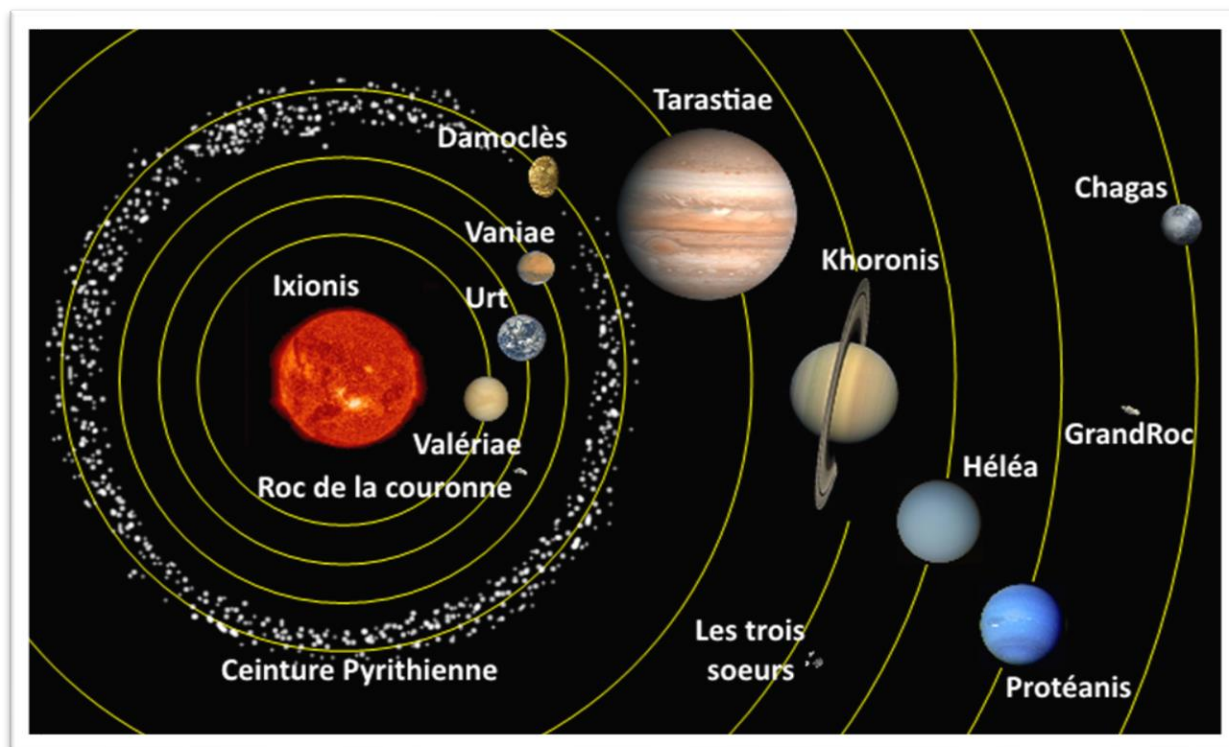
**Hélea** quant à elle est devenue une planète géante gazeuse de 51 788 km de diamètre, avec un noyau solide de 11600 km de diamètre. Helea, aussi connue sous le nom d'Ouranos, orbite à 2 867 564 000 km d'Ixionis. Sa température de surface avoisine les -210°.

Un peu plus loin, à 3.572.744.000 km, on trouve un planétésimal nommé **le Grand Roc**, provenant d'un système solaire voisin et qui a été capturé par la force gravitationnelle d'Ixionis. Le Grand Roc mesure 1931 km dans sa plus grande longueur.





Urt quant à elle conserve sa place à bonne distance d'Ixionis entre Valériae et Vaniae à quelque 149.508.000 km. (Sa vitesse de rotation sur son axe est de 1600 km/h, sa vitesse de rotation autour du soleil avoisine les 108000 km/h).



### Le Système Ixionien il y a 3,7 milliards d'années

Le Seigneur du Feu, profitant de son avantage créé des volcans pour repousser la mer et brûler les terres alors que ses alliés les êtres extérieurs continuent à envoyer des flots incessants de météorites qui viennent percuter la surface de Urt.

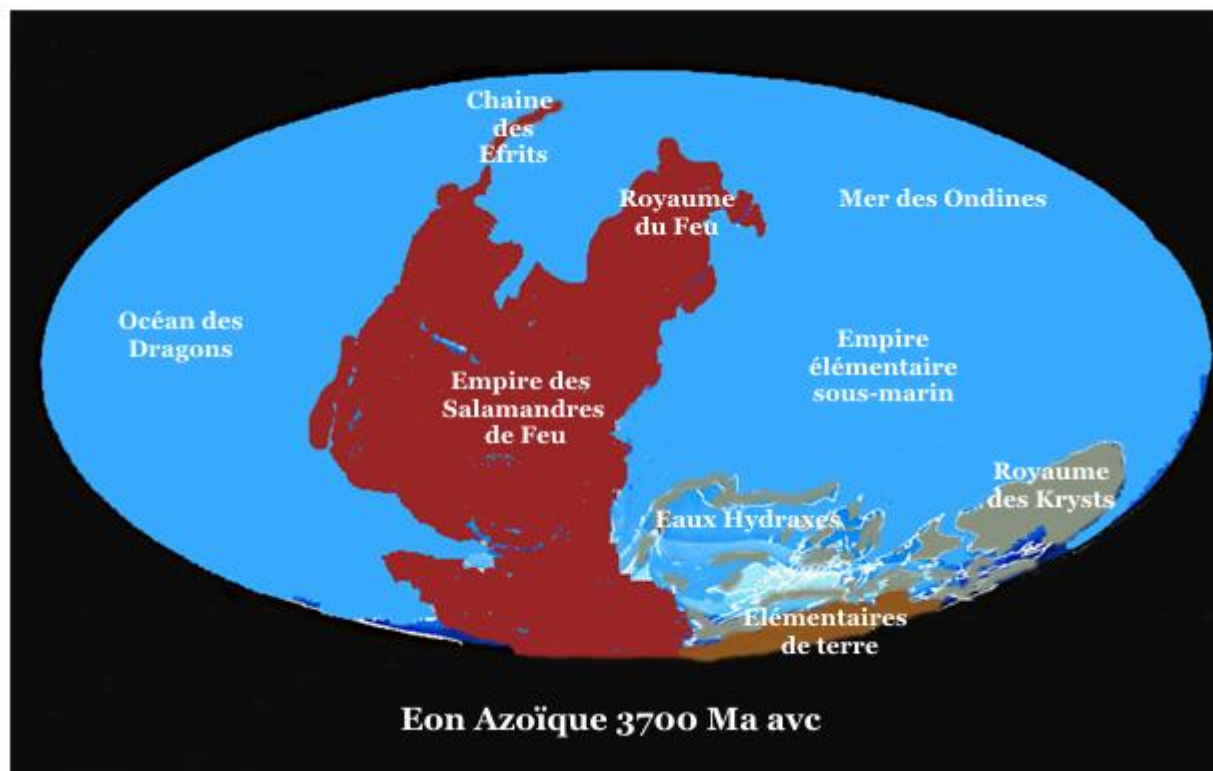


Ixionis, peine à dissiper les ténèbres. Dans le ciel s'étalent des nuages de cendres, très noirs et à peine mobiles et une forte odeur de soufre sature l'atmosphère. Des flots de laves basaltiques tournoient dans l'air à des centaines de mètre de hauteur avant de retomber. Des fissures crachent des panaches de vapeur blanc-bleu de lave extrêmement chaude.



## La formation de Mystara

Le Seigneur du feu créa alors des salamandres de feu, une race vengeresse guerrière dont le but est de lutter contre les créatures aquatiques et terrestres qui résistent encore au bombardement d'astéroïdes. Cela réussit et les salamandres de feu règnent alors sur un empire qui perdura plus de 100 cycles actifs.



Les salamandres du Feu apprécient tous les endroits où il fait chaud.



La tête et le torse d'une salamandre ressemblent à ceux d'un humain, si ce n'est qu'ils sont couleur cuivre. Dans 80 % des cas, elle a une tête d'homme et sa barbe comme ses moustaches sont tellement rousses qu'elles semblent faites de flammes. Elle a des yeux jaunes et luisants qui passent parfois au vert phosphorescent. Elle est armée d'un épéu de métal apparemment fait d'acier poli.

En dessous du torse, le corps de la salamandre est celui d'un gros serpent, sa couleur se dégradant en partant de l'orange pour devenir rouge terne au bout de sa queue. Tout son corps est couvert de minuscules appendices qui paraissent perpétuellement en flammes mais ne se consomment jamais.

Ces créatures sont naturellement malfaisantes et ne respectent que la force. Elles ont néanmoins passé un pacte avec les Efrits pour assurer la domination du Feu. Les petits serpents de feu que l'on trouve en leur compagnie, ne sont en fait que des larves de salamandres.





Mais finalement les Seigneurs de la Terre et de l'Eau s'unirent pour écraser l'empire des salamandres. Une atmosphère primitive naît de l'évaporation des roches en fusion et des volcans qui expulsent des roches fondues et libèrent les gaz prisonniers dans le manteau de Urt.

Lassés d'une telle résistance, les « êtres extérieurs » abandonnent le Seigneur du Feu. Le bombardement d'astéroïdes cesse.

Les volcans et les pièges à lave s'endorment et le territoire des créatures de feu s'en trouve considérablement réduit.

**Ainsi se termine l'éon Azoïque.**





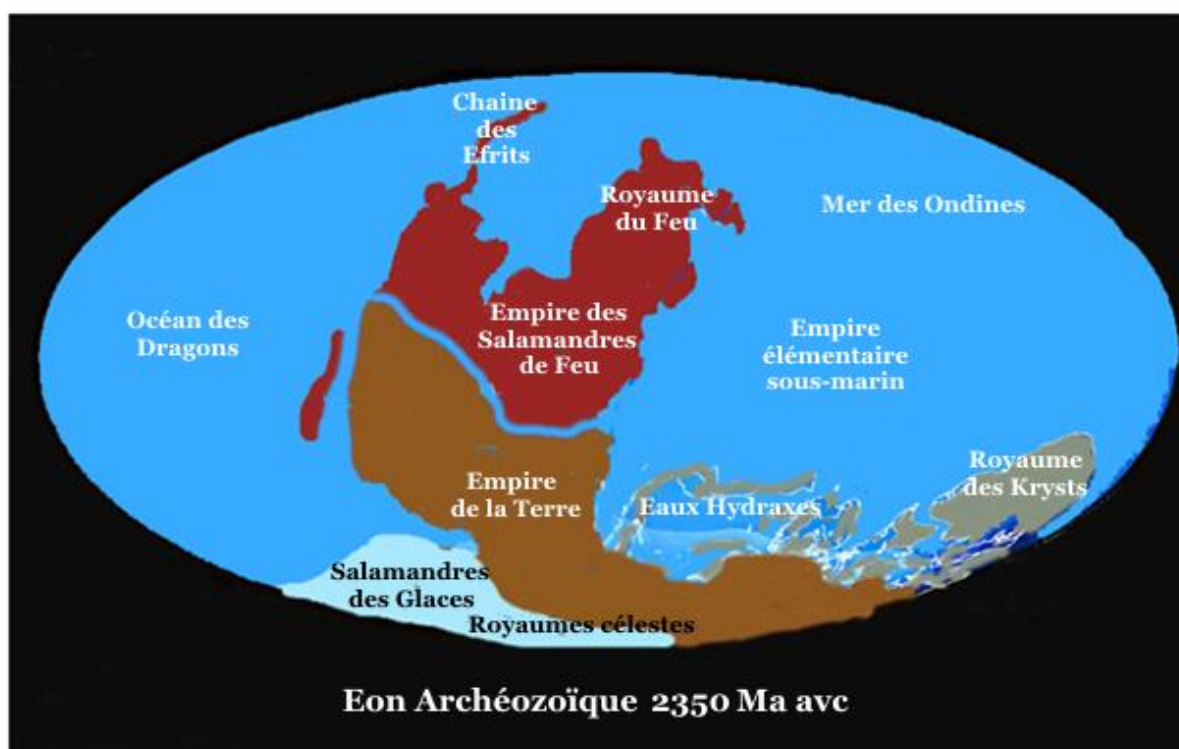
## L'éon archéozoïque [3613 Ga à -2333 Ga]<sup>26</sup>

Durant les cycles suivants, la baisse des températures conjuguée à la présence d'eau ainsi qu'à l'environnement magique du mégalithe favorisent l'émergence des premières formes de vie qui contribuent à la création d'oxygène : les archéobactéries.

Au fur et à mesure des cycles actifs de Urt, l'atmosphère se charge en oxygène. Les bactéries primitives évoluent pour donner naissance aux premiers Eucaryotes et cyanobactéries. Les premières algues peuplent l'océan primordial et côtoient les Ondines et autres élémentaires sous-marins.

Les cycles se succèdent ainsi durant plusieurs millions d'années. Les algues bleues se reforment spontanément à chaque cycle actif.

Attiré par ces nouvelles conditions, le Seigneur de l'Air fit alors son apparition sur Urt et constitua une première poche d'atmosphère au pôle sud qui favorisa l'établissement des créatures aériennes.



Les bactéries évoluées vont contribuer à la grande oxydation marquant la fin de l'éon archéozoïque et mettant un terme au premier volet anoxique de Urt.



## L'éon protozoïque [-2333 Ga à -355 Ga]<sup>27</sup>

Le système Ixionien est à présent bien entré dans la zone habitable de la galaxie. Lors de son cycle actif, Urt développe progressivement une atmosphère. Comme la plupart des mondes avec des atmosphères, Urt possède un « écran aérien ». Cette bulle naturelle d'énergie transparente rend difficile tout passage vers l'extérieur, y compris l'air, (Il n'y a pas de résistance similaire aux objets qui passent dans l'autre sens, de l'espace vers l'atmosphère.)

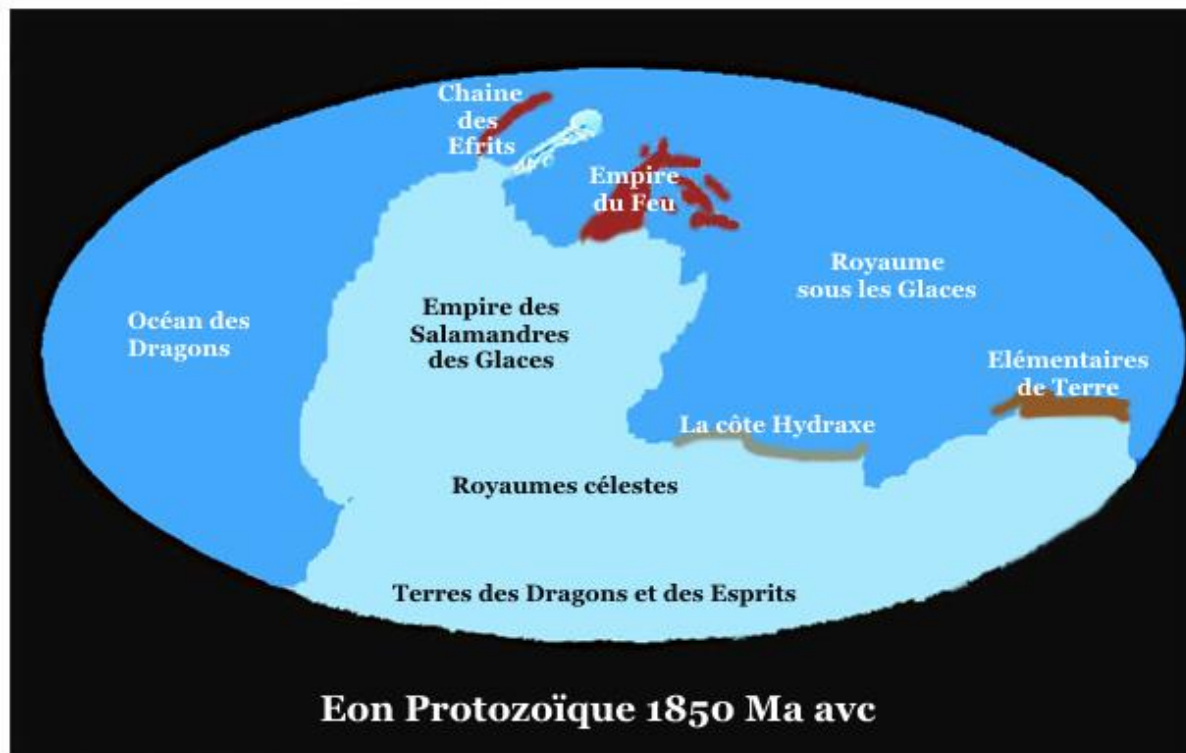
L'écran aérien de Urt est à environ 24 km d'altitude. Les petits objets, qui peuvent atteindre jusqu'à la taille d'un cheval, peuvent passer l'écran aérien sans trop de difficulté. Les objets plus grands qui tentent de sortir sont lentement déviés lorsqu'ils s'approchent.

Parfois, l'écran aérien est victime d'une déchirure temporaire qui peut être causée par le passage d'objets comme des météores ou par des fluctuations naturelles mais inexplicables de la force de l'écran aérien. Chaque fois qu'un accroc se produit, l'atmosphère s'échappe dans le vide avec une force incroyable. Ce courant d'air crée une tornade extraordinaire.

Les déchirures dans l'écran aérien sont temporaires et ne sont pas dangereuses, sauf pour les objets pris dans les vents tourbillonnants. L'écran aérien se répare lui-même.

Durant son cycle actif, l'atmosphère de Urt couvre la surface des mondes externe et interne et s'étend jusqu'à l'écran aérien en maintenant la même pression sur toute cette étendue. Cependant l'oxygène diminue considérablement à partir de 4500 mètres.

L'augmentation du taux d'oxygène dans l'atmosphère entraîne des périodes de glaciation extrêmes allant jusqu'à couvrir entièrement la surface de Urt.



27 [HdT] & [VoP] 99,999985% Mystara history & [VoP] Mystara 3E : Geography & [DDD] Bestiaire Monstrueux & [MCMA] & [MM3]



Le Seigneur de l'Air profite de cet avantage tactique et pour un temps les créatures aériennes règnent sur Urt. Des Djinns s'installent massivement et prennent possession du royaume céleste dans la région polaire. Les Djinns sont des génies du Plan Élémentaire de l'Air, des créatures intelligentes, vivant en société et accompagnés de créatures élémentaires de faible intelligence. Leur structure sociale hiérarchisée s'articule autour d'un chef suprême. Ils vouent une haine implacable aux Efrits qu'ils traquent sans relâche.



L'empire du Feu, fortement réduit est composé d'une population mixte comprenant quelques salamandres de feu, des élémentaires, des héliens et des solluxes.

L'empire des Salamandres de feu laisse place aux salamandres des Glaces qui à chaque période de glaciation renforcent leur hégémonie jusqu'à créer un nouvel empire.

La salamandre de glaces qu'on appelle aussi la salamandre du givre ressemble à un gros lézard avec des écailles blanches ou bleues. Ses six pattes se terminent par des griffes acérées qui lui permettent de se déplacer même sur la glace la plus lisse. Elles ont les yeux bleus et les dents d'un blanc translucide semblable à des glaçons. C'est un prédateur vorace qui cependant supporte mal les environnements tièdes.

Pendant plus d'un milliard d'années, les cycles se succèdent et se ressemblent... Les créatures élémentaires luttent pour s'approprier la surface de Urt, alors que les espèces endogènes ne dépassent pas le stade des algues.

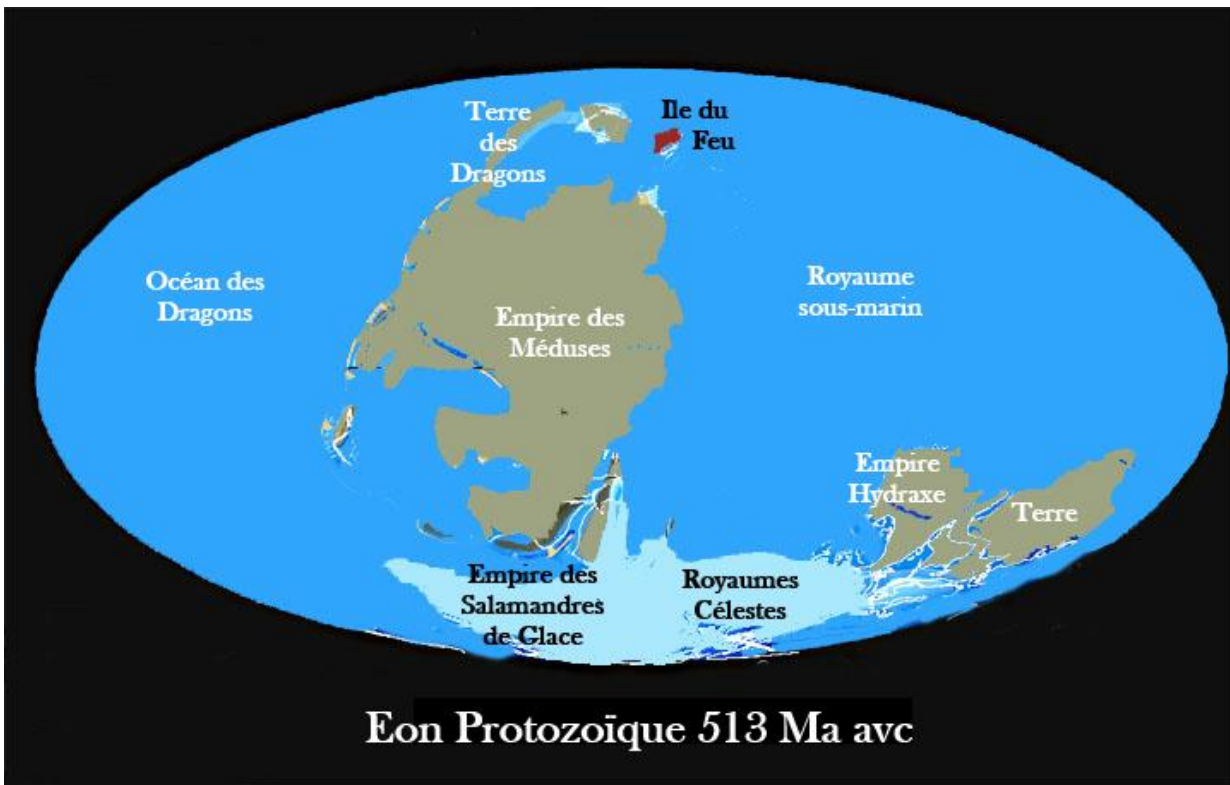
La fin du protozoïque connaît une glaciation plus sévère qui provoque une extinction de masse des espèces Mysteriennes.

Plusieurs cycles de transition s'opèrent durant lesquels la force élémentaire diminue progressivement au profit du vivant bénéficiant de l'équilibre des sphères de pouvoir. Les algues, eucaryotes, éponges, arthropodes et vers se propagent sur la surface d'Urt maintenant riche en oxygène. Cependant les forces élémentaires ont pour l'heure l'avantage. L'Empire des Méduses monte au pouvoir tandis que les Seigneurs de l'Air sont repoussés vers le pôle Sud et les Seigneurs du Feu poursuivent leur long déclin...

Les **méduses** sont des créatures humanoïdes haineuses dont le visage aux traits horribles et leur chevelure reptilienne grouillante révèle leur nature. Originaires du plan de la matière elles changent leurs proies en pierre d'un simple regard.







Les cycles suivants donnent lieu à un renouveau qui conduit à l'apparition des **métazoaires**, des êtres multicellulaires signant la transition vers l'éon dénommé métazoïque c'est-à-dire postérieur à l'apparition de ce qui est considéré comme le premier animal endogène de Mystara.

Mais ceci est une autre histoire...









# BIBLIOGRAPHIE

## Documents officiels D&D

- [Companion] - D&D Set 3: Companion Rules, DM's book - Franck Mentzer
- [Gold] - D&D Set 5: Immortals Rules, DM's book - Franck Mentzer
- [Master] - D&D Set 4: Master Rules, DM's Book - Franck Mentzer
- [MM2] - D&D Monstrous Manual II.- Jeff Grubb.
- [MM3] - Monster Manual Core Rulebook III v3.5 -
- [MotP] - D&D Manual of the Planes - Jeff Grubb, Bruce R. Cordell, David Noonan
- [PC1] - Tall Tales of the Wee Folk - John Nephew
- [WotI] - Wrath Of The Immortals, Codex of the Immortals - Aaron Allston

## Documents Mystara

- [CI1] - Codex Immortalis Book 1 - Marco Delmonte
- [IoM] - Immortals of Mystara - Robin Dijkema - [http://pandius.com/Immortals\\_of\\_Mystara.pdf](http://pandius.com/Immortals_of_Mystara.pdf)
- [MCMA] - Monstrous Compendium Mystara Appendix - John Nephew, John Terra, Skip Williams and Teeuwynn Woodruff
- [MdM] - Les monstres de Mystara - Thibaut Bouchet - [http://www.pandius.com/Les\\_monstres\\_de\\_Mystara.pdf](http://www.pandius.com/Les_monstres_de_Mystara.pdf)

## Source Vaults of Pandius

- [VoP]
- 99,9999985% Mystara history - Francesco Defferrari - <http://pandius.com/mysthist.html>
- A complete Guide to the Cosmos - Giulio Caroletti - [http://pandius.com/cosg\\_cnt.html](http://pandius.com/cosg_cnt.html)
- Damoclès - Giampaolo Agosta - [http://pandius.com/dmcls\\_qa.html](http://pandius.com/dmcls_qa.html)
- History of Dragonkind - Simone Neri - [http://www.pandius.com/History\\_of\\_Dragons.pdf](http://www.pandius.com/History_of_Dragons.pdf)



Musings on Immortality - Rodger Burns - [http://pandius.com/imm\\_muse.html](http://pandius.com/imm_muse.html)

Mystara 3E - Chapter 4: Geography - Roger LV Girtman II - [http://pandius.com/m3e\\_geog.html](http://pandius.com/m3e_geog.html)

Mystara Planetary System - Robin - <http://pandius.com/mplntsys.html>

Planes - Havard - <http://www.pandius.com/planes.html>

Spheres of Power Symbols - Robin - <http://pandius.com/sphrsymb.html>

The Nature of Dreams - Giulio Caroletti - <http://pandius.com/dreamnat.html>

Timeline of Immortals - LoZomatore - <http://pandius.com/inimtimel.html>

Urt - Travis Henry - <http://www.pandius.com/urt.html>

Valeriae - Cab - <http://pandius.com/valeria2.html>

## Threshold magazine

[TM9] p62 N°9 - Ecology of the megaliths and the Norns cycle - Lo Zomatore

[TM15] p10 N°15 - A guide to Mystara space - Francesco Defferrari  
p109 N°15 - Damoclès - Giampaolo Agosta

[TM19] p108 N°19 - Omen of the Old Ones - Lo Zomatore

## Dragon magazine

[DM158] p10 N°158 - The mightiest of Dragons - George Ziets <http://www.pandius.com/mghtdrag.html>

[DM170] p10 N°170 - From Hatchling to Immortal Guardian - Bruce A. Heard  
<http://pandius.com/immguard.html>

## Autres sources

[DDD]- Donjon du Dragon - <http://www.donjonudragon.fr>

[HdT] - Histoire du Temps - <http://histoiredutemps.free.fr>

[Luxorion] - Luxorion : La formation du système solaire - <http://www.astrosurf.com/luxorion/sysol-generalites8.htm>



Hroderich le 30 janvier 2021



# L'histoire du Multivers

## Tome 1

Le premier tome de ce supplément non officiel de l'Univers D&D propose de retracer l'histoire du Multivers de Mystara depuis sa création jusqu'à la fin de l'éon Protozoïque, il y a 355 millions d'années.



Hroderich

