



L'histoire du Multivers

Tome 2



MYSTARA



PRÉFACE

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 deuxième tome couvre l'histoire de Mystara depuis le début de l'éon métazoïque, il y a 355 millions d'années, jusqu'à la fin de l'ère tertiaire il y a 2 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

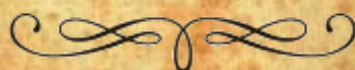


TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1 : L'éon métazoïque : ère primaire

L'âge des océans.....	6
L'arrivée des Immortels dans le plan primaire.....	9
La découverte du système Ixionien	11

CHAPITRE 2 : L'éon métazoïque : ère secondaire

Le contrat.....	14
La naissance de Mystara	18
Le premier cycle actif.....	22
Le premier cycle passif.....	24
Les cycles suivants	26
L'âge des poissons.....	28
L'âge des insectes.....	33
Le grand cataclysme.....	41

CHAPITRE 3 : L'éon métazoïque : ère tertiaire

L'âge des amphibiens.....	46
L'âge des dragons.....	50
Le monde creux	67
L'âge des mammifères	71
La paléogéographie Mystaréenne	92

Bibliographie	95
---------------------	----

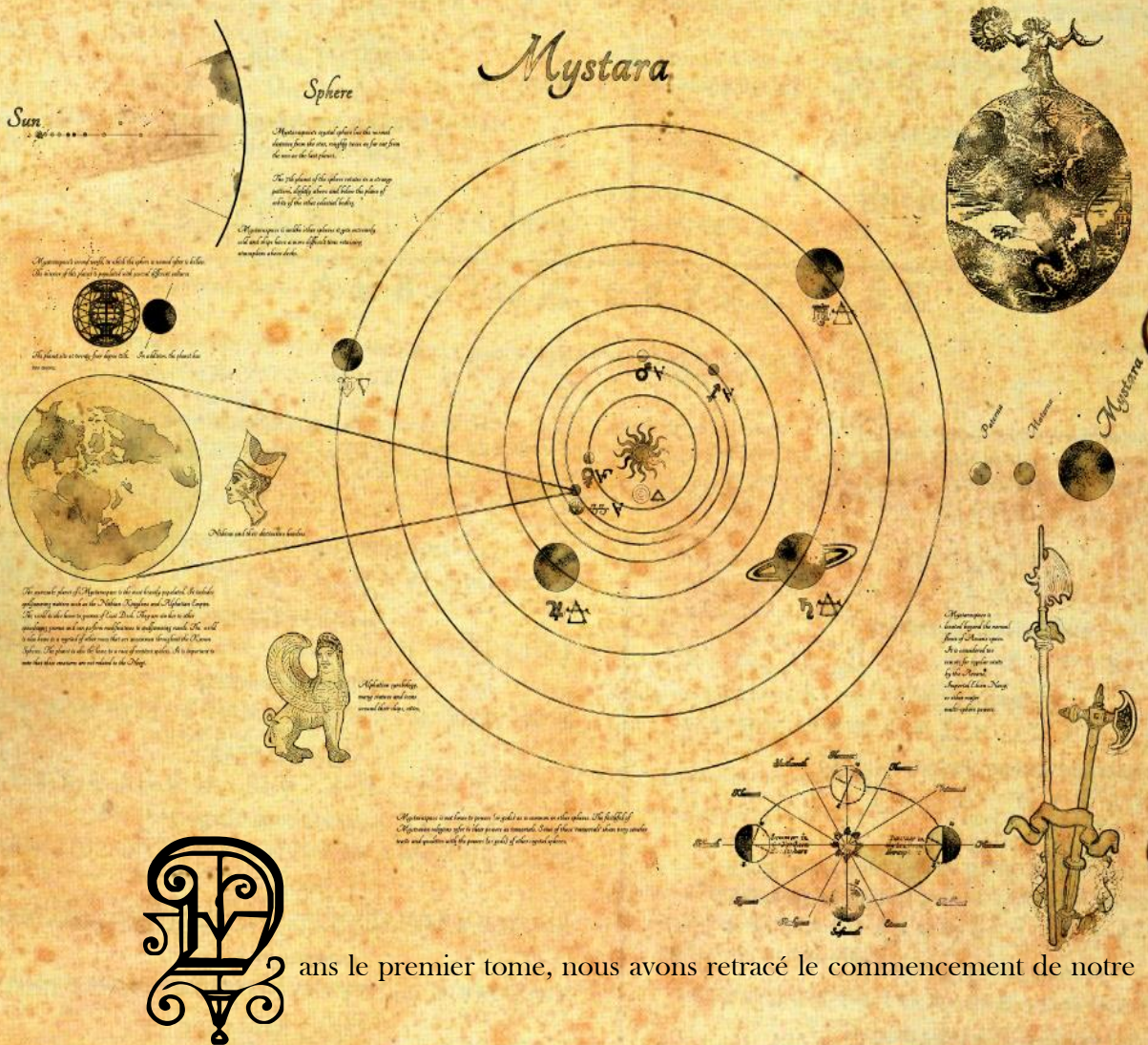
**« L'histoire est une suite de mensonges sur
lesquels on est d'accord. »**

Napoléon Bonaparte



CHAPITRE 1

L'éon métazoïque : ère primaire



ans le premier tome, nous avons retracé le commencement de notre

monde, révélé le secret de sa création. Puis nous avons voyagé pendant plusieurs milliards d'années au travers du multivers de Mystara, pour arriver il y a 355 millions d'années lorsque l'éon Protozoïque cède la place à l'éon Métazoïque.

Cet éon signe l'apparition des premiers animaux endémiques évoluant sur le manteau extérieur de Urt. Cette longue période « moderne » qui s'étend jusqu'à nos jours et est découpée en différentes ères, débute, on ne peut plus logiquement par l'ère primaire, alors que les Immortels entament l'exploration du plan primaire.

L'Âge des océans¹

Sur Urt l'ère primaire débute par une période de cycles actifs appelée **l'âge des Océans** car elle est dominée par le Seigneur élémentaire de l'eau qui favorise le développement de créatures aquatiques au sein du royaume marin.

Les métazoaires, les premiers organismes multicellulaires, vont évoluer d'une part vers des organismes spongiaires primitifs mais aussi vers un petit organisme vermiforme fouisseur.

Au fil des cycles, quelques ancêtres vermiformes évoluent à leur tour sous forme de **cnidaires** donnant les premiers coraux, et par la suite les anémones ainsi que les **méduses** aquatiques. Les méduses aquatiques devant leur nom aux méduses élémentaires en référence à leur chevelure filamenteuse.



D'autres évoluent en Némertes et en **siponcles** (ci-contre). Les siponcles sont des animaux vermiformes cylindriques fouisseurs qui vivent au fond des océans dans des anfractuosités, dotés d'une partie avant rétractable qui porte une bouche entourée de tentacules et d'une partie arrière plus ventrue.

Certains des organismes vermiformes rampant se dotent d'une coquille en forme de coupole et donneront naissance aux premiers mollusques conchifères.



Les océans sont de plus en plus salés, moins profonds et plus chauds. Cette période est marquée par une extraordinaire explosion de vie dans les océans et l'apparition des premiers animaux aux corps mous ou partiellement dur protégés par des coquilles. Ainsi les bivalves peuplent les océans avec les ancêtres des moules et des huîtres. Les premiers céphalopodes se multiplient ensuite comme les **nautiles** (ci-contre), et leurs cousins les **calmars** qui à l'époque étaient dotés d'une coquille également.

Une autre branche issue de l'ancêtre vermiforme produira une autre forme de vers marins de quelques centimètres, les **priapulides** qui vivent dans la boue et dans les eaux peu profondes. Ils possèdent une trompe extensible servant à capter la nourriture.



Enfin une dernière branche donnera naissance aux premiers échinodermes dont l'**étoile de mer**.



¹ [VoP] 99,9999985% Mystara history & [DMR2]



Quelques cycles plus tard, une nouvelle espèce apparentée aux céphalopodes voit le jour. Les premiers gastéropodes semblables aux **bigorneaux**, investissent le fond des océans.



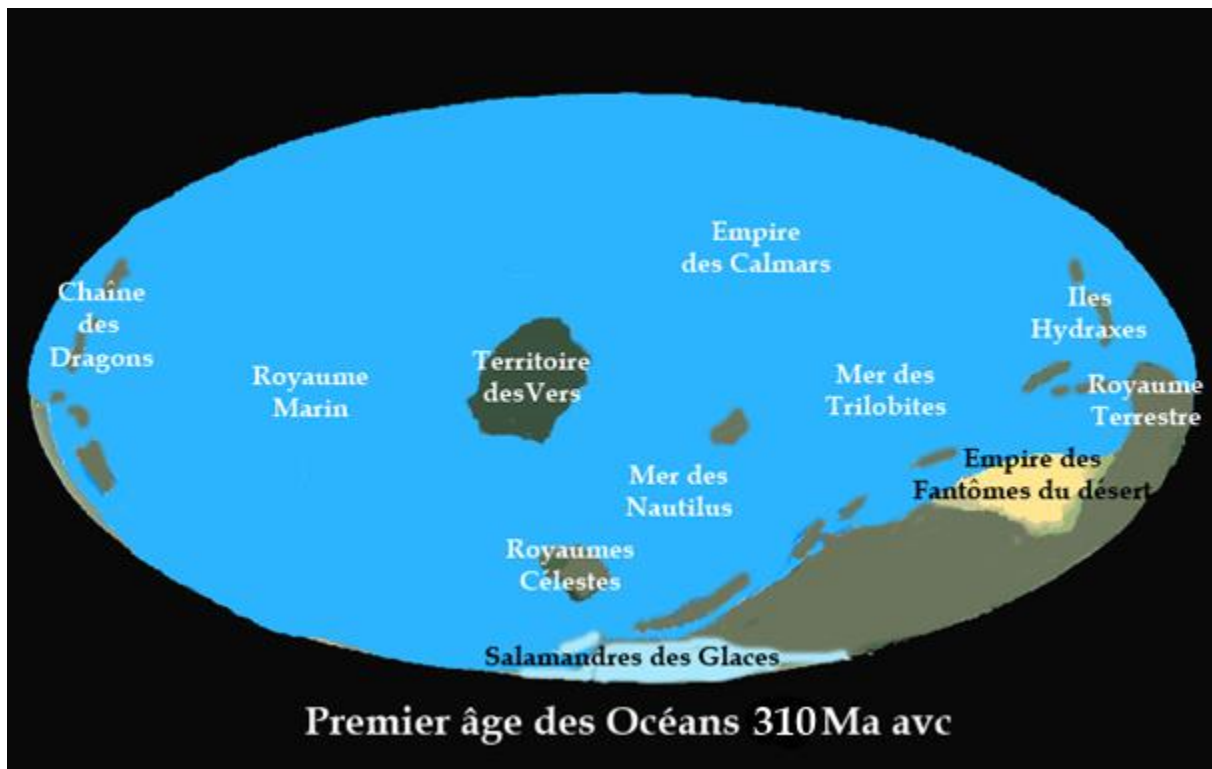
La branche des priapulides évolue vers des créatures articulées qui constituent les premiers arthropodes comme le **trilobite** qui commence à développer des yeux.

Les arthropodes évoluent ensuite avec l'arrivée de l'**anomalocaris**, le premier grand prédateur endogène de Mystara. L'anomalocaris est le premier à disposer d'organes visuels complets.



Les échinodermes quant à eux passent par les phases évolutives allant de l'étoile de mer aux **tuniciers**. Les tuniciers possèdent un stade larvaire pendant lequel ils nagent librement, avant de se fixer sur un support au stade suivant et revêtent une tunique produite par l'épiderme, vivant de façon isolée ou formant des colonies par bourgeoisement.

Toutes ces créatures prospèrent aux côtés de créatures élémentaires comme les hydraxes.

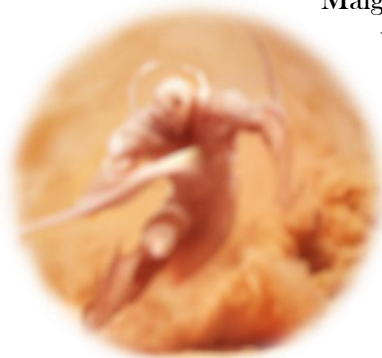


On trouve en ces temps peu de terres émergées. Le climat est chaud et étouffant. À l'ouest la chaîne des Dragons constitue la seule partie visible du futur continent de Skothar avec à l'est les îles hydraxes. Au centre, le futur continent de Brun s'appelle l'île aux Vers qui abrite outre les premiers vers annélides ayant colonisé la terre, des lichens et de petits champignons pour toute végétation.

Les vers terrestres sont dotés d'une faible intelligence. Généralement de mauvais caractère, ils vivent la plupart du temps seuls, dans les profondeurs de la terre.

Au sud-est s'étend le futur continent de Davania largement peuplé de créatures élémentaires évoluées. On retrouve un empire des méduses élémentaires toujours vivace. Les salamandres des glaces sont toujours présentes au sud et on note l'apparition des Fantômes du désert lorsqu'une zone aride se constitue.

Les fantômes du désert (voir [DMR2] p28)



Malgré leur nom, les fantômes du désert ne sont pas des morts-vivants. En fait, ce sont des créatures élémentaires composées de sable et de poussière, issus du Plan élémentaire de la Terre.

Les fantômes du désert après un certain temps dans leurs formes immatures, évoluent dans leur forme mature.

Dans leur forme immature, ils apparaissent comme des taches de sable légèrement étincelantes, dérivant à travers les dunes du désert comme si elles étaient soufflées par une douce brise. Sous cette forme, ils peuvent parcourir de grandes distances, se nourrissant des minuscules charges d'électricité statique qui s'accroissent dans le sable et la poussière.

La forme mature du fantôme du désert est un « fantôme » étincelant, vaguement humanoïde, fait de sable et de poussière. Ils sont vulnérables à l'eau.

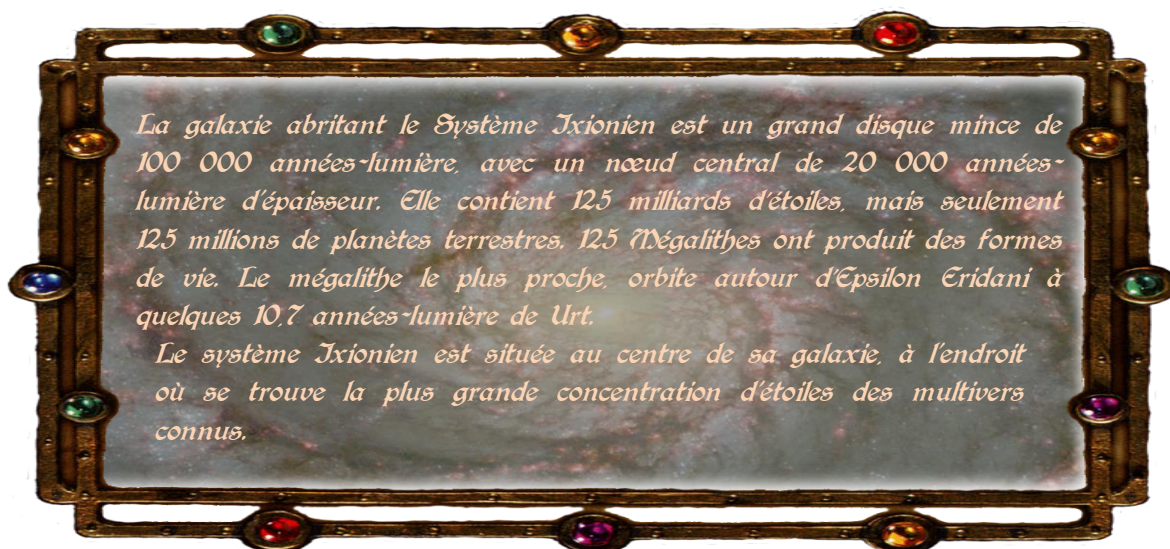
Les calmars sont les premiers à développer une intelligence suffisante pour leur permettre de fonder les premières civilisations basées sur l'empathie et la télépathie à défaut d'être des civilisations de bâtisseurs.



Les royaumes célestes sont moins présents.

L'arrivée des Immortels dans le plan primaire²

Au cours de leur exploration du Multivers, les Immortels pénètrent dans le plan primaire qu'ils vont arpenter durant plusieurs millions d'années. Ce plan primaire offre des conditions d'équilibre exceptionnelles.



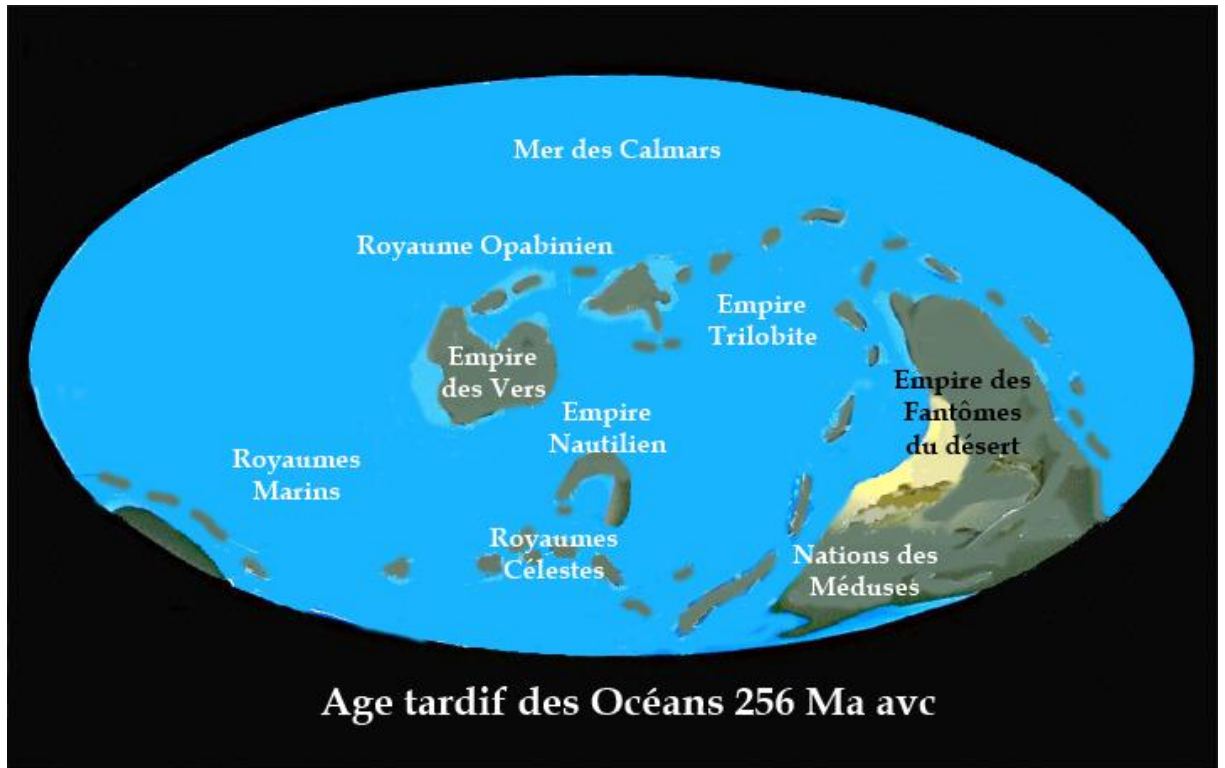
Durant leur exploration, les Immortels découvrent les Mégolithes. Ils parviennent à communiquer avec certains, grâce à des manipulations douces et subtiles de la surface de leur manteau. Les capacités magiques et télépathiques des Immortels leur permettent d'établir une communication bidirectionnelle avec les mégolithes en phase active. Ils prennent le temps d'observer le cycle des mégolithes : leur cycle actif qui favorise l'émergence de la vie, mais aussi leur cycle passif tellement destructeur.

Quelques cycles plus tard, sur la surface de Urt, l'âge des Océans perdure.

Davania se trouve un peu plus au nord, certaines parties de Skothar et Brun émergent sous forme d'îles. Les océans sont toujours chauds, peu profonds et salés et les royaumes aquatiques des élémentaires d'eau diminuent. Les royaumes célestes hébergeant des créatures élémentaires aériennes existent toujours, comme l'empire des méduses et celui des fantômes du désert en Davania, mais alors que ce dernier est à son apogée, le premier s'est fragmenté en petites nations. La civilisation des calmars a également perdu du pouvoir, tandis que les mers peu profondes de cet âge sont dominées par les royaumes des trilobites, nautilus et **opabinias** (illustré ci-contre).



256 Ma
AVC



Le rayon cosmique

La fin d'un cycle actif de Urt il y a 256 millions d'années se termine par une extinction massive qui détruira 70% des espèces du fond des mers. De puissantes radiations d'énergie cosmique viennent frapper de plein fouet Urt. Ces rayons transpercent l'atmosphère avec une puissance gigantesque et détruisent les molécules d'air, privant progressivement les organismes vivants d'oxygène. La surface d'Urt devient une véritable fournaise en moins de 500 ans. Urt réagit alors par une éjection extrêmement violente, c'est une véritable hécatombe.

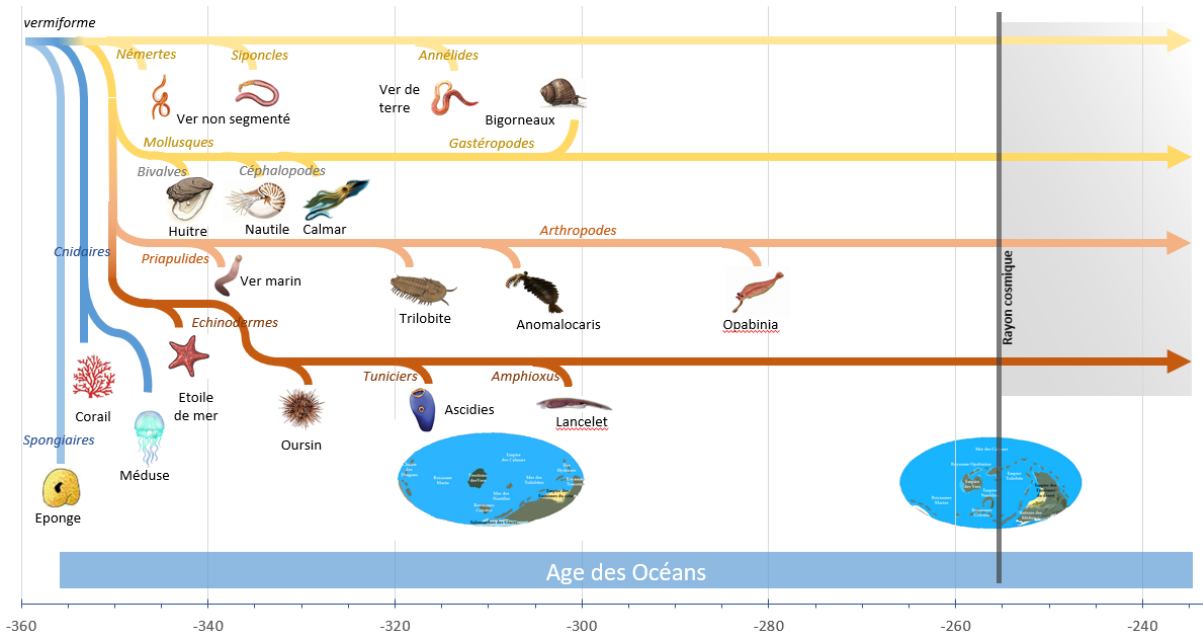
L'étrangeté de cet événement n'a pas échappé aux Immortels qui ont enquêté sur l'origine de cette catastrophe cosmique.

Ils n'ont pas tardé à découvrir qu'elle était due à une explosion stellaire au sein de la galaxie hébergeant le système Ixionien.

Ils restent persuadés mais pour autant sans preuve, que cet acte de destruction était l'œuvre des Êtres extérieurs. Cet événement va entraîner des conséquences sur les cycles suivants car Urt mettra plus de 20 millions d'années avant de retrouver un cycle actif équivalent favorisant la naissance d'espèces vivantes endémiques.



Le tableau suivant synthétise l'arbre d'évolution des espèces endémiques durant l'âge des Océans.



La découverte du système Ixionien³

Un groupe d'Immortels composé de Ixion, Korotiku, Odin, Pax, Thalia, Tyche, Verthandi, Urd, Valerias, Skuld et Zugzul investigate le système Ixionien et ne tarde pas à rencontrer Urt.

Ils sont témoins des terribles affrontements que se livrent les Seigneurs élémentaires pour assoir leur domination sur Urt, sans cesse remis en cause dans le cycle suivant du mégalithe. Ils y observent aussi un phénomène de génération spontanée de vie évoluée autre qu'élémentaire à chaque cycle actif. L'évolution de toute forme de vie de taille importante est stoppée par l'éjection systématique se produisant au début du cycle passif.

Cela n'est pas sans interpeller l'attention des Immortels qui accueillent ces nouvelles formes de vie avec grand intérêt. Pour eux en effet, et comme on le sait, la seule façon de grossir leurs rangs pour conserver une position dominante en tant que contrôleurs de toute existence, est de trouver, encourager et tester les êtres mortels les plus exceptionnels pour tenter de leur faire maîtriser la dimension supplémentaire non perçue et ainsi de leur permettre d'atteindre une forme supérieure d'existence.



³ [VoP]The Origins of Human Kind & [VoP] Immortals & [CI1]

C'est alors qu'apparaît un nouvel Immortel dans le Multivers.



Un oiseau géant avec une tête d'aigle argentée, son bec armé de deux rangées de dents, le corps et les jambes d'un lion, deux paires d'ailes avec des plumes orange métallisé, et la queue d'un paon. **Simurgh** est son nom. Attaché à la sphère du temps, il vient de retraverser le Vortex dimensionnel pour rejoindre ses pairs. Il est porteur d'un espoir qui va bouleverser l'avenir.

Fondamentalement attaché à la vie et à sa préservation d'une part, mais résolument opposé à une préservation statique, il partage sa

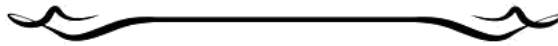
vision et ses rêves liés au cycle de vie des formes vivantes, persuadé que l'environnement magique du plan primaire et plus spécialement le système Ixionien est favorable au développement de formes d'existences supérieures. Certaines projections, ou divinations lui laissent entendre que certaines créatures pourraient être en mesure de transcender leurs limites mortelles. Et, ce faisant, ils pourraient alors être en mesure de transcender les limites de la simple immortalité aussi, pour grossir le rang des Grands Anciens.

Laissant ses pairs méditer, il disparaît pour une longue période.

Les Immortels sont persuadés que la surface de Urt constitue un endroit idéal pour développer des projets visant à engendrer de nouveaux Immortels. Mais mener un tel projet n'est pas chose facile. Il s'étend sur des millénaires et nécessite de multiplier des expériences biologiques dans un environnement plutôt stable et prévisible.

Ils entrent alors en contact avec le mégalithe pour s'assurer de sa collaboration.

Après de longues négociations, Urt se déclare disposée à aider les Immortels et à offrir sa surface pour implanter des formes de vie évoluées éligibles à l'Immortalité. Mais Urt avoue aussi son incapacité à contrôler son comportement cyclique si perturbateur pour le développement de la vie.



CHAPITRE 2

L'éon métazoïque : ère secondaire



Le contrat⁴

Les Immortels concluent un ensemble d'accords complexes avec Urt leur permettant de cultiver des formes de vie à sa surface et de les préserver des cycles destructeurs de sommeil du mégalithe.

C'est de cette époque que date aussi le premier des 3 commandements des Immortels :

- 1- *Tu maintiendras l'existence et l'intégrité du plan primaire et des créatures qui l'habitent.*
- 2- *Tu protégeras et développeras ta sphère de puissance et tous ceux qui la servent.*
- 3- *Tu Exploreras et développeras le Multivers.*

Tout d'abord, Urt accepte de prolonger la durée de sa phase active jusqu'au maximum compatible avec sa biologie, la passant à 1 million d'années tout en gardant cette phase aussi stable que possible.

Mais pour cela Urt demande une contribution des Immortels sous forme d'apport de force vitale pour l'aider à rester éveillée.

Trois Immortelles sont sélectionnées pour établir ce lien durable avec Urt, impliquant de fusionner partiellement avec le mégalithe pour lui apporter ce flux de puissance.

Il s'agit de Urd de la sphère de la matière, Skuld de la sphère de l'Entropie et de Verthandi de la sphère du temps. Les trois Immortelles, qu'on appelle les trois **Nornes** ont établi un cycle dans lequel deux d'entre elles donnent simultanément une partie de leur pouvoir au mégalithe, tandis que la troisième reste "au repos", occupée à accumuler lentement de la puissance et prête à prendre le relais.



Cependant, Urt a ensuite besoin d'une période de sommeil de 500.000 ans. Or pendant cette phase, tous les projets des Immortels auraient cessé.

L'idée leur vient alors de créer des habitats vers lesquels la vie pourrait être transférée en fin de phase active et rester à l'abri durant la phase de sommeil pour venir repeupler le mégalithe au prochain cycle.

Pour cela, Urt autorise les Immortels à modifier son satellite Matera.

Une fois les accords conclus, Urt s'endort durant 500.000 ans.

4 [VoP] 99,9999985% Mystara history & [TM 2] p11 & [TM9] p62 & [VoP] Primeval Mystara [VoP] Revamping Matera & [TM15] p128 & [VoP] Information on the Mystaran moons, Matera and Patera & [VoP] More details about Patera

Durant le sommeil de Urt, les Immortels creusent alors un large espace à l'intérieur de Matera, la faisant ressembler à un mini mégalithe creux et utilisent la matière extraite pour créer une nouvelle petite lune nommée Patera.

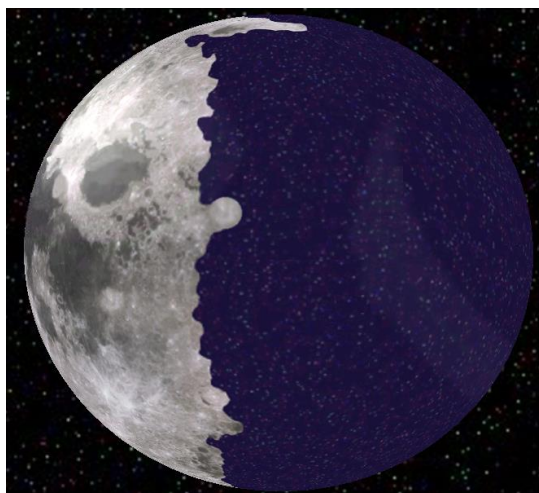
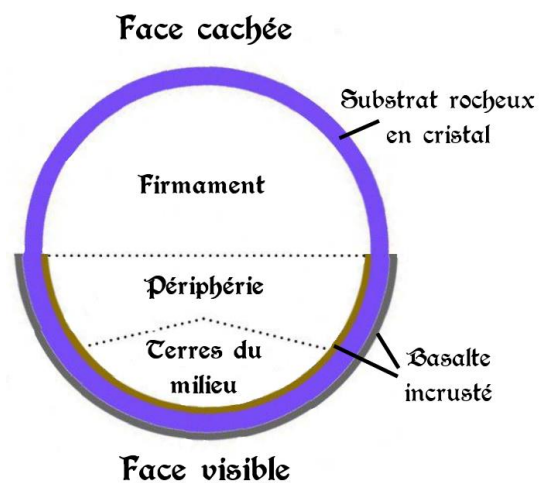
Les Immortels pourront ainsi utiliser ces deux lunes comme lieu de stockage pendant la période de sommeil pour préserver la vie et les cultures qui se développent sur Urt durant sa phase active.

Matera

Afin d'empêcher l'effondrement de la coquille mince formant maintenant la vieille lune Matera, les couches centrales de la coque sont transformées en un cristal translucide dense d'une épaisseur de 48 kilomètres. Ce substrat rocheux en cristal est presque indestructible, il est froid au toucher et une exposition prolongée provoque une hypothermie et peut conduire à la mort. Ce cristal est partiellement couvert sur la face visible par la couche du sol lunaire original, fait de basalte incrusté. Aussi Matera paraît-elle encore froide, stérile et dépourvue de toute vie depuis la surface de Urt.

L'hémisphère de la face visible aussi appelé le **côté proche** pourra être utilisé pour héberger la vie durant le cycle passif de Urt. Cet hémisphère est découpé en deux régions. Les **terres du milieu** qui constituent la sphère centrale et la **périphérie** attenante au firmament et entourant les terres du milieu.

Le côté proche reproduit par un effet magique miroir la face externe visible de Matera. On retrouve ainsi, mais de façon amplifiée, les mêmes élévations et dépressions.

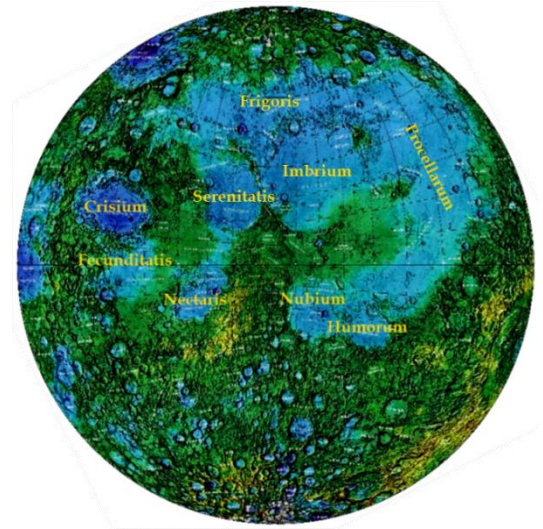
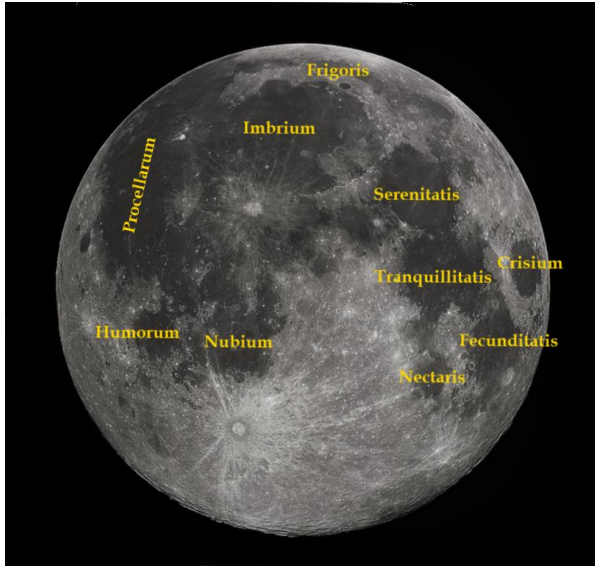


Le **Firmament** de cristal aussi appelé le **côté éloigné** comprend l'hémisphère de la face cachée de la lune.

Le côté invisible de Matera n'est pas couvert de terre mais transformé en une fenêtre colossale semi-transparente qui laisse entrer la lumière du soleil à l'intérieur de la sphère creuse. Il est dépourvu d'atmosphère.

La couche de basalte ne recouvre pas uniformément la face visible de Matera laissant des portions de cristal exposées aux rayons d'Ixion, que l'on appelle les **landes de cristal**.

Les Grandes dépressions qui apparaissent comme des tâches noires sur la face externe correspondent aux landes de cristal que l'on retrouve côté interne (voir figures ci-après).



La figure de gauche présente la face visible depuis Mystara, la figure de droite présente l'intérieur du côté proche de la lune creuse.

Les principales landes de cristal sont Fecunditatis, Crisium une des plus encaissées, Humorum reliée à Nubium puis dans le prolongement Procellarum, la plus vaste qui à son tour est reliée à Imbrium puis Serenitatis, avec au nord Frigoris. Enfin Nectaris avec sa surface particulièrement cristalline. A noter que Tranquillitatis n'est pas encore formée dans la face interne, le substrat cristallin étant recouvert d'une couche basaltique.

A ces débuts, la lune creuse est un monde sec, sans eau à l'état liquide, très peu éclairé et sans oxygène dans son atmosphère d'azote et d'argon. Les nuages de poussière balayent les vastes dépressions glacées translucides, portés par des vents puissants produits par l'effet de marée de Patera. Ces tourbillons de poussière créent de l'électricité statique produisant de petites étincelles.

C'est ainsi qu'a été créée la lune creuse comme une bulle totalement isolée du monde extérieur.

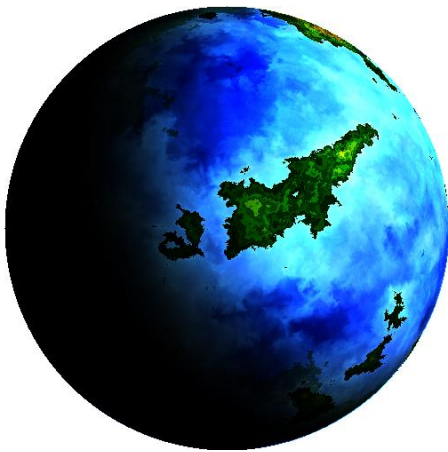
Patera

La lune créée à partir de l'excavation de Matera, nommée Patera est plus petite (1530 km de diamètre). Le cœur de Patera, extrêmement dense et magique, engendre une gravité comparable à celle de Mystara.

Les Immortels ont placé Patera en orbite polaire à quelques 55.000 km de Mystara, avec une période de révolution de 3 jours et 12 heures.

Elle a la particularité de ne pas tourner sur elle-même. Elle expose donc toujours la même face à Mystara que l'on appelle la face proche, ce qui induit un cycle jour/nuit assez complexe dépendant de la période orbitale de Patera mais aussi de la période de révolution de Mystara créant un grand cycle de 336 jours qui décale la lumière le long du globe de Patera.

La face proche reçoit continuellement une petite quantité de lumière réfléchiée par Mystara. Ainsi les habitants de la petite lune ne pourront compter sur un cycle fixe d'éveil et de sommeil. Le plein jour n'est pas aussi lumineux que sur Mystara et le ciel se charge alors de couleurs aux tons enflammés, qui tournent à des teintes violettes au crépuscule et à l'aube.



Cela se produit car un puissant champ d'invisibilité a été activé par les Immortels sur Patera, courbant la majeure partie de la lumière visible autour de la petite lune pour empêcher sa détection par les êtres vivants sur Urt pendant la phase active. Ainsi ce bouclier dévie les rayons lumineux, mais de manière moins efficace aux extrémités du spectre visible, les ultraviolets et les infrarouges n'étant pas affectés par ce bouclier.

La figure ci-contre illustre un crépuscule sur l'archipel de Myoshima primitif.

La naissance de Mystara⁵

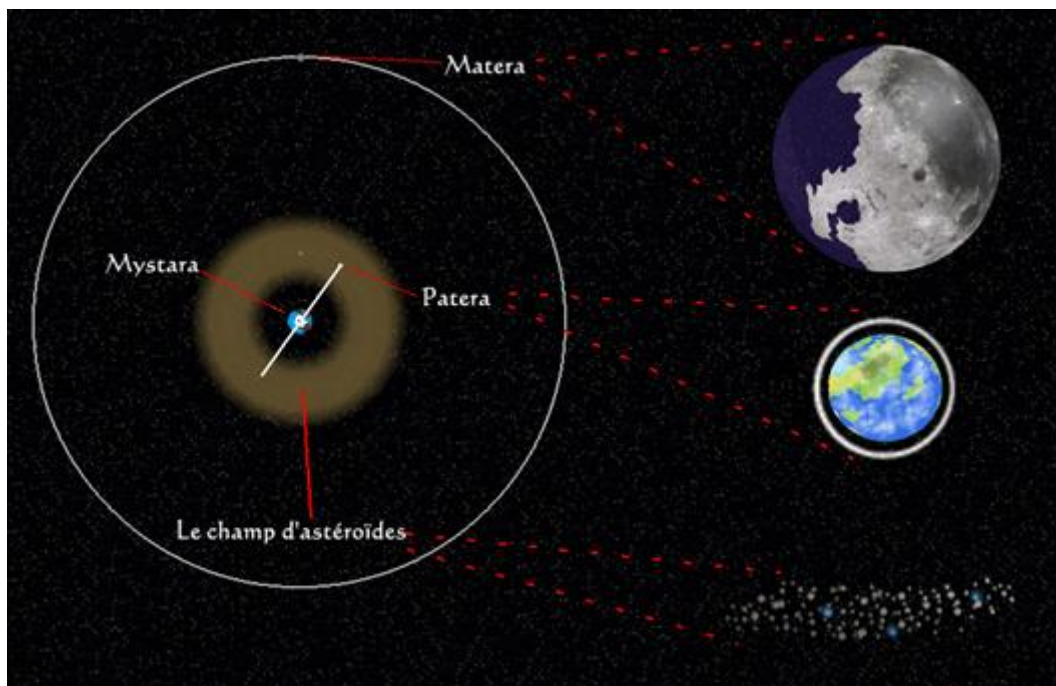
Lorsqu'elle se réveille pour son nouveau cycle d'éveil, Urt se nomme désormais **Mystara**. Elle redécouvre son nouvel environnement immédiat.

Matera est devenue une lune creuse.

Une nouvelle petite lune a fait son apparition nommée Patera.

Plus loin un champ d'astéroïdes regroupe principalement l'ensemble des débris éjectés par Urt au début de sa phase de sommeil.

⁵ [VoP] 99,9999985% Mystara history & [TM 2] p11 & [TM9] p62 & [VoP] Primeval Mystara



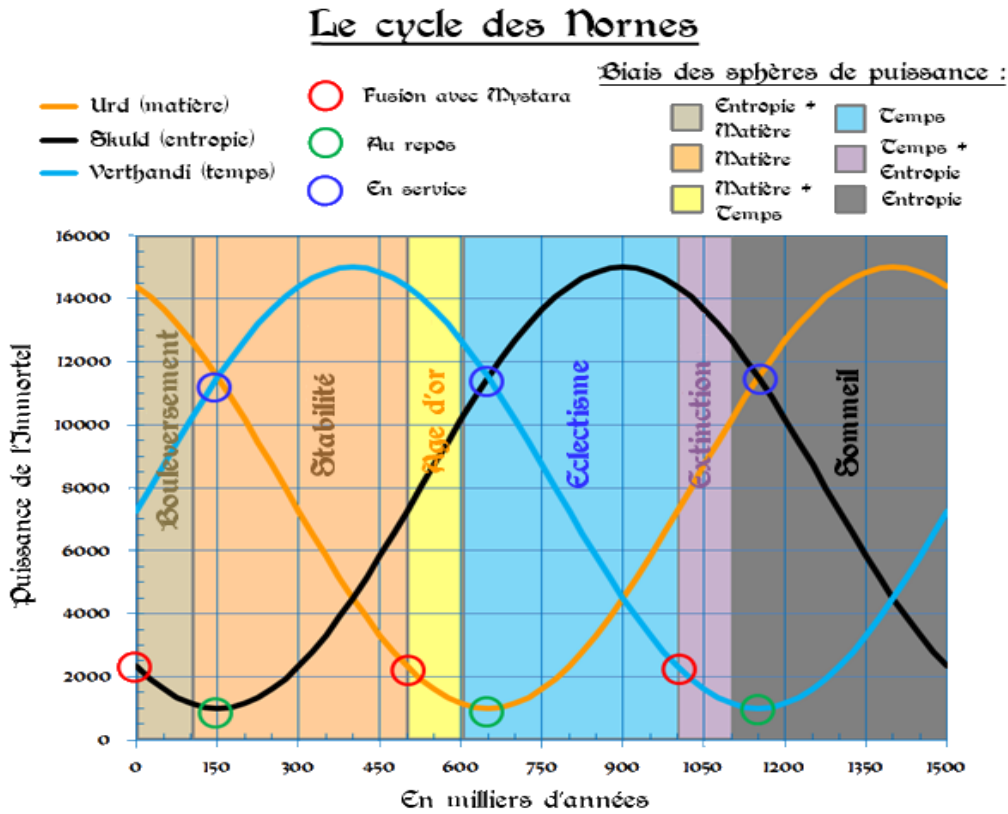
Urd et Skuld lui apportent un filet de puissance suffisant pour assurer un éveil stable. Skuld, étant l'Immortelle de plus faible puissance, est immédiatement absorbée par le Mégalithe, disparaissant temporairement des rangs des Immortels. Cette absorption fait partie de l'accord, comme une garantie pour Urd que les Immortelles ne mettraient pas un terme à l'injection d'énergie par peur d'une diminution excessive de leur pouvoir.

Urd se trouve ensuite absorbée, privée de ses pouvoirs et incapable de s'échapper sans la permission du mégalithe. Sa force de vie est répartie dans le manteau en fusion de Mystara. Elle ne peut communiquer qu'avec Mystara et les deux autres Immortelles. Il lui est tout de même possible par une manipulation minutieuse des phénomènes environnementaux du mégalithe d'envoyer des messages cryptés à certains destinataires vivant sur Mystara.

Ce phénomène est à l'origine d'un léger biais en faveur de la sphère de pouvoir à laquelle appartient la Norne absorbée. Au cours des siècles et des millénaires de drainage continu de la même source prédominante, ce «biais» affecte légèrement le comportement de Mystara. Comme la plupart des êtres mortels vivant sur le mégalithe sont faits avec les mêmes éléments que Mystara elle-même, ce biais agit également sur ces êtres et sur les cultures qu'ils développent.

Les résultats de cette polarisation sont différents d'un cycle à l'autre et dépendent également d'une myriade d'autres facteurs - le plus important étant la volonté des Immortels et les particularités des mortels intelligents vivant sur le mégalithe à une époque donnée. Néanmoins, il est possible d'identifier six phases majeures au cours d'un cycle complet de Mystara.

Le cycle des Normes représenté dans la figure suivante correspond à un cycle idéal.



Phase 1 : le bouleversement 0 - 100.000 ans

Les biais de l'entropie et de la matière sont presque équivalents. Mystara sort de son sommeil et entame la construction d'une nouvelle surface. L'eau et l'air apparaissent à la surface, tandis qu'un cycle volcanique et un champ magique sont établis sur le mégalithe. Il y a une succession initiale de constructions et de catastrophes - de moins en moins violentes dans le temps - produisant au fil du temps des continents, de grandes masses terrestres et des chaînes de montagnes. C'est à cette période que les Immortels commencent à établir leurs propres projets sur le mégalithe et profitent de cette époque tourmentée pour façonner sa surface.

À la fin de cette phase, quelques espèces vivantes intelligentes et robustes sont généralement établies en surface et dans les océans.

Cette dernière partie coïncide généralement avec le déplacement de la plupart des espèces et des cultures de la Lune creuse et des corps célestes environnants à la surface de Mystara.

Phase 2 : La stabilité 100.000 - 500.000 ans

Le biais de la matière est prédominant - bien qu'il diminue constamment avec le temps. La stabilité est prédominante. Les espèces et les cultures ont tendance à vivre sans modifications majeures pendant des siècles.

A T0 + 150.000 ans, le mégalithe libère Skuld pour lui permettre de régénérer sa puissance. Verthandi prend alors sa place pour alimenter Mystara en énergie.

Phase 3 : L'âge d'or 500.000 - 600.000 ans

Au bout de 500.000 ans, Urd est à son tour absorbée par le mégalithe, Skuld reprend à son tour du service. Les biais de matière et de temps sont presque équivalents. C'est un âge d'or pour la vie sur Mystara car la stabilité héritée de l'époque précédente se mêle à de nouvelles idées et à des changements provoqués par le biais de la Sphère du Temps. Les espèces ont tendance à changer à un rythme accéléré, les idées et les philosophies se répandent et évoluent de plus en plus vite. Le progrès se répand dans le monde.

Phase 4 : L'éclectisme 600.000 - 1.000.000 ans

Le biais temporel est prédominant - bien qu'il diminue constamment au fur et à mesure que cette époque touche à sa fin. C'est une ère éclectique et durable qui s'appuie sur les conquêtes de l'âge d'or précédent et dans lesquelles le changement est prédominant. Il n'y a pas deux endroits dans le monde qui se ressemblent, du moins pas pour longtemps. Il y a une dispersion et une fragmentation progressives des espèces et des cultures qui conduisent aux plus grandes splendeurs et aux douleurs les plus profondes de tout le cycle actif de Mystara. Les conflits sont courants tout au long de cet âge, même si les destructions massives et violentes surviennent généralement à un stade ultérieur, lorsque les cultures commencent à stagner et à devenir décadentes en raison de l'afflux croissant de l'Entropie.

A T0+650.000 ans Mystara libère Urd.

A la fin de cette phase, les conditions de vie sur le mégalithe sont de plus en plus mauvaises et se détériorent au fil du temps en raison de la fermeture progressive de tous les supports de vie par Mystara. La magie peut aussi devenir moins puissante et imprévisible, car le champ magique émanant du mégalithe devient progressivement moins fiable.

Phase 5 : l'extinction 1.000.000 - 1.100.000 ans

Les biais de temps et de l'entropie sont presque équivalents, marquant la fin de la phase active actuelle de Mystara juste au moment où le mégalithe absorbe Verthandi à son tour.

Les espèces fragmentées et les cultures de l'âge éclectique précédent sont menacées d'extinction par les efforts de l'Entropie. C'est aussi une ère d'événements cataclysmiques de toutes sortes, alors que Mystara entre dans sa phase d'endormissement et supprime progressivement tout soutien à la vie comme l'air, la magie et l'eau. À la fin de cette phase, le mégalithe n'est plus qu'un cadavre, dépourvu de toute vie. Les Immortels se désintéressent généralement du mégalithe pour continuer à travailler sur leurs projets ailleurs sur le Plan Primaire ou dans d'autres plans.

Phase 6 : Le sommeil 1.100.000 - 1.500.000 ans

Le biais d'entropie est prédominant - bien qu'il diminue constamment avec le temps. C'est une ère tranquille de décadence et d'oubli.

A T0+1.150.000 ans, Verthandi est libérée.

Sous la surveillance attentive de la plupart des Immortels de l'Entropie, chaque ruine, chaque os, chaque glyphe écrit, chaque résidu de civilisations et de cultures antérieures est lentement effacé du mégalithe. Mystara lui-même évite tout contact avec d'autres êtres intelligents et repousse violemment les intrus inquisiteurs, y compris ses anciens habitants vivant maintenant sur les lunes et les astéroïdes.

Pendant cette phase, les Immortels de l'Entropie quittent à leur tour le mégalithe pour poursuivre des objectifs plus attrayants ailleurs. À la fin de cette phase, Urd, reprend du service et commence lentement l'éveil du mégalithe pour un nouveau cycle.

Cette séquence d'évènements se répète encore et encore pour chaque cycle d'éveil et de sommeil de Mystara.

Le conseil des Nornes

Les trois Immortelles s'appellent collectivement « Nornes » qui, dans une vieille langue dont l'origine est oubliée, peut se traduire par « **Celles qui communiquent secrètement** ».

Ce nom fait référence à la capacité des Nornes à communiquer avec Mystara à travers un canal préférentiel, un canal qui est refusé à tous les autres Immortels, et à la possibilité que les Nornes utilisent le vaste éventail de phénomènes naturels de Mystara pour envoyer des messages aux êtres mortels et à leurs semblables Immortels.

Leur groupe est officiellement considéré comme un Conseil par le reste des Immortels.

Le Conseil des Nornes est le plus ancien conseil des Immortels sur le plan primaire.



Parmi les Immortels de haut rang, un membre du Conseil des Nornes est toujours très respecté. Les Nornes se voient accorder des honneurs et des privilèges habituellement inaccessibles aux autres Immortels. Elles ont par exemple accès aux Hiérarques de toutes les Sphères étant donné le service important que les Nornes fournissent au développement des projets des Immortels.

Le premier cycle actif⁶

Le tout premier cycle peut être considéré comme un cycle de rodage n'ayant conduit à aucun progrès notable dans l'évolution des espèces vivantes.

Le groupe des Immortels ayant exploré initialement le plan primaire, voit ses rangs grossir de nouveaux arrivants. Ouranos, Protius, Thanatos et Hel prennent désormais part à l'expérimentation.

Au réveil de Urt, les Immortels commencent par façonner Mystara. Ils procèdent pour cela à l'ouverture de nombreuses portes à partir des plans élémentaires de l'air et de l'eau pour créer un océan primordial couvrant l'ensemble de sa surface.

Les Fantômes du désert, fuyant l'eau, quittent Mystara pour retourner sur leur plan élémentaire.

Les immortels contribuent ensuite à l'émergence de la vie en influençant subtilement la volonté du mégalithe pour accélérer le développement de la vie durant son cycle actif

À la suite de désaccords entre Immortels, de nombreux événements se produisent après cela, dont certains menacent tout ce qu'ils avaient créé.

Après une longue querelle, les Immortels décident d'élever des continents sur Mystara.

Ils procèdent pour cela à l'ouverture de vortex vers les plans élémentaires de la Terre et du feu. Les Immortels de la sphère de la matière déclarent les nouvelles terres être sous leur contrôle. Cette proclamation provoque une longue guerre parmi les factions des Immortels; C'était le temps des bouleversements élémentaires alors que le monde était jeune et que les Immortels n'étaient pas encore d'accord sur la forme qu'il devait avoir.

Avant de causer trop de dommages aux formes de vie des océans et des continents de Mystara, les Immortels déclarent une trêve.

Une ère de prospérité commence sur Mystara. De nombreuses formes de vie apparaissent sans pour autant dépasser le stade d'évolution des cycles précédents.

Matera⁷

Environnement aride, les tourbillons de poussière, l'air sec électrique régnant dans la lune creuse ne tardent pas à attirer les fantômes du désert.

Les lunes et les comètes du plan primaire ont rarement des connexions avec les plans élémentaires. Mais parfois apparaissent des vortex temporaires qui permettent de relier ces plans.

6 [PC3] p42 & [VoP] Timeline of the Immortals & [WotI] p128 & [Companion] p19

7 [TM2] p11 & [VoP] Hollow Moon Planetology: Blue Moon - Crystalbarrens & [VoP] Hollow Moon Cultures

Les fantômes du désert utilisent ainsi des trous de vers au sein des tempêtes de poussière depuis leur plan élémentaire pour goûter l'air stérile, s'enivrer de jeunes étincelles et chevaucher les vents qui balayent les landes de cristal sous un ciel gris et froid. Ils n'ont pas besoin de plus pour vivre. Les fantômes du désert constituent les premiers habitants de la lune creuse.

Ils affectionnent ces larges étendues froides et désertiques parsemées d'îles de croute de sable ou de cônes de basalte éclairées par-dessous par une lumière d'un bleu profond et évitent les endroits plus élevés, plus chauds et plus humides. Les générations suivantes bénissent leurs parents de leur avoir offert un tel monde contenant si peu d'humidité.

Fin de cycle

Fin fin de cycle actif, les Immortels déplacent sur Patera les cultures dont ils souhaitent poursuivre le développement en interaction avec le reste de Mystara, tout en les épargnant de l'extinction.

Lors de ce premier cycle, ils transportent essentiellement des plantes permettant d'améliorer l'atmosphère à la fois sur Patera et à l'intérieur de Matora où la plupart rencontreront des problèmes de photosynthèse par l'absence de suffisamment de lumière.

Avant l'avènement de la phase d'extinction, ils déplacent aussi quelques espèces animales prometteuses sur la petite lune pour les préserver.

Juste avant la phase de sommeil lorsque Urt accélère sa rotation, de gros morceaux de surface externe sont arrachés, amenant parfois avec eux une partie de la vie Mystaréenne qui n'était pas destinée à survivre. De nombreuses formes de vie sont ainsi expulsées vers la ceinture d'astéroïdes. Il est à noter que les conditions de survie dans la ceinture d'astéroïdes sont très difficiles car soumises à des pluies de nouveaux débris éjectés de la surface de Mystara.

Les cultures laissées sur Patera et les astéroïdes quand Mystara entre dans la phase d'endormissement sont généralement laissées libres d'évoluer, de se développer et d'interagir.

De nombreuses races et cultures sont ainsi testées dans la ceinture d'astéroïdes avant d'être déplacées vers les lunes et parfois réintégréées sur la surface de Mystara au cycle suivant.

A cette période, de nombreux Immortels abandonnent Mystara. La plupart d'entre eux migrent vers d'autres planètes, étoiles ou plans d'existence.

On retrouve ainsi des Immortels de la sphère de la matière dans la lourde citadelle de pierre sur le plan de Brynn. Des Immortels de la sphère de l'Énergie se retrouvent dans la cité volante sur le plan de Draesten alors que les Immortels de la sphère du temps partagent un planétoïde en forme de sablier sur le plan d'Entrem. Enfin des Immortels de la sphère de la pensée se rendent sur le plan de Mirage pour quelques millénaires, alors que le plan de Pyts rassemble des Immortels de la sphère de l'entropie dans une gigantesque citadelle souterraine terrifiante.

Le premier cycle passif⁸

Matera

Morsque Urt atteint sa phase d'endormissement, la Lune Creuse est là pour accueillir les cultures du Monde Extérieur sélectionnées par les Immortels.

La vie à l'intérieur bien que sombre n'est pas totalement privée de lumière. Quelques rayons de soleil trouvent un chemin à travers la coquille cristalline, mais les rouges, jaunes et oranges de Matera sont tous filtrés par le cristal, ne laissant passer que les ondes bleues et vertes. Seuls les premiers volcans actifs produisent des couleurs dans le spectre rouge-orange-jaune, et sont donc le seul endroit où de telles couleurs peuvent être vues naturellement.

La lune creuse est géologiquement très active, avec un volcanisme très important responsable du terrain particulièrement accidenté de sa face interne et lié à la présence de nombreux points chauds.

Ces points chauds sont le produit des impacts d'astéroïdes venus percuter Matera durant plusieurs milliards d'années. En effet ces impacts ont transféré suffisamment d'énergie dans le substrat rocheux de Matera pour créer une surchauffe persistante. Lors de la transformation de la couche centrale en cristal, l'énergie s'est libérée vers l'intérieur créant progressivement des cônes volcaniques de toutes tailles dont la plupart ne refroidissent jamais complètement sous l'influence gravitationnelle de Patera qui maintient les profondeurs de la lune creuse en fusion.

Une journée lunaire sur Matera correspond à 28 jours Mysteréens.

L'obscurité n'est jamais totale. Durant la période qui correspond à la pleine lune vue de Mysterara la lumière continue à passer au travers des landes de cristal.

Le 16ième jour est la période la plus éclairée de la lune creuse lorsque les rayons d'Ixion pénètrent au travers le cristal au centre du firmament produisant un éclairage vert bleuâtre équivalent en luminosité au crépuscule sur Mysterara. C'est le temps de la nouvelle lune.

Dans un monde creux, si le sud et le nord gardent tout leur sens aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur, il n'en va pas de même avec l'est et l'ouest qui se retrouvent inversés. Ainsi dans la lune creuse, le jour se lève-t-il à l'ouest. Aussi on préfère utiliser **vers l'aube** et **vers le crépuscule** pour désigner ces directions.

En plus de ces quatre directions nord, sud, aube et crépuscule, il existe également les termes loin et proche pour désigner l'orientation par rapport au point médian du côté proche. **Proche** signifie donc vers le milieu et **Loin** signifie vers le bord.

L'année lunaire dure 18 mois. Chaque mois dure un jour. Ce cycle est régi par l'orbite de Patera qui contrôle le cycle des marées influençant les conditions météorologiques de la lune creuse.

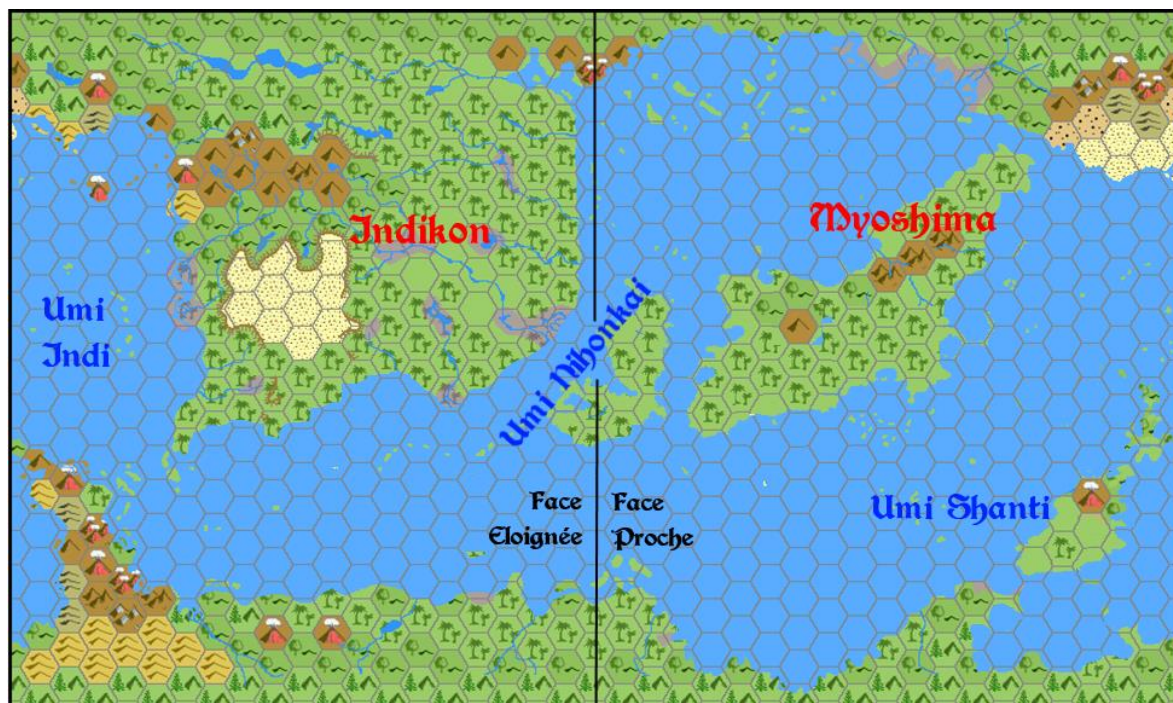
Patera passe assez près de Matera pour induire des périodes d'intense activité géothermique provoquant de nombreuses éruptions volcaniques. Lors d'une éclipse lunaire, l'activité volcanique atteint son paroxysme.

Patera

Sur Patera, la présence de montagnes volcaniques sujettes aux tremblements de terre qui créent un environnement chaud, est particulièrement propice au développement de jungles luxuriantes qui couvrent pratiquement toute la surface émergée de Patera. On trouve également trois mers d'eau douce que l'on nomme **Umi** sur Patera.

Au Sud-Est Umi Shanti, à l'ouest Umi Indi et entre les deux s'étend en diagonale Umi Nihonkai entre l'archipel de Myoshima sur la face proche et le continent de Indikon sur la face éloignée.

Un ciel nuageux couvre un tiers de Patera en tout temps, et les précipitations sont abondantes.



Au retour de la phase active, les Immortels reviennent. Au début l'énorme cavité à l'intérieur de Matera reste inutilisée pendant des centaines de millénaires, jusqu'à ce que des cultures assez dignes se développent à la surface du mégalithe et que les conditions d'accueil s'améliorent.

Les cycles suivants⁹

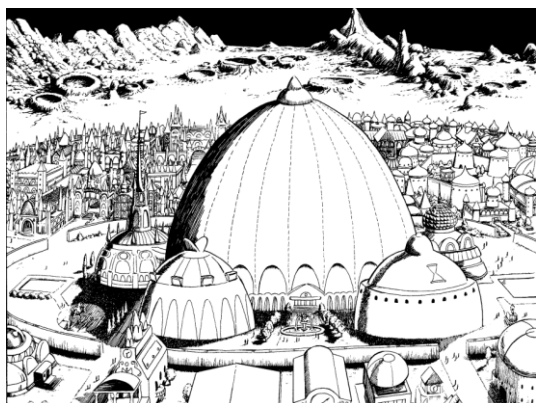
Pour éviter les erreurs de ce premier cycle, les Immortels mettent en place de nombreuses règles et protocoles régissant l'interaction des Immortels avec la vie sur Urt, gardés sur le site qui va devenir la Cité des Immortels nommée **Pandius**.

Les Immortels choisissent un endroit précis près du pôle Nord lunaire, sur la face visible et créent un univers de poche indétectable au sein du cratère **Peary**. Aucun mortel ne peut détecter la présence de cet univers détaché du plan primaire, même en foulant le sol lunaire sur lequel est bâtie Pandius.

Les régions montagneuses autour de Pandius surnommés les pics de lumière éternelle reçoivent un éclairage presque constant assurant une température relativement stable.

Cet univers de poche est un hémisphère de plusieurs centaines de mètres composé entièrement de la cité de Pandius. Il est possible depuis Pandius de voir le Plan Primaire mais non l'inverse.

Un large dôme cristallin couvre la totalité de la cité, constitué d'une épaisse succession de couche de verre clair fait de **baaka**.

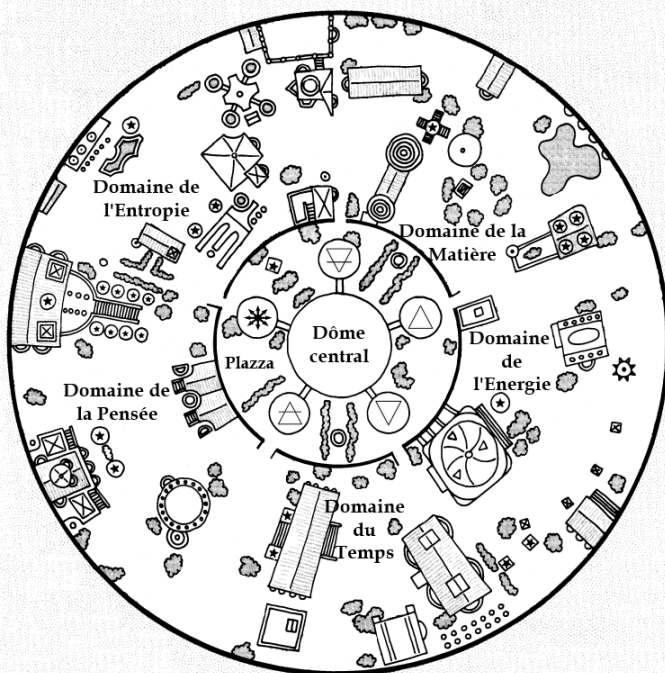


Le baak est une forme de vie pratiquement invulnérable et très résistante dans le temps fait de diamant renforcé. Les baaka sont créés par les Immortels de la sphère de la matière comme gardiens obstrueteurs pour verrouiller des passages. Ils agissent aussi bien sur les mortels que sur les Immortels.

(Voir [Gold] p28)

L'intérieur du dôme dispose d'une atmosphère, non pas que les Immortels en aient besoin mais parce qu'ils se plaisent à tenir des communications verbales et adorent sentir les parfums délicats de leurs jardins.

A ses débuts, la cité est occupée exclusivement par les Immortels. Au centre se dresse l'imposant dôme doré qui constitue le centre d'activité de la cité. C'est là que les Immortels de toutes les sphères se rencontrent librement et en paix. La pièce principale est un grand théâtre disposant de sièges tout autour et est décoré avec des motifs suggérant les cinq sphères. Le dôme central est relié par un petit couloir à un dôme périphérique pour chacune des sphères. Seuls les Immortels d'une même sphère peuvent se regrouper dans le dôme de la sphère de puissance correspondante.



L'ensemble de ces dômes se trouvent sur un espace circulaire ouvert nommé piazza, décoré avec des statues, fontaines, arbres et fleurs. La piazza donne accès à cinq régions périphériques, une par sphère, qui contiennent les propriétés privées des Immortels. Chaque Immortel montrant de l'intérêt pour Mystara en faisant la demande obtient un domaine dont il devient le maître.

(Voir [WotI] p126)

Les Immortels édictent des lois interdisant une action directe auprès des mortels sur le plan primaire. Ils ne doivent pas se rendre sur le plan primaire dans

leur forme de manifestation pour accomplir leurs objectifs

Le Hiérarque ont alors créé un sort utilisable seulement par les Immortels leur permettant de détecter toute intervention Immortelle directe. C'est pour cela que les Immortels ne se manifestent aux mortels que de façon indirecte comme dans les rêves, ou en prenant l'apparence d'un mortel avec les capacités d'un simple mortel. Une chambre d'observation dédiée a été créée dans le dôme central. C'est le conseil de Mystara,

Le conseil de Mystara

Il s'agit d'une assemblée constituée d'un hiérarque de chaque sphère qui a la charge de la surveillance et de l'application de cette règle sur Mystara et veille plus généralement à ce qu'aucune action même indirecte n'affecte notre monde de façon négative. Ce conseil est le seul à pouvoir autoriser une action directe exceptionnelle d'un Immortel sur Mystara. Il est aussi le seul à pouvoir punir un Immortel grâce à un artefact extrêmement puissant.

Le conseil de Mystara instauré par Ouranos (matière) compte parmi ses membres : Fel (entropie), Pax (pensée), Protius (temps), Jxion (énergie).

La direction est assurée par rotation successive entre ses 5 membres.

231 Ma
AVC

L'âge des poissons¹⁰

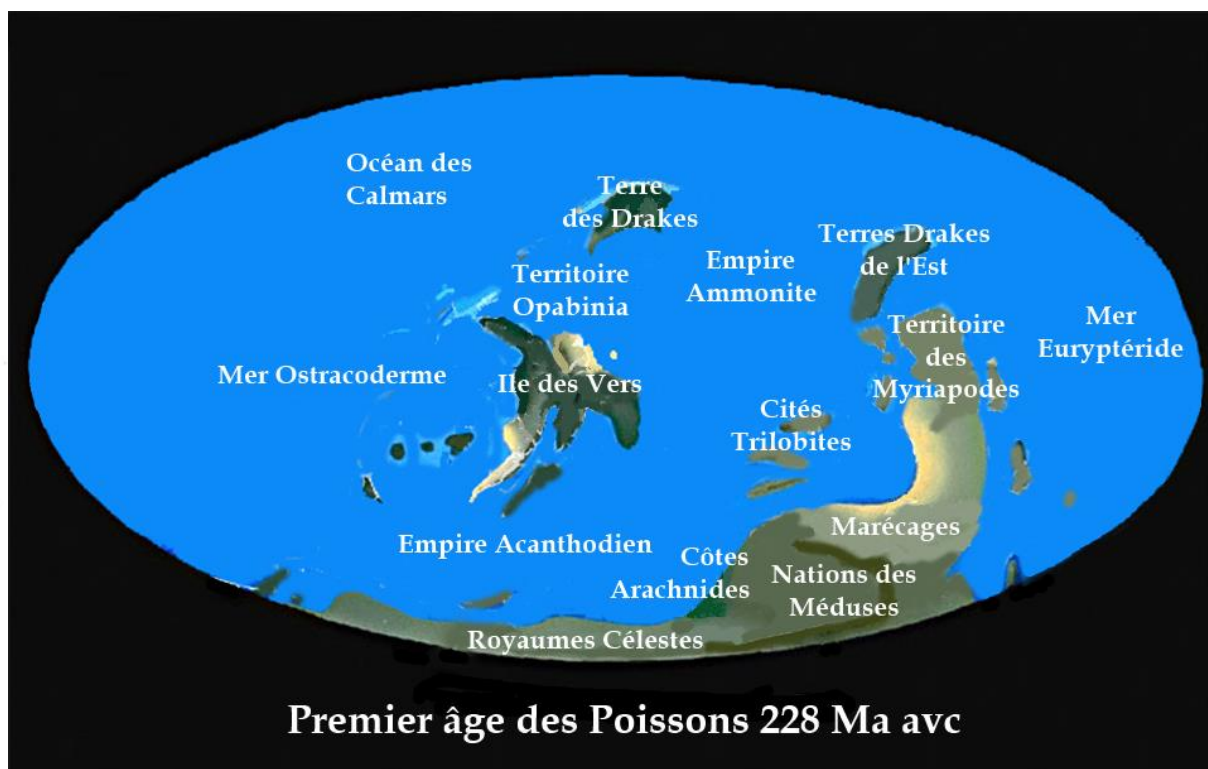
Dès le troisième cycle, la vie se diversifie et s'étend sur la surface de Mystara. Apparaissent durant cette période de nombreuses espèces de poissons, mais aussi de mollusques, coquillages et coraux. Protius ne ménage pas ses efforts pour peupler les Océans. C'est cette abondance de vie marine qui lui vaut d'être nommé l'âge des poissons. Néanmoins les premières plantes font aussi leur apparition. Les champignons, plantes et même les premiers arbres colonisent les terres émergées offrant un environnement propice au développement des arachnides, scorpions, et insectes, impulsés par Korotiku.

Le début de cet âge des poissons est marqué par une baisse du niveau des océans qui deviennent de fait plus salés. Cet événement déclenché par les Immortels dans leur laboratoire géant, entraîne, à dessein, le déclin des créatures élémentaires aquatiques au profit de la vie marine endémique.

L'objectif des Immortels étant clairement de favoriser l'émergence des races Mystaréennes et de sélectionner les plus prometteuses tout en écartant les créatures élémentaires de la surface de Mystara.

Ainsi, on assiste au déclin des civilisations de l'âge précédent.

La civilisation des Calmars est en repli au Nord-ouest mais occupe encore un large espace océanique.



Premier âge des Poissons 228 Ma avc

Sous l'influence magique conjuguée du Mégalithe et des Immortels, des formes de vie primitives prennent des dimensions impressionnantes comme l'amibe géante un créature unicellulaire translucide qui atteint 9 m de diamètre (voir [DMR2] p8).

De même pour certains mollusques bivalves vivant dans les eaux peu profondes comme les huîtres géantes de 1m80 de diamètre (voir [DMR2] p81).



Une nouvelle variété de cnidaire aux dimensions impressionnantes fait également son apparition. Des méduses géantes dont le diamètre dépasse 3 mètres et dotées de tentacules de plus de 30 mètres de long qu'elles utilisent pour paralyser leurs proies. On notera les méduses à tête de mort particulièrement agressives qu'on reconnaît facilement à la tête de mort fluorescente dessinée sur leur chapeau bleu nuit doté de 24 tentacules chargés d'un poison mortel (voir MCMA p67).

Les opabinias, voient leur territoire diminuer, et seules quelques cités trilobites persistent près de la partie centrale émergée de Skothar.

De nouvelles cultures prennent le relais :



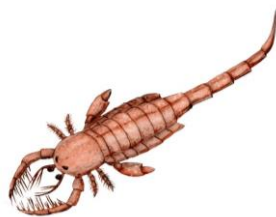
L'empire des **ammonites**, cousins des Calmars disposant aussi d'une coquille, se constitue rapidement grâce à leur faculté d'adaptation, se transformant en dizaines de milliers d'espèces. Suivi quelques cycles plus tard par les **orthocéras** à la coquille allongée.

Au large de la côte occidentale de l'île des Vers les premiers petits poissons dotés d'une armure de plaques osseuses se développent sur le fond de l'Océan **Ostracoderme**.



Plus au sud, leurs cousins **acanthodiens** pourvus de longues épines osseuses, d'une mâchoire primitive et possédant de grands yeux sont des nageurs actifs préfigurant les premiers requins épineux.

Sur le fond des océans apparaissent les **broyeurs**, des vers marins aveugles d'environ 30 mètres de long qui rampent sur le fond des océans. Le dard empoisonné de leur queue est une arme redoutable. (Voir [DMR2] p78)



A l'est, dans les eaux riches en oxygène de la mer **Euryptéride**, les scorpions de mer, deviennent de redoutables prédateurs de 2 m de long. Munis de pinces puissantes et d'une longue queue articulée venimeuse, ils se situent tout en haut de la chaîne alimentaire pour un temps.

Sur les parties terrestres on assiste au même phénomène :

Au sud, le continent de Davania quant à lui est encore occupé par des nations de méduses en perte de vitesse, entourées :

- Au nord par une vaste zone marécageuse qui favorisera l'émergence des premières **vases**, ces immondes créatures amorphes qui dissolvent les chairs, et laissant place plus au nord encore aux terres colonisées par des centipèdes intelligents fondateurs d'une culture **myriapode** avancée organisée en légions évoluant sous un couvert végétal dense et se nourrissant de bois et de champignons.



- A l'est par une côte de forêts luxuriantes abritant des espèces **arachnides** en pleine expansion sous le regard bienveillant de Korotiku.



- Tout au sud les royaumes célestes restent discrets, les élémentaires de l'air se faisant rares.

L'île des vers héberge une colonie florissante de vers sur la partie émergente à cheval entre le continent de Brun à l'ouest et de Skothar pour sa partie orientale.

Une nouvelle race de drake fait son apparition sur Mystara. Une créature de la taille d'un homme, ressemblant à un dragon, avec lequel il n'a cependant aucune parenté, doté de petites ailes. Ces drakes, bien que semblables aux drakes élémentaires font eux partie du peuple des fées (voir [PC1] p39 & [Master] p30)

Ces drakes vont s'installer sur les parties visibles du continent de Skothar couvertes des premières grandes forêts.



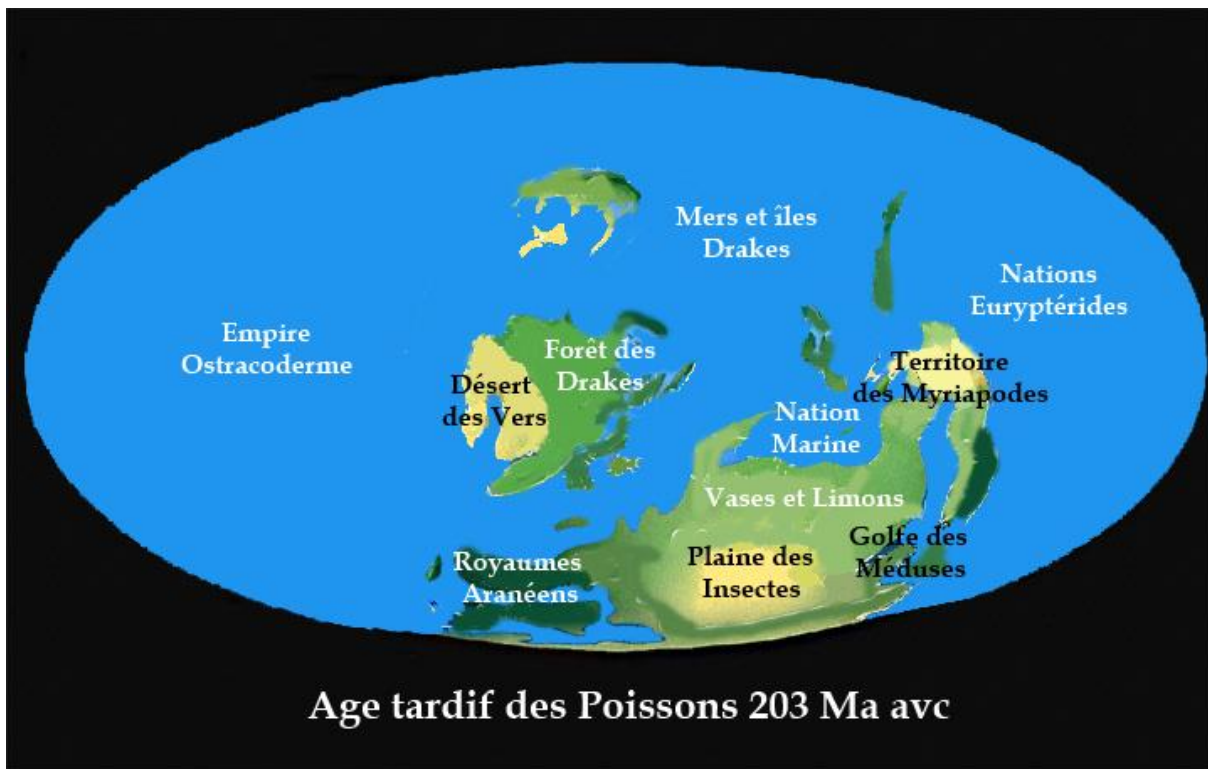
Matera^{II}

Mu sein de la lune creuse, les fantômes du désert

s'adaptent à leur environnement glacial. Au fil des générations, les fantômes dans leur état immature se présentent comme des nuages de poussière et de graviers basaltiques enneigés dérivant sur la lande glacée. Ils se nourrissent des minuscules charges d'électricité statique qui s'accumulent entre le substrat cristallin et les nombreuses couches de roches et de débris balayés par les vents secs des landes de cristal.

Après une succession de grandes tempêtes, les fantômes immatures murissent dans leur forme mature qui ressemble à un "fantôme" tourbillonnant, vaguement de forme humaine, de sable et de poussière enneigés, qui peut se déplacer ou bon lui semble indépendamment du vent.

Le 21^{ème} cycle est représentatif de la période qu'on appelle l'âge tardif des poissons. Les Ostracodermes, soigneusement préservés lors des phases passives, forment alors un véritable empire qui domine les mers, à l'exception des territoires du nord où vivent les drakes, et les mers de l'est où sont installées les nations Euryptérides. D'autres races comme les opabinias, les trilobites et quelques élémentaires de l'eau se sont regroupés au nord du continent de Davania pour fonder la **Nation Marine**. Les acanthodiens toujours présents tentent de combattent l'hégémonie Ostracoderme. L'empire des ammonites s'en trouve disloqué, les placodermes sont présents dans tous les océans.



Sur terre, les grandes forêts à l'est du continent de Brun sont colonisées par les drakes.

La partie ouest, plus aride est peuplée de vers géants qui apparaissent sous l'impulsion de



Ouranos et Zugzul, comme les vers **fyrsnaca** de couleur pourpre qui se nourrissent principalement de matières minérales. Ils perçoivent les moindres vibrations et attaquent toute créature s'aventurant sur leur territoire. Ils dégagent en permanence une forte chaleur. Parfois leur température monte fortement, et ils vomissent quelques vers de couleur rougeâtre, de forme grotesque et boursoufflée. Ces larves, contrairement à leur forme adulte sont carnivores et très voraces (voir [DMR2] p43;87, [MCMA] p119).



Les plus impressionnants restent les **annélides géants** qui dépassent les 300 mètres de long et surpassent toutes les autres créatures fouisseuses, broyant et avalant la roche solide sans effort (voir [DMR2] p10, [MCMA] p118) .



Sur le continent de Davania, les champignons de toutes sortes se répandent. Les vases et les limons profitant du soutien des Immortels de l'Entropie, prolifèrent.



La **vase grise**, cette horreur gluante et rampante, qui ressemble à de la pierre humide est un charognard qui évolue dans les complexes souterrains.

Le **limon vert**, lui aussi une horreur gluante, est humide et vert vif. Il se développe dans les endroits souterrains et

ne supporte pas la lumière. Il se nourrit de substance animale, végétale mais aussi de métaux. Incapable de se déplacer, il attend que la nourriture vienne à lui. Lorsque la nourriture est abondante il peut rapidement infester toute une zone. Inversement, très résistant au gel et à la chaleur, ses spores peuvent rester en sommeil pendant de longues années avant de germer à nouveau. Ainsi même sans être préservé durant les cycles passifs, on le retrouve à chaque nouveau cycle Mysteréen.



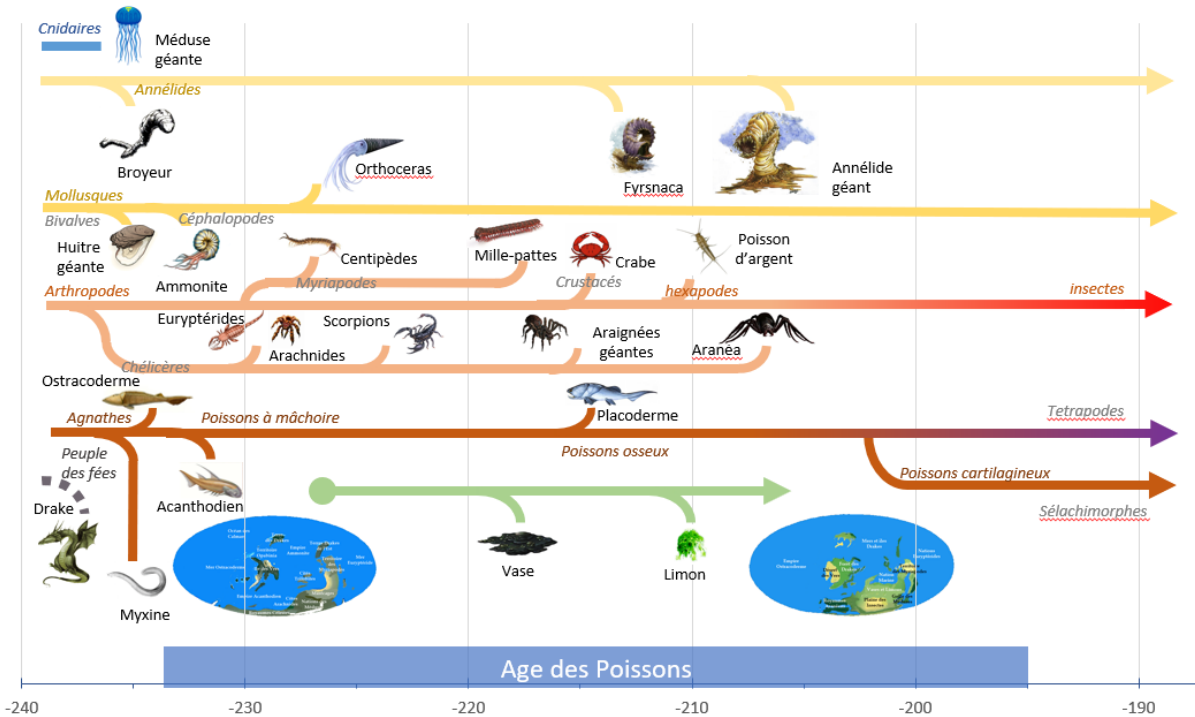
Alors que les myriapodes investissent les territoires au nord de Davania, que les méduses se regroupent sur la côte Est, une espèce arachnide géante - de la taille d'un petit cheval - et intelligente, l'**aranae primitive** prend le pas à l'ouest au sein d'une forêt dense.

L'**aranae primitive** aussi appelée **aranae de Korotiku** ressemble à l'**aranae actuelle**, une énorme araignée de couleur brun verdâtre possédant une bosse caractéristique sur le dos qui abrite son grand cerveau. Ses membres antérieurs situés sous ses mandibules sont dotés de doigts articulés qui lui

permettent de manipuler des outils. Sa morsure est toxique. Mais elle n'a pas encore la capacité de changer de forme (voir [DMR2] p11 et [MCMA] p103).

Enfin, une nouvelle race intelligente issue d'hexapodes fait son apparition dans les plaines centrales de Davania annonciatrice d'une nouvelle époque que l'on nomme l'âge des insectes.

Le tableau suivant synthétise l'arbre d'évolution des espèces endémiques de l'âge des poissons.



L'âge des insectes¹²

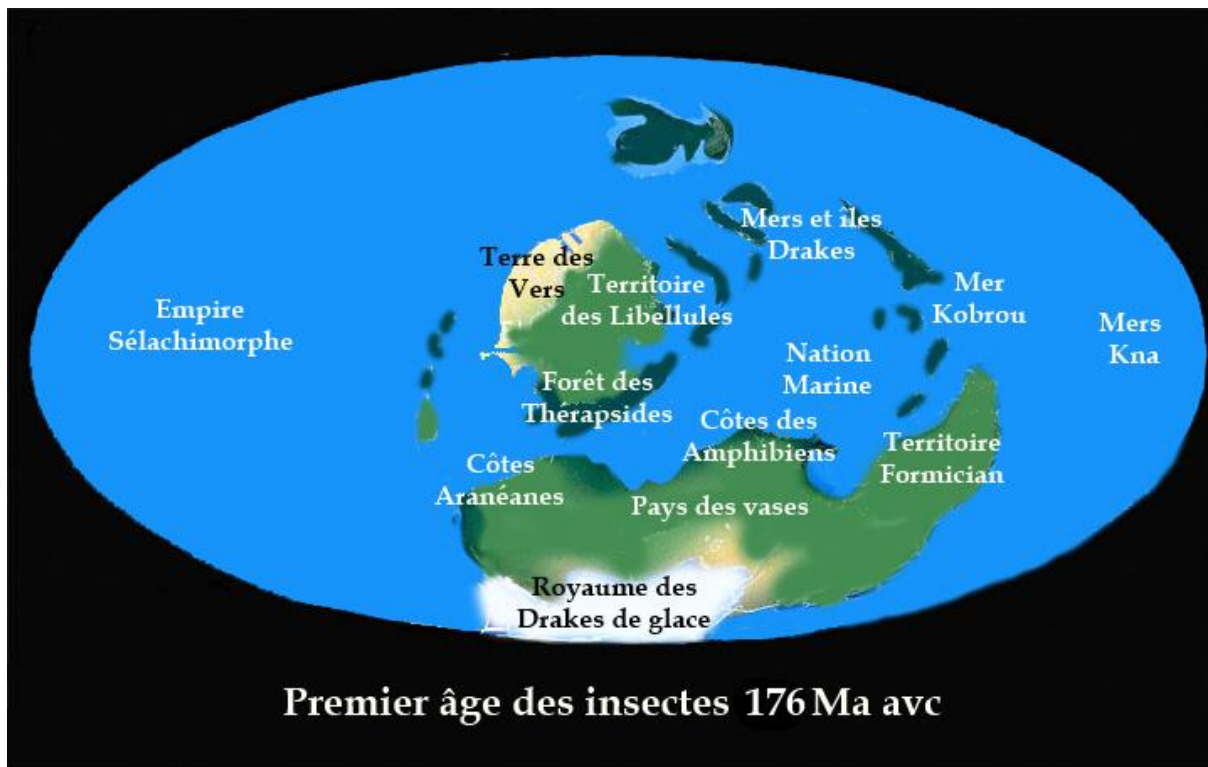
Il y a 195 millions d'années, le cycle 26 amorce un nouvel âge.

Durant cette nouvelle période les insectes vont se développer pour atteindre des dimensions remarquables. Les mers de cette époque sont dominées par différentes espèces prédatrices de la famille des requins, les **sélachimorphes** de féroces prédateurs comme le **cladoséla**che, forçant les autres poissons à sortir de l'eau.

Ainsi apparaissent les premiers amphibiens aquatiques puis semi aquatiques et enfin terrestres. Sur les terres cette période voit la croissance de vastes forêts et d'immenses marécages luxuriants dans lesquels évoluent les insectes et les vases.



12 [VoP] Hollow Moon: Nation Overview & [VoP] History of Dragonkind & [PC3] p.42 & [CI1] p105 & [DM354] & [DDD]



Premier âge des insectes 176 Ma avc

Durant le cycle 39, Skothar n'est toujours représenté que par un ensemble de pièces de terres émergées dans le nord-est, la plupart habitées par des drakes. Brun est la grande île centrale habitée par des vers sur la partie occidentale désertique, maintenant en diminution.



A l'ouest émergent de nouvelles espèces d'insectes volants comme les libellules mais aussi les **herex**. Ces créatures insectoïdes volantes munies de quatre ailes fines mesurent 6 m de long. Leur long abdomen se termine par un dard contenant un poison paralysant. De plus, la salive très acide des herex rend leurs morsures dangereuses. Ils chassent en solitaire (voir [DMR2] p53 et [MCMA] p58).

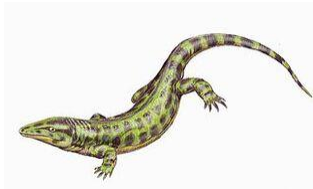
Les côtes nord de Davania sont colonisées par les premiers amphibiens, comme l'**acanthostega**.



Les **formicians** vont fonder un véritable empire sur la partie orientale des terres émergées de Davania. Ces créatures dépassant 1 m 50 à la taille adulte sont des insectes vivant en communauté au sein d'une ruche.

Ces grandes créatures parasites vivent en infestant d'autres êtres, en les contrôlant et éventuellement en les détruisant. Ainsi, les Formicians sont presque toujours la forme dominante de vie dans une région.

Pour un Formician, l'individu est sans valeur, seuls les intérêts de la ruche comptent. La ruche est organisée autour de la Mère pondeuse. Les larves sont ensuite placées sur des hôtes paralysés dont elles prennent le contrôle, altérant leurs métabolismes pour ne faire qu'un. Arrivées à maturité, les larves prennent définitivement leur apparence insectoïde (voir [DMR2] p54 & [MCMA] p59).



Dans la forêt **Théramphia** au sud de Brun, se développent les premiers reptiles primitifs comme **casineria** qui ne dépassait pas 20 cm de long.

Dans les océans, certaines nations marines de créatures de l'âge précédent survivent dans la mer centrale tandis que se constitue l'empire des **requins**. Les Immortels, Protius en tête, se livrent à quelques expérimentations de croisement entre différentes espèces marines, tout en ajoutant une touche personnelle qui aboutit à l'apparition de nouvelles races comme les squaléides, les kobrous et les knas. Pour eux, Protius prend le nom de **Manwara**.



Les **squaléides** sont des humanoïdes aquatiques possédant une puissante queue semblable à celle d'un alligator. Ils communiquent télépathiquement avec les requins. Les squaléides vivent en petites communautés tribales qui possèdent leur propre meute de requins. Ce sont des chasseurs nomades des profondeurs océaniques (voir [DMR2] p93 & [MCMA] p103).

Ils pensent que Manwara a créé les océans puis les leur a attribués comme terrain de chasse.

Les **kobrous** sont une race humanoïde amphibie avec une tête lisse, de grands yeux et une bouche ornée de tentacules. Leur corps se termine par trois queues semblables à des nageoires finissant par une griffe aiguisée. Ils affectionnent les environnements chauds et humides (voir [DMR2] p66 & [MCMA] p69 & [DM354] p58). Pour eux Manwara est le patron de la diversité et du chaos, de la chaleur et du froid. Les kobrous croient qu'ils sont ses enfants préférés.



Les **knas** sont de grands et solides humanoïdes aquatiques de plus de 3m de haut. Leur peau écailleuse est orangée, leurs yeux bulbeux et ils ont de grandes nageoires sur la tête et sur le dos. Ils ne peuvent pas respirer d'air. Les knas vivent en tribus familiales. A cette époque ils ne dressent pas encore des broyeurs et ne développent aucun commerce avec les autres espèces aquatiques (voir [DMR2] p65 & [MCMA] p68). Pour eux Manwara est le patron de la diversité de la vie sous-marine, et le créateur des races aquatiques.

La végétation, qui prolifère, absorbe une grande quantité de CO₂ et contribue au rafraîchissement progressif de la surface de Mystara. De sorte qu'un royaume méridional de drakes de glace, acclimatés au froid, de salamandres de glace et d'autres créatures aériennes s'étend à nouveau au pôle Sud.

De nombreuses espèces souffriront de ce changement climatique et disparaîtront à jamais.

Les Immortels lassés de nombre d'expérimentations ne débouchant sur aucune évolution majeure, décident de procéder à l'élimination des espèces les moins prometteuses. Ils se réunissent en conseil exceptionnel pour procéder à la sélection. Mais rapidement les esprits s'échauffent, chacun voulant favoriser ses propres expérimentations et préférant sacrifier les espèces soutenues par les Immortels de sphères différentes. S'ensuit une période de disputes durant le cycle 41 qui conduit à un réchauffement climatique. C'est le moment que choisissent les Êtres extérieurs pour porter une attaque en criblant le mégalithe de nombreux projectiles qui affaiblissent sa biosphère. Le manteau de Urt s'échauffe, et un magma effervescent réussi à transpercer la croûte Mysteréenne de la partie émergée nord de Skothar, créant un panache gigantesque. Les éruptions démesurées se multiplient, l'eau se met à bouillir. La faune marine est dévastée. Les gaz se répandent dans l'atmosphère créant un manque d'oxygène.

Il faudra plus de 250.000 ans avant que les Immortels ne se ressaisissent et parviennent à contrer les attaques des Êtres extérieurs.

Matera¹³

Matera n'est pas épargnée.... Elle subit également une pluie météoritique intense. Une météorite avoisinant 60 km de diamètre la percute à la frontière entre la face visible et la face cachée. La force de l'impact crée non seulement un cratère gigantesque de 900 km de diamètre, mais de plus fissure le substrat cristallin et laisse une brèche ouverte autorisant un passage vers la lune creuse. Les fissures s'étendent sur toute la surface de la lune. Elles peuvent être vues quand la lumière du soleil brille sur le côté éloigné. Alors que la lumière du soleil passe au-dessus de zones spécifiques du côté éloigné, de nouvelles fractures s'illuminent tandis que d'autres s'estompent. Elles serviront pendant des éons pour aider à dire l'heure et suivre les mouvements des constellations dans le ciel nocturne.

L'impact se propage dans la couche centrale en cristal ce qui chauffe encore les profondeurs de la lune creuse en fusion. L'énergie décuplée qui se libère vers l'intérieur va raviver des volcans de toutes tailles.

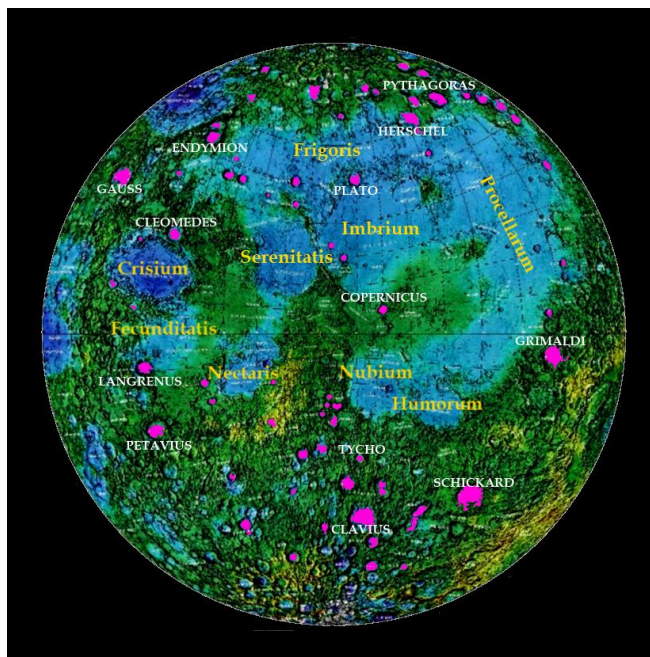
Les fantômes du désert voient leur monde se transformer, les montagnes s'élèvent et crachent un feu rougeoyant. Ils entendent et comprennent l'angoisse des roches torturées et fracturées.

Certains volcans atteignent des sommets fantastiques comme le mont Copernicus dépassant les 7500 m d'altitude. D'autres épanchent massivement leur flot de lave créant de gigantesques cratères comme Grimaldi, Schikard et Clavius ou encore Langrenus, Petavius et plus au nord Gauss, Endymion et Herschel. Les points chauds rapprochés créent par endroits de véritables chaînes montagneuses, comme les appennins séparant Imbrium et Serenitatis. Certains, surgissent en bordure d'une lande comme Plato.

Jusqu'ici prisonnière du froid, la glace emprisonnée est libérée par cette fournaise. Une vague de mort s'abat alors sur les fantômes du désert, balayant les landes cristallines, jaillissant des parois rocheuses, dans des torrents de boue meurtriers. Les vapeurs d'eau s'élèvent et initient un terrible déluge que ne peuvent endurer les fantômes du désert. 670 millions des leurs vont périr.

Les quelques survivants sont brisés, traumatisés, isolés les uns des autres, traversant des terrains détremés à la recherche d'endroits secs pour se rassembler et pleurer leur monde disparu.

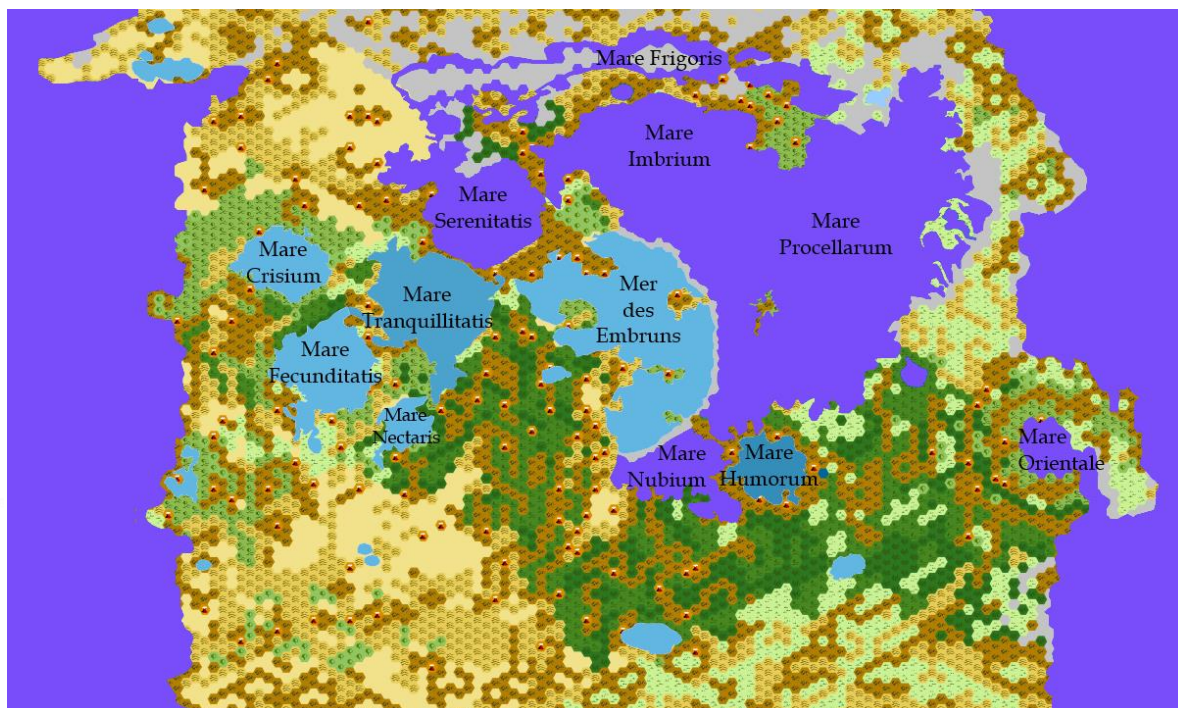
Ils s'enfoncent au cœur des plus vastes landes de cristal de Procellarum et d'Imbrium, certains fuient les contrées des terres du milieu pour les vastes étendues glacées du Firmament à jamais fissuré.



Le déluge est à l'origine du remplissage des plus grandes dépressions qui depuis sont appelées Mare.

Les principales étendues marines sont Mare Fecunditatis, très salée et assez profonde, reliée à Mare Tranquillitatis nouvellement créée. Mare Crisium salée est une des plus profondes, d'un bleu profond tournant au violet. Mare Humorum salée se trouve à proximité des landes de Nubium puis dans le prolongement viennent les vastes landes de Procellarum, qui à leur tour sont reliées aux Landes Imbrium puis Serenitatis. Au nord une étendue d'eau douce glacée en permanence se nomme Mare Frigoris. La particulière Mare Nectaris est un lac d'eau douce possédant un fond cristallin. Mare Orientale, est la plus profonde mais sans eau malgré son titre, car créée récemment par l'impact de la météorite qui a fissuré son fond. Enfin, entourée par les landes Imbrium, Procellarum et Serenitatis, le grand bassin de la mer des Embruns se met en eau. Il s'agit de la plus grande mer de Matera. Le fond marin qui repose sur le substrat cristallin est constitué d'une couche de basalte incrusté qui s'est formé depuis l'impact météoritique. L'activité géologique soutenue par les marées de Mystara et Patera soulève le fond marin pour créer de nombreuses îles qui parsèment la mer des Embruns. A certains endroits, lorsque l'eau rencontre la surface glacée du cristal, d'immenses parois de glace se forment le long de cette frontière. Puis avec le temps, à la suite de puissantes éruptions quelques volcans se transforment en calderas, qui pour certaines deviennent des lacs.

Le côté proche bénéficie d'une atmosphère primitive suffisamment respirable pour pouvoir accueillir les espèces vivantes issues de Mystara, mais plus élevée en dioxyde de Carbone par manque de végétation adaptée aux conditions particulières de photosynthèse. De plus la présence de volcans actifs se traduit par des gaz sulfureux très présents. L'atmosphère n'est pas constante. Plus on s'éloigne des terres du milieu plus l'atmosphère devient ténue, l'air respirable se raréfie.



L'atmosphère de Matera est délimitée par un bouclier intérieur protecteur.

La gravité est globalement similaire à celle de Mystara, attirant tout corps vers la coquille cristalline, mais est plus puissante dans les terres du milieu qu'en périphérie où l'on ressent un effet de marée perpétuelle affectant les mers mais aussi l'air.



Le cycle 41 restera connu comme le cycle du grand nettoyage qui conduira à une extinction de masse ayant entraîné la disparition de plus de 50% des espèces. Les races sélachimorphes seront préservées dans la profonde mare Crisium de la lune creuse Matera. D'autres créatures marines trouveront refuge dans les autres mares de Matera. Les placodermes n'y survivront pas tout comme les trilobites.

A ce grand nettoyage, succèdera une période de reconstruction de plusieurs cycles durant lesquels les Immortels parviendront à une nouvelle entente pour poursuivre les expérimentations.

Durant les cycles suivants les sélachimorphes assoiront totalement leur suprématie dans les océans. Les squaléides fonderont un empire gigantesque dans le vaste océan **Panthalassa**, régnant sur les mers presque sans opposition si ce n'est quelques nations kobrous et knas.

C'est à cette période qu'apparaissent les premières **tortues** marines ancestrales dotées d'un bec sans dent et d'une longue queue.





Sur terre, la croissance de vastes forêts s'intensifie avec l'apparition d'arbres à écorce et à graines. Ce couvert végétal offre les conditions favorables au développement des tétrapodes, des amphibiens et des premiers reptiles.

Différentes variétés de lézards géants apparaissent à cette époque. Ils font généralement plus de 2,5 mètres de long (voir [MCMA] p70-71). Le **lézard géant à coussinet** qui possède des pattes filiformes et des doigts aplatis est un excellent grimpeur (voir [DMR2] p70). Le **gecko** un peu plus petit est un excellent prédateur d'insectes vivant dans la forêt.

Au cycle 55, dans le pays qui deviendra le nord de Brun et Alphatia, les dragons fondent une grande nation. Les premiers dragons mystaréens ne ressemblent pas vraiment aux dragon gardiens qui vivent dans le cluster draconique. Depuis la victoire des Immortels sur les draedens lors de l'antique bataille de la conquête du multivers, les Immortels restent vigilants à l'égard des dragons, parents des draedens. Pour assoir leur suprématie et servir leur plan, ils conduisent les dragons gardiens vers la métempychose draconique en invoquant plutôt leur participation à l'amélioration du cycle de vie naturel des espèces supérieures que par punition de leur parenté avec les draedens.



Métempychose Draconique¹⁴

Ainsi les dragons gardiens commencent à perdre leur forme physique initiale et se réincarnent en créatures reptiliennes à six pattes, sur le plan primaire Mystaréen. Les premiers dragons sont moins puissants, ne possèdent pas encore des ailes, ni de souffle ravageur et ont oublié toutes les connaissances de leur vie antérieure. L'arrivée des dragons sur Mystara va influencer grandement l'évolution des espèces et servir les desseins des Immortels. La présence d'une race très intelligente couplée à la magie de l'essence draconique va causer de lents changements sur plusieurs millions d'années et donner lieu à l'apparition de nouvelles créatures exceptionnelles dotées de pouvoirs surnaturels par leur faculté à se croiser avec des espèces différentes.



Durant toute la vie du dragon sous son enveloppe mortelle, l'essence draconique recherche inconsciemment sa vraie nature. Son but étant de transcender ce corps mortel pour redevenir un vrai dragon. À sa mort, l'âme du dragon retourne dans le cluster draconique pendant quelques milliers d'années avant d'être de nouveau réincarné. Un lent processus est enclenché qui conduira à l'étape ultime de sublimation dans quelques millions d'année.

14 [VoP] History of Dragonkind

C'est aussi à cette époque que s'entame le processus de sédimentation conduisant à la carbonification. Le taux d'oxygène grimpe, la surface de Mystara se refroidit encore et la partie recouverte de glace au Sud progresse laissant s'étendre un empire céleste de glace.

Les formicians prospèrent sur les îles de Skothar.

L'immense forêt de Theramphia, couvre une grande partie de Davania. C'est elle qui fournira la plus grande partie du charbon de nos jours. Elle abrite de multiples espèces d'amphibiens et de reptiles. On y trouve notamment les **grenouilles géantes** venimeuses qui ont une peau moite et visqueuses qui sécrète un poison et qui sont capables d'attraper des proies avec la langue à plus de 4 mètres de distance (voir [DMR2] p41).



L'autre puissance de Davania est la nation volante, constituée de divers insectes volants intelligents dominant les plaines de l'ouest. On y trouve notamment la **libellule géante**.

Cette créature mesurant plus d'un mètre de long provient d'un croisement magique entre un insecte et un dragon. Elles possèdent deux paires d'ailes et possèdent la couleur, la tête mais aussi le souffle de l'espèce de dragon dont elles sont issues. Les libellules géantes sont carnivores et constituent des chasseurs voraces vivant en solitaires ou en petits groupes

(voir [DMR2] p34 et [MCMA] p32).

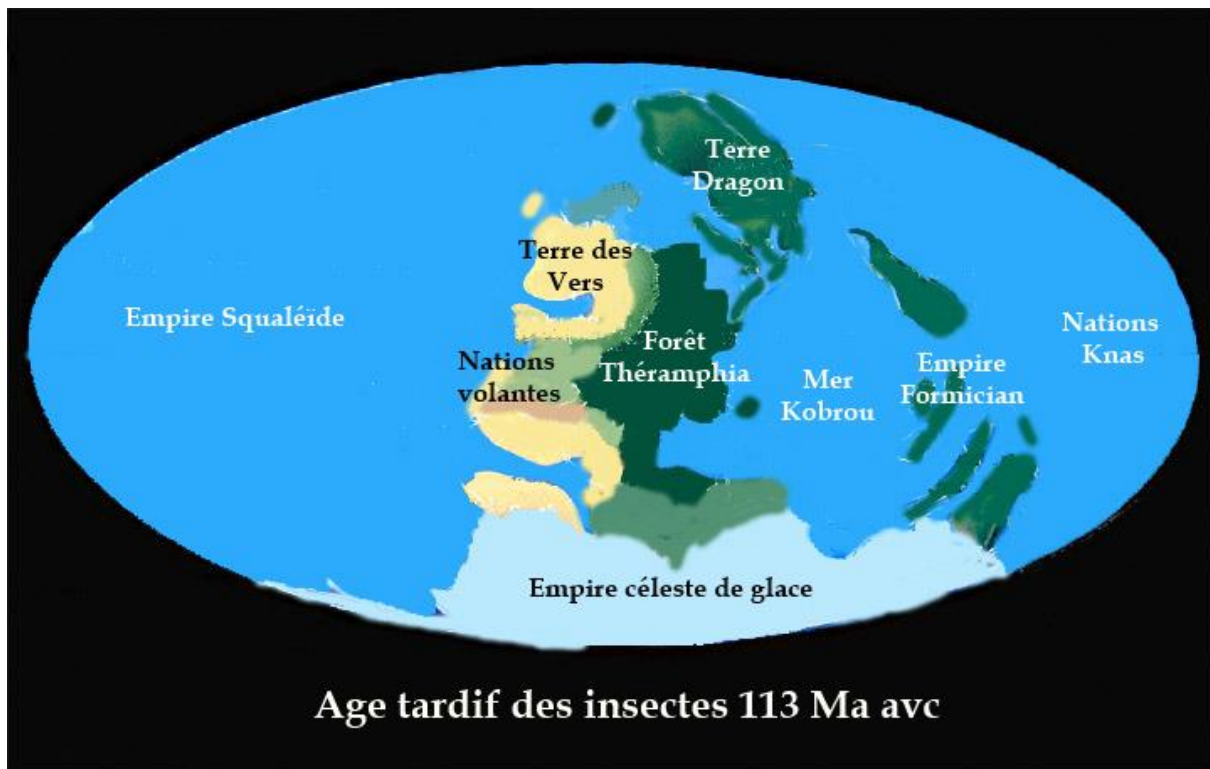
Au nord, les vers toujours présents diminuent cependant en nombre.



A partir du 81ième cycle, la température remonte progressivement, le niveau de la mer baisse. Les terres auparavant humides et couvertes de végétation luxuriante, cèdent la place à d'immenses étendues arides et à des chaînes montagneuses.

C'est dans les chaînes Montagneuses froides que le **lézard** qu'on nomme de nos jours de « **Rocklogis** » fonde des colonies souterraines. Il se déplace sur ses pattes arrière. Il est l'ancêtre des hommes-lézard (voir [DMR2] p71 & [MCMA] p71).

Des variations climatiques extrêmes vont pousser notamment les reptiles à s'adapter à des conditions plus difficiles. Les cycles se succèdent faisant apparaître de nouvelles espèces pour certaines dotées de voiles dorsales thermorégulatrices, d'autres deviennent des reptiles à sang chaud, et quelques-unes se doteront de fourrures. Les Immortels notaient une avancée remarquable dans leur expérimentation.



Age tardif des insectes 113 Ma avc

Tout semblait avancer paisiblement jusqu'au 111ieme cycle...



Le grand cataclysme

Le réchauffement climatique a eu raison de l'empire céleste de glace. D'autres cultures d'insectes, de reptiles et d'amphibiens dans une moindre mesure se développent au sein de Thérampnia sur la côte est du méga continent.

Les amphibiens offrent de remarquables exemples de diversification comme l'étrange *Diplocaulus*, mais sont surclassés par des reptiles plus adaptables, capables de s'aventurer plus loin sur la terre ferme.

Les **diméetrodons** notamment, des reptiles synapsides, s'adaptent en développant une longue épine osseuse sur leur dos assurant une thermorégulation. Long de 3m, ils quittent la forêt pour chasser dans les collines. Ils sont carnivores. Cette lignée de reptile évolue par la suite en thérapside, lignée ancestrale des reptiles mammaliens.



Les insectes restent présents avec notamment les cafards géants de Thérampnia mais aussi à l'est du continent où les nations volantes s'enrichissent de nouveaux coléoptères comme les **charançons de feu**, de petits insectes volants qui vivent grâce à la chaleur intense et à la pression souterraine dues aux zones d'activité géothermiques (voir [DMR2] p102).



Au nord, sur l'île de Brun, les Dragons fondent un empire.

Le nord-est devient le territoire des premiers sauriens.



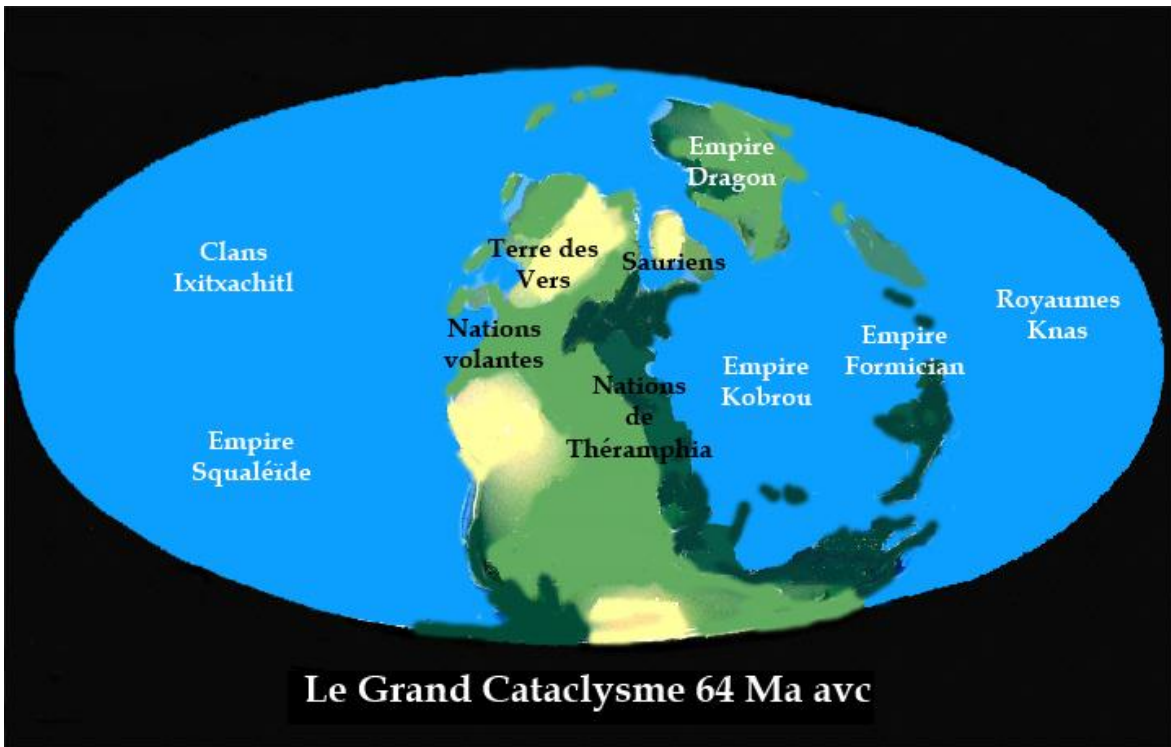
Dans les océans, l'empire Kobrou et les nations kna maintiennent leur indépendance. Sous les assauts d'une nouvelle espèce de poissons-diables nommés Ixitxachitl, l'empire squaléide s'est fragmenté dans de plus petites nations menaçant l'unité de leur empire.

L'Ixitxachitl est une race de créature aquatique qui ressemble à une petite raie Manta. Naturellement malfaisants ils affectionnent les eaux tropicales peu profondes où ils traquent leurs proies. D'une intelligence supérieure ils vouent un culte à la sphère de l'entropie. Les communautés peuvent atteindre 100 individus et sont dirigées par les premiers prêtres connus de l'histoire de Mystara. (voir [DDD]-DRS-AD&D2)

La croissance rapide des clans Ixitxachitls entraîne une surpopulation qui favorise d'autant plus les attaques brutales des espèces voisines. Ainsi les squaléides, grâce à leur forme humanoïde peuvent se réfugier sur la terre ferme pour un temps. Une fois la menace passée, ils retournent dans l'océan mais conserveront à jamais ce lien avec la terre ferme. Ils retournent depuis sur terre, chaque fois qu'ils doivent élire un nouveau leader. Ces sites sont sacrés à leurs yeux (voir [PC3] p42)

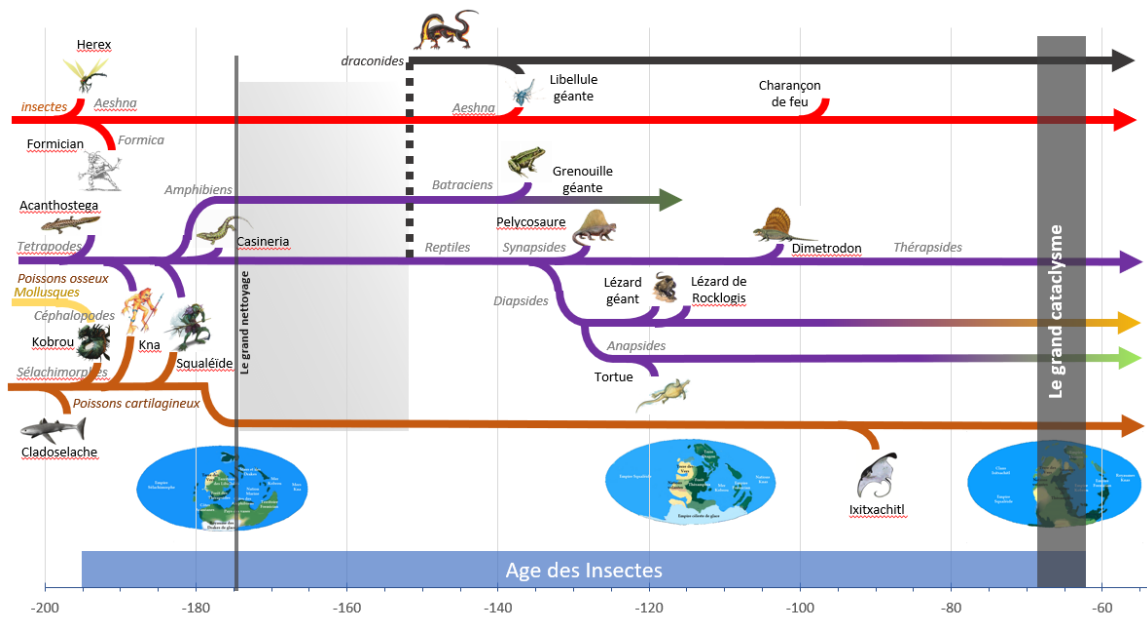
Durant les deux prochains cycles, les êtres extérieurs lancent à nouveau une attaque massive sur le plan primaire en ciblant plus particulièrement le projet d'expérimentation des Immortels sur Mystara et ses deux lunes. Tout d'abord, ils tentent de manipuler Urt pour entraîner des changements climatiques progressifs sur plusieurs millions d'années sans alerter les Immortels. Ainsi les fonds marins commencent à manquer d'oxygène et les terres deviennent plus arides, ne permettant pas à la vie de s'épanouir. Mais seulement ralentir le projet des Immortels ne suffisait pas à assouvir la haine des êtres extérieurs. Aussi, dès que les Immortels commencent à avoir des soupçons, ils dirigent une pluie de météorites sur le système Ixionien. Ces impacts entraînent l'explosion de super volcans sur le manteau de Urt, mais ravagent également les deux lunes.

Cette nouvelle bataille s'achève au cycle 113 que l'on nomme le cycle du grand cataclysme car il correspond à la pire extinction massive de la vie végétale et animale qu'ait connu Mystara. Malgré les efforts des Immortels plus de 90% des espèces marines disparaissent ainsi que 70% des espèces terrestres.



Le Grand Cataclysme 64 Ma avc

Le tableau suivant synthétise l'arbre d'évolution des espèces endémiques de l'âge des insectes.





CHAPITRE 3

L'éon métazoïque : ère tertiaire



lors débute sur Mystara une nouvelle ère
porteuse de grands changements.

L'âge des amphibiens¹⁵

L'extinction précédente a affecté principalement les insectes. Cependant les Formiciens maintiennent leur présence sur Skothar.

Les dragons assoient progressivement leur domination en fondant deux grands empires, l'un au nord et l'autre au sud, et colonisent aussi les mers.

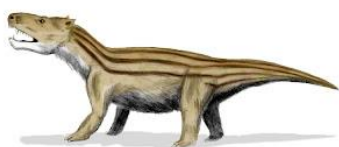


Une première évolution les transforme en reptiles intelligents aux écailles grises et brillantes, capables d'utiliser la magie et doté d'un souffle dévastateur. Généralement ces dragons ancestraux étaient dotés de six membres dont deux étaient désormais des ailes leur permettant de voler. Cependant, la nature hautement magique de l'essence draconique influence leur croissance générant des formes draconiques ayant quatre ou seulement deux membres.

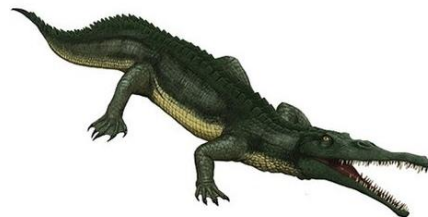


C'est à cette période que le peuple des fées fait ses premières visites sur Mystara, peut-être à la suite de l'arrivée des dragons (on peut y voir un certain parallèle dans la mesure où dragons et peuple des fées se sont réfugiés dans la neutralité lors de deux batailles majeures remportées par les Immortels).

Ils vont contribuer à l'essor des **gakaraks**, ces grandes et étranges créatures bipèdes de plus de 5 mètres de haut ressemblant à des arbres. De couleur foncée, ils sont souvent recouverts de mousses sombres et de lichens. Ils demeurent au cœur des forêts. Ils parlent aux végétaux et peuvent les contrôler. Le peuple des fées les a également dotés du pouvoir de se téléporter au sein de leur forêt (voir [DMR2] p44).



Au centre du super continent, malgré la biodiversité apportée par le **cynodonte**, animal à sang chaud et disposant d'une fourrure, les reptiles mammaliens sont en perte de vitesse au profit des nouvelles races d'archosauriens avec initialement le **paléorhinus**, un des premiers crocodylifforme.

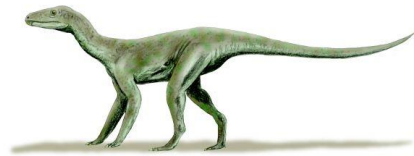


¹⁵ [VoP] 99,999985% Mystara history & [DMR2] & [MCMA] & [VoP] Primeval Mystara & [VoP] History of Dragonkind & [VoP] Treant Racial Write-up and Progression & [CI1] p124 & [WotI] p37 & [PC1] p16 & [Expert] p56



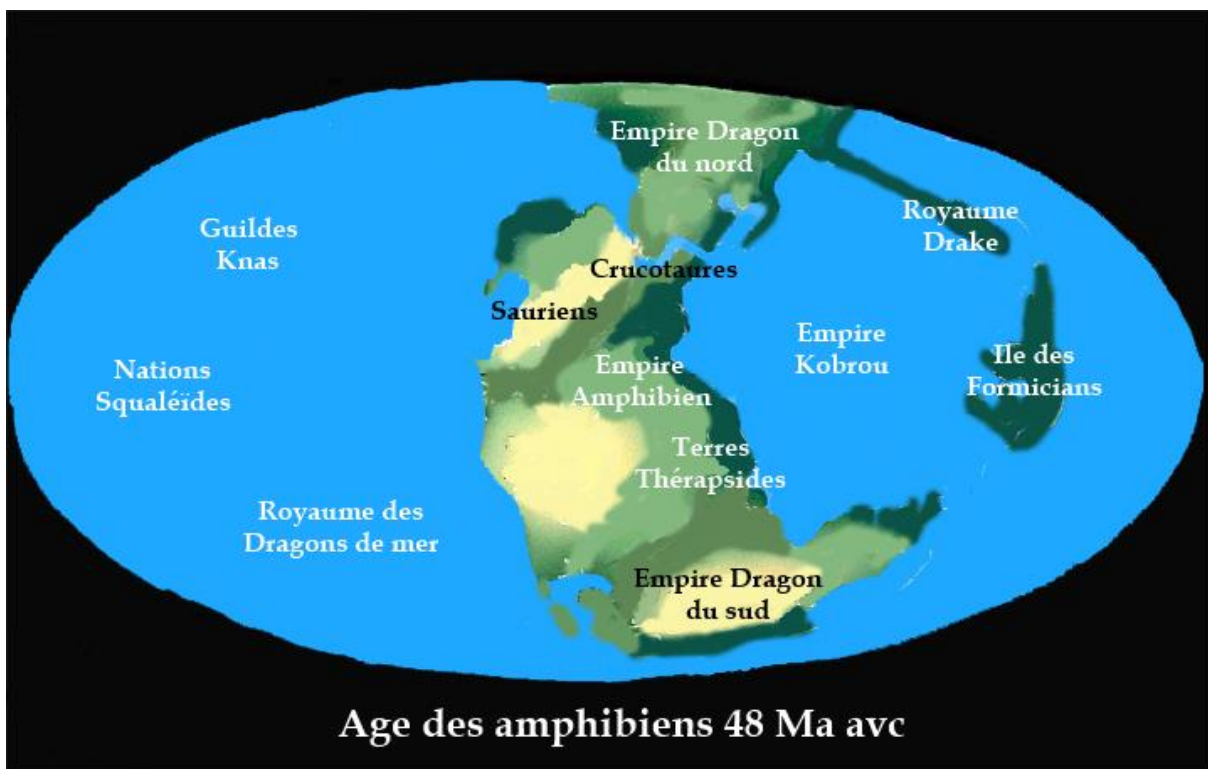
Le paléorhinus évoluera ensuite en un plus imposant **crucotaure**, l'ancêtre géant de l'homme-caïman.

Les **silesaurus**, des herbivores légers et rapides, longs de 2,30 mètres préfigurent les dinosaures de l'âge suivant et se développent dans les plaines méridionales de l'empire dragon du nord.



Dans les océans les **dragons de mer**, de couleur verte avec une crête jaune-vert brillant et dotés de petites nageoires (voir [DMR2] p31) se font plus présents, mais pour l'heure l'empire des Kopru reste le plus puissant et assure sa domination sur l'océan intérieur. Les nations Kna, ayant appris à domestiquer les broyeurs, se constituent en guildes et commencent à effectuer du commerce avec les autres nations marines et notamment avec les squaléides qui contrôlent une vaste part de l'océan extérieur.

Les zones arides deviennent le terrain d'une variété qu'on nomme **xytar** (voir [DMR2] p116). Semblable à un lézard à prédominance jaune avec des tâches rouges et orange sur le dos, les xytars ont six pattes et de longues mâchoires pleines de dents. Capables de souffler un cône de feu, ils font aussi penser à des dragons auxquels ils sont apparentés.



48 Ma
AVC

A la fin du cycle 124, comme très souvent durant la période passive du mégalithe, les Immortels quittent le système Ixionien pour diverses destinations dans le reste du multivers. Ouranos, l'Immortel de la sphère de la matière qui siège au conseil de Mystara décide pour un temps de se rendre sur le plan primaire de la matière. C'est là que l'Athanatoï qui symbolise force construction et persévérance va remarquer les prodigieuses facultés d'un élémentaire de terre, où plutôt une : **Terra** est son nom. C'est une grande guerrière qui lutte contre les intrus dans son plan primaire de la matière. Ouranos s'appuie sur les forces de sa sphère pour augmenter ses chances de réussite. Il habite ses rêves et la guide vers le chemin



de l'illumination, lui dévoilant le mystère de l'Univers. Cette voix la pousse vers des quêtes dangereuses pour le bien de sa race et de son monde. Par deux fois elle succombe durant une quête et Ouranos parvient à la réincarner mais toujours en créature mortelle et la privant de toute mémoire. Durant sa dernière quête elle parvient à détruire un être malfaisant issu du plan primaire du feu, mais l'explosion qui en résulte la tue une fois de plus. Cependant, cette fois elle réapparaît transcendée et devient la première Immortelle ayant connu une vie mortelle. Elle vient de suivre la première voie de l'ascension divine de la sphère de la matière, qui ne deviendra que bien plus tard la voie du Polymath que l'on connaît.

Depuis Terra n'a de cesse d'accroître sa connaissance du Multivers et devient fascinée par le pouvoir de la matière. Elle est prête à protéger l'ordre et la vie à tout prix. Son apparence variera selon les époques mais elle conservera toujours une peau sombre et sa fabuleuse chevelure rose du matin. Terra ne connaîtra jamais avec certitude quel Immortel fut son sponsor mais fascinée par la matière elle consacre son Immortalité à la création et au développement de nouvelles espèces et œuvre sans relâche à augmenter la puissance de la sphère de la matière. Elle part à la découverte du multivers.

Les **sylvaniens**, une race cousine des gakaraks avec qui on les confond, apparaissent un peu plus tard sur Mystara au cycle 125, toujours sous la protection du peuple des fées. Les sylvaniens sont une manifestation de la force vitale des forêts. L'esprit de la nature s'éveille au sein d'un arbre qui s'anime et devient un être sentient. Leur très grande longévité les amène à prendre le temps pour toute chose. Leur vocation est de prendre soin des forêts.

Ils parlent une langue lente et difficile, et haïssent le feu par-dessus tout. Ils finissent par mourir dans un long sommeil et redeviennent alors des arbres (voir [Expert] p56)



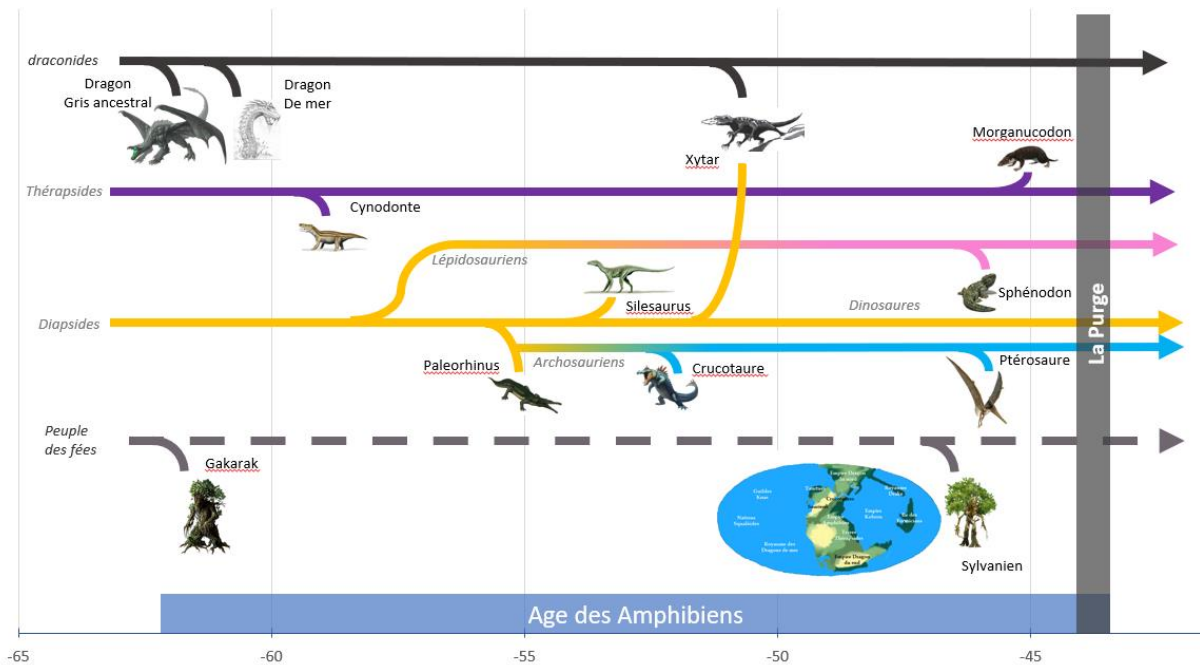
L'embranchement principal des reptiles diapsides lépidosauriens poursuit son évolution avec l'apparition du **sphénodon**, un proche parent des lézards qui préfigure les iguanes et caméléons.



La branche des archosauriens, quant à elle, sous l'impulsion bienveillante des dragons, s'enrichit de la première race de vertébrés volants : les **ptérosaures**. Ils possèdent de grandes ailes formées d'une série de membranes. Les plus gros ont une envergure de plus de 10 mètres. Ils se propagent dans tout Mystara et occupent de nombreuses niches écologiques aussi bien terrestres que marines.

Cet âge se termine au cycle 126 par un nouveau nettoyage opéré par les Immortels conduisant à l'extinction de nombreuses espèces, connu sous le nom de La Purge.

Le tableau suivant synthétise l'arbre d'évolution des espèces endémiques de l'âge des amphibiens.



L'âge des dragons¹⁶

Mors que Terra poursuit son voyage, durant le cycle 127, elle découvre le plan de **Lhondaras**, un plan de dimension finie formé par un arbre gigantesque dont les branches prennent naissance sur un riche bassin limoneux et finissent par s'étendre dans une vaste canopée. Terra y élit domicile et s'installe au centre du plan sur la terre qui alimente les branches.

La création de la vie devient une passion pour Terra et le recrutement de nouveaux candidats pour sa sphère est son objectif majeur.

C'est également à cette époque que Thanatos, au cours d'un de ses voyages dans le plan primaire fait halte dans une galaxie lointaine et découvre une espèce vivante totalement inconnue : le **tyranneuil**.

Le tyranneuil se présente comme une sphère flottant dans les airs, dotée d'une grande bouche pleine de dents et un grand œil au-dessus. Des petits yeux montés sur des pédoncules se répartissent sur le sommet de la sphère, chacun disposant d'un pouvoir magique différent.

Intrigué Thanatos étudie ces créatures tellement différentes des expérimentations des Immortels et plus particulièrement **Arik**, le souverain au combien chaotique de sa planète. Thanatos tente de le guider vers le chemin de l'immortalité dans sa sphère de l'entropie.

Le chemin de l'entropie est basé sur une existence de violence de sadisme sans aucun scrupule ni pitié. Le candidat doit s'entourer de disciples qui le craignent et tuer tout individu qui lui a montré de l'amour.

Personne ne sait comment cela s'est produit, pas même lui, mais Thanatos engendra la plus dangereuse et la plus violente des créatures du plan primaire, qui serait désormais connu comme **Arik aux cent yeux**. Cet Immortel malfaisant, ne recule devant rien pour parvenir à ses fins, et Arik compte bien conquérir le multivers. Il considère que tous les Immortels sont ses ennemis.

Intelligent, vicieux et avide de connaissances, il ose se rapprocher des Êtres extérieurs espérant augmenter encore son savoir sur le tetra espace miroir pour mieux arriver à conquérir le multivers et n'hésite pas à s'acoquiner avec les pires ennemis des Immortels. La découverte de la dimension des cauchemars le fait sombrer dans la folie.

Le conseil d'intrusion veillant sans relâche sur les frontières du multivers, note ces collusions qu'il assimile à un acte de trahison et décide d'empêcher Arik de nuire davantage.

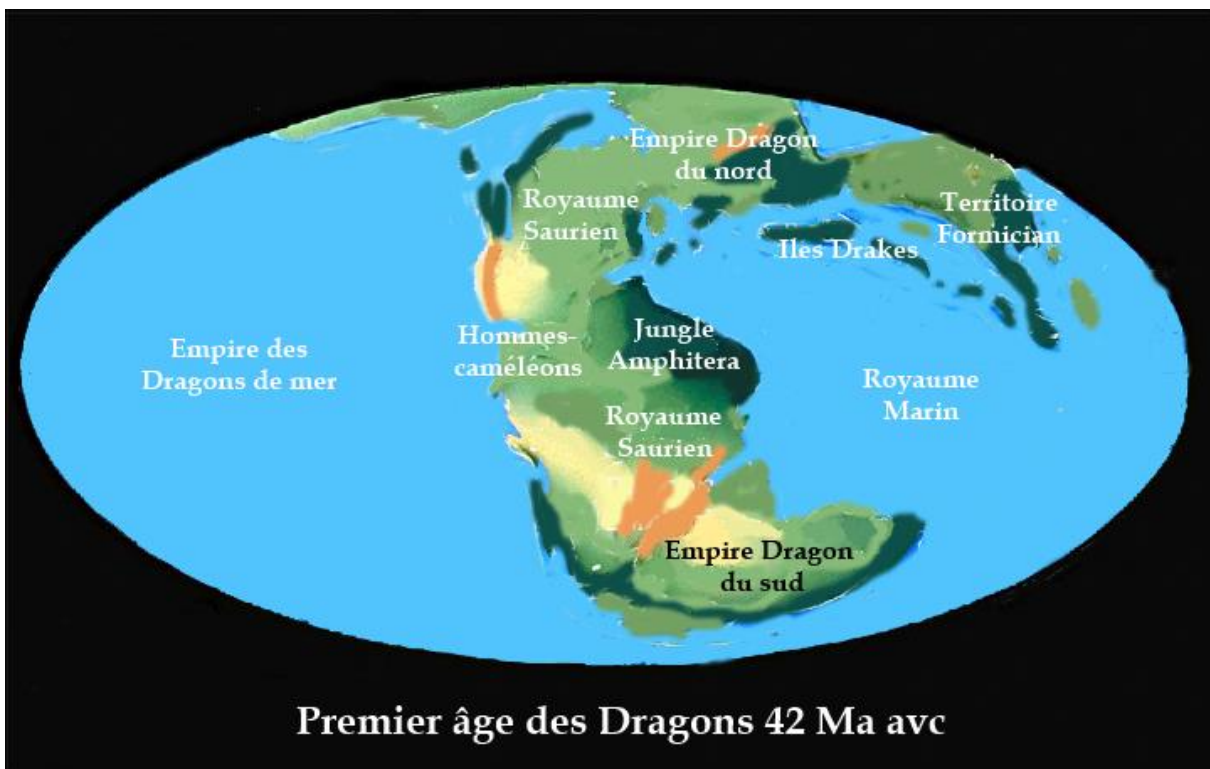
Les Immortels l'emprisonnent dans un plan tri-dimensionnel. L'absence de la quatrième et cinquième dimension l'empêchant d'avoir recours à la magie. Ils retirent tout point de contact entre ce plan et le plan astral, le coupant entièrement du multivers.

Depuis, Arik tente sans relâche de s'échapper. Malgré les efforts des Immortels, Arik n'est pas complètement entravé et il parvient régulièrement à projeter un peu de sa puissance et peut se manifester sous des formes très variées.



Le premier âge des dragons¹⁷

Pendant ce temps sur Mystara, débute le premier âge des dragons. L'empire des dragons s'étend encore au sud, au nord et dans les mers occidentales. Les sauriens connaissent également une période prospère au centre du mégacontinent. Les kobrous, knas et squaléides se partagent les mers orientales. Les amphibiens et les thérapside sont en fort repli et se regroupent dans la jungle Amphitera. Les formiciens, dont l'île est maintenant raccrochée au méga-continent pangéen, se trouvent confrontés à l'empire Dragon du nord qu'ils affrontent à maintes reprises pour tenter de défendre leur territoire.



Premier âge des Dragons 42 Ma avc



[DMR2] p41).

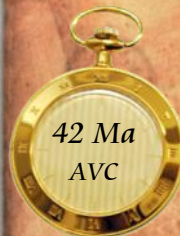
Le peuple des fées, s'installe progressivement dans les forêts mystaréennes toujours gardées par les Sylvaniens.

On y voit apparaître de petits être humanoïdes ailés, argentés, de moins d'un centimètre, vivant dans des troncs d'arbres creux entourés de champignons magiques les **flutterlings** (voir

Durant le cycle 128, **Ordana**, un Sylvanien femelle attire l'attention de **Khoronus**, un Immortel de la sphère du temps venu du futur. En effet Ordana est une créature puissante qui incarne la majesté et la force intemporelle des forêts.



Ordana



42 Ma
AVC

17 [[DMR2] & [Master] p15 & [CI1]p68 ;97 & [HW1]p110 & [VoP] Lhondaras & [MCMA] & [Expert] p57 & ([VoP] History of Dragonkind & [HW1] p4

Ordana s'engage alors sur le chemin du Dynast de la sphère du temps, sans avoir vraiment conscience du patronage de Khoronus. Au plus profond de la forêt auprès du peuple des fées, elle trouve un puissant artefact lui permettant de voyager dans le temps. Durant ses voyages temporels, par trois fois, elle vient en aide à ses descendants pour leur permettre de perpétuer sa dynastie. Enfin, elle crée son propre royaume autour de sa capitale sylvestre et devient ainsi la première Sylvanienne Immortelle et la seule jusqu'à ce jour. Ordana prend à cœur de protéger les forêts et ses habitants, haïssant tout et ce qui représente une menace pour eux. Pour cette raison elle considère Zugzul, le patron du feu, comme un danger voire un ennemi.

Ordana élit domicile sur Lhondaras, tout comme Terra, et règne sur un royaume à la base du tronc de l'arbre gigantesque, niché dans les vallées de son énorme système racinaire.



Au centre du méga-continent se forme le royaume saurien. Le climat est chaud et sec. Des déserts et des plaines sèches caractérisent cette région dominée par les dinosaures. Les théropodes bipèdes et carnivores s'installent durablement et fondent un premier royaume au Sud initié par les **herrerasaurus**, de redoutables prédateurs, au milieu de



taille herbivores tel les **lesothorus**. Un autre royaume émerge peu après plus au nord.

Dans l'ombre de ces deux royaumes, les thérapside se font discrets à l'image du **morganucodon**, un petit insectivore de 10 cm de long. Il s'agit d'une rare lignée de cynodonte apparue dans l'hémisphère nord lors du cycle 126 précédent et préservée par les Immortels lors de la Purge. Colonisant progressivement l'ensemble du méga continent il représente l'archétype ancestral des mammifères. Durant les trois cycles suivants les morganucodons connaîtront une radiation évolutive qui conduira à une première diversification de cette famille avec l'apparition des protothériens, des mammifères ovipares qui allaitent leur petits et des thériens qui ont un mode de reproduction vivipare.



Sur les côtes occidentales, apparaissent les **hommes-caméléon**, un croisement entre reptile et drake soutenu magiquement par les Dragons et Ordana.

Mesurant plus de 2 mètres, ces créatures au corps humanoïde sont assez minces avec des bras et des jambes grêles. Ils se déplacent d'un pas dégingandé et maladroit. Ils vivent dans de profondes cavernes et au cœur des forêts (voir [DMR2] p20 & [MCMA] p72)



A cette période, les processus évolutifs sont largement influencés par la nature hautement magique des essences draconiques. Des espèces plus spécialisées peuvent évoluer très rapidement et s'éloigner trop brusquement de l'espèce ancestrale, comme c'est le cas pour la **Wyverne**. La Wyverne ressemble à un grand reptile ailé bipède possédant une queue empoisonnée mais ne disposant pas du souffle. C'est une créature agressive et vorace et moins intelligente que son cousin le dragon et qui préfère vivre sur les falaises et dans les forêts.

Il convient de noter que les essences cessent de s'incarner en un type de créature dès qu'une nouvelle espèce trop différente en a évolué. C'est pourquoi les Wyvernes n'évolueront plus, alors que les dragons vont poursuivre leur cycle de métempsychose.

Lentement, les Essences draconiques réincarnées sur le plan primaire vont chercher à recouvrer leur forme de dragon gardien. Ce processus est long car les espèces dans lesquelles les essences se réincarnent ne sont pas hautement intelligentes. Au fil de centaines de milliers d'années, les dragons gris ancestraux perfectionnent une méthode optimale qui leur donne de meilleures chances de recouvrer leur vraie forme. Cette méthode est appelée la **Cérémonie de sublimation**

La Cérémonie de sublimation consiste à catalyser l'énergie que le Dragon obtient de diverses sources (trésors, magie, pouvoir et connaissance) et à l'utiliser pour devenir plus grand et plus puissant, jusqu'à ce que la transformation finale soit accomplie.

Au début, très peu de Dragons recouvrent la forme de dragon gardien. Ceux qui n'ont pas réussi augmentent leur chance au fil de millénaires de réincarnations successives.

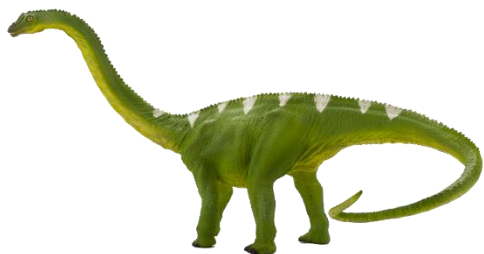
Lorsqu'un dragon meurt sur le plan primaire, son essence devient une âme dragon qui retourne sur le cluster draconique. Après 6000 ans, l'âme dragon évolue vers une forme plus puissante d'essence draconique qu'on appelle l'esprit dragon. Après encore 4000 ans l'essence draconique est capable de se réincarner à nouveau dans un corps de reptile sur le plan primaire.

Génération après génération, la connaissance de cette Cérémonie est transmise par les dragons plus âgés aux plus jeunes.

Lorsqu'un dragon réussit à recouvrer sa forme de dragon gardien, le cycle prend fin, il devient Immortel. Son enveloppe charnelle fusionne avec son essence draconique et il disparaît du plan primaire et rejoint Draconia, le plan central du cluster draconique, sans aucun souvenir antérieur à sa première réincarnation.

La découverte de la cérémonie de sublimation marque ainsi le début de la disparition progressive des dragons sur le plan primaire.

35 Ma
AVC

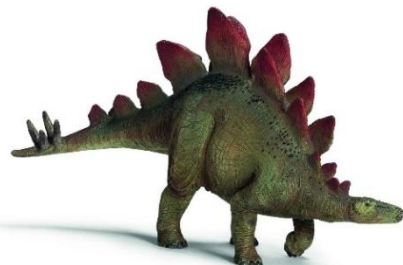


A partir du cycle 131 apparaissent de nouveaux dinosaures : les sauropodes quadrupèdes qui sont herbivores et qui vont devenir les dinosaures les plus imposants comme le **diplodocus** qui mesure une trentaine de mètres et constitue l'un des plus grands dinosaures de tous les temps avec son cousin le brontosaurus. Cet herbivore quadrupède dispose d'un long cou, d'une longue queue et se nourrit de plantes poussant près du sol. Les plus lourds d'entre eux doivent passer une grande partie de leur temps dans l'eau pour les aider à supporter leur poids (voir [DMR2] p29).

De nouveaux prédateurs apparaissent également comme l'**allosaure**. Cette énorme créature carnivore se déplace sur ses deux grosses pattes postérieures. Il mesure plus de 3 mètres de haut sur 10 mètres de long et pèse plusieurs tonnes. Il vit en plaine ou dans les collines peu élevées. Capable de courir aux alentours de 50 km/h, peu de proies lui échappent (voir [DMR2] p29).



Parmi elles se comptent les **stégosaures**, des herbivores quadrupèdes massifs avoisinant 5 tonnes. Dotés d'une petite tête et de deux rangées de plaques osseuses sur le dos, ils se déplacent lentement en groupe à la recherche des meilleures plantes. Une grande queue munie de quatre épines est leur seule défense.



Nombre d'autres petits dinosaures peuplent le royaume saurien de cet âge.



Plus au nord, les **kephalobrontes** apparaissent aussi à cette période. Ces créatures noires aux ailes de chauve-souris sont issues d'un croisement entre dragons et wyvernes. Ils vivent dans les nuages où ils chassent les autres créatures volantes. Ils deviennent très nerveux durant les orages qui décuplent leur férocité et leur puissance (voir DMR2 p105 & MCMA p112).

32 Ma
AVC

Au cycle 135, Mystara est toujours occupée par de grandes bêtes de toutes tailles et variétés, en particulier les énormes reptiles que sont les dinosaures. Ces dinosaures sont généralement peu intelligents, leur existence étant principalement guidée par la recherche de nourriture.

Néanmoins, l'un d'eux échappe à cette règle. **Ka** est son nom. Il s'agit d'un prédateur théropode de la famille des allosaures, né avec la capacité de penser et de raisonner, au lieu de simplement vivre par instinct. Poussé par la curiosité, ses capacités mentales lui permettent de découvrir l'existence de la magie et de l'exploiter. **Ka** grandit jusqu'à l'âge adulte dans cet environnement sauvage, mais sa plus grande intelligence et sa capacité magique augmentent sa longévité et le rendent invincible. Au fil des siècles, il devient bien plus qu'un reptile affamé. Il atteint un état de conscience de soi et se demande pourquoi il est si différent de ses compagnons sauvages. Il apprend à utiliser la magie pour se remodeler et ainsi vivre dans les pas des autres bêtes. Il n'ira pas jusqu'à inventer l'écriture pour consigner ses études sur les forces de la magie mais mettra au point des techniques de gestion de la mémoire qui aideront par la suite d'autres Immortels à faire face à leur propre immortalité.



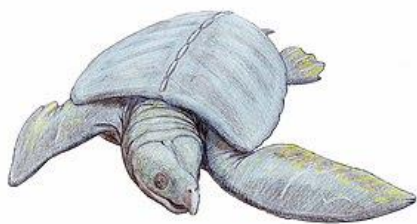
Pour l'heure **Ka** se sent seul. Après un millénaire sans personne avec qui échanger sur ces études, il commence à être envahi de lassitude. C'est alors que Terra se présente à lui. Intriguée et impressionnée par cet étrange dinosaure, Terra lui propose de le parrainer pour entreprendre les épreuves menant à l'Immortalité sur le chemin du Polymath de la sphère de la matière, persuadée qu'il constitue une recrue de choix pour sa sphère. Il va sans dire que **Ka** accepte. Il va être réincarné plusieurs fois pour accomplir la même quête spirituelle dans plusieurs vies et atteint à l'issue l'Immortalité. Ainsi se structure le chemin de la sphère de la matière conduisant à l'immortalité, parsemé d'obstacles et nécessitant 3 réincarnations avant la construction d'un monument dédié à sa grandeur et rassemblant un nombre de disciples important.

Le Chemin du Polymath a engendré en lui un fort attachement à toute forme de vie, **Ka** se réjouit quand une nouvelle espèce apparaît et pleure à sa disparition. Tout au long de l'histoire, **Ka** va chercher à intervenir lorsqu'une espèce risque de disparaître, dans l'espoir d'éviter son extinction. C'est ce qui lui vaudra son surnom de **Ka le Préserveur**. Mais pour l'heure, le jeune immortel va arpenter le monde connu pour en apprendre autant que possible.

Rapidement, **Ka** succombe à l'envie de créer une nouvelle espèce sur Mystara, il engendre les **hommes-crabes**.



Ces créatures intelligentes et pacifiques de la taille d'un homme, marchent debout sur deux paires de jambes. Ils sont munis de bras courts terminés par de petites pinces et de deux longs bras qui se terminent par de grandes griffes. Deux tiges oculaires coiffent leur carapace. Les mâles sont souvent de couleur vive et ont souvent une griffe plus grande que l'autre, les femelles peuvent être brun rougeâtre, vertes ou noires. S'ils sont sectionnés, les membres et tiges oculaires repoussent en quelques semaines.



Dans les océans de Mystara apparaissent des tortues géantes telles les **archelons** disposant d'une carapace de plus de 3 mètres de diamètre vivant dans les eaux salées. Dotées d'un bec solide, elles se nourrissent de poissons, peuvent briser des coquilles et des carapaces mais elles sont également capables d'arracher des algues coriaces. Elles dépassent les 2 tonnes (voir [DMR2] p29).

Sur terre, les premiers dinosaures à plume apparaissent tel l'**archéoptéryx**. Encore incapables de voler, ils utilisent leurs griffes pour grimper aux arbres puis se laissent tomber doucement en planant pour attraper de petits insectes.



Les mammifères thériens quant à eux évoluent en deux



branches distinctes selon leur mode de reproduction. Les euthériens qui représentent les mammifères placentaires à l'image du **Juramaia** un petit mammifère arboricole qui évolue au nord du territoire formician, et les **métathériens** qui se développent à partir d'une larve marsupiale dont le **sinodelphys** est un des premiers

représentants. Les marsupiaux ancestraux apparaissent dans l'hémisphère nord, au sein du royaume saurien, mais sont rapidement chassés vers le sud par de plus gros prédateurs. Leur longue migration forcée les conduira à l'extrême sud-est de Davania.



La branche des euthériens arboricoles de l'hémisphère nord annonce l'arrivée des premiers primates sur Mystara.

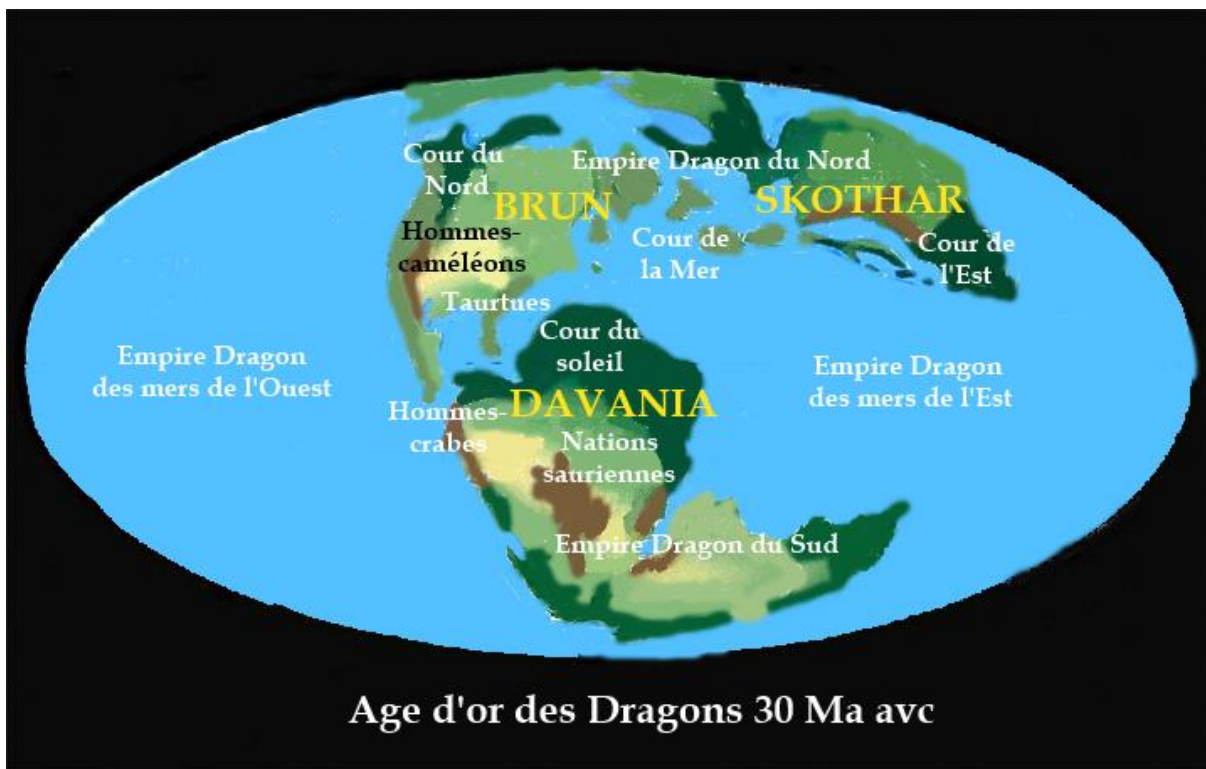
L'âge d'or des dragons¹⁸

Il y a 30 millions d'années, les trois continents de l'ère moderne sont clairement identifiables, Brun au nord-ouest, Skothar au nord-est et Davania au sud.

Skothar s'était d'abord détaché de Brun il y a 35 millions d'années, puis Brun s'était à son tour détaché de Davania il y a 33 millions d'années.

La puissance des Dragons est à son apogée, non seulement sur Mystara mais aussi sur les planètes environnantes et sur tout le plan primaire. Les sauriens, taurtues, hommes-crabes et hommes-caméléons sont les autres principales races qui peuplent le pays, ainsi que les quatre cours des fées, qui accueillent non seulement des drakes et des sylvaniens, mais aussi de nouvelles races sylvestres sous l'œil bienveillant et l'impulsion magique d'Ordana comme les ancêtres des **dryades**.

30 Ma
AVC



Les **hamadryades**, ces esprits de la nature ou encore nymphes des bois, sont la matérialisation de l'aura des arbres et plus particulièrement des chênes. Contrairement aux sylvaniens, il s'agit d'une manifestation externe. Néanmoins le lien reste si fort qu'une hamadryade ne peut s'éloigner de son arbre sans mourir. A cette époque, même si leurs traits fins ne préfigurent pas encore ceux des elfes, ce sont de belles créatures sylvestres féminines et solitaires. Leur peau est faite d'écorce fine et la couleur de leurs cheveux, comme le feuillage change au gré des saisons. Les dryades sont leurs descendantes issues d'unions avec d'autres espèces. Les dryades ne sont pas tenues de rester à proximité de leur arbre. Au fil des millénaires, elles deviendront les superbes et charmeuses créatures qu'on connaît (voir [MMAD2] p93 & [PC1] p9).

Le peuple des fées s'installe durablement sur Mystara. Hormis leur propension à danser, festoyer, et à s'amuser, le bon peuple s'implique dans la protection de la nature et de l'environnement.

Ils ont une vision particulière du temps qui passe liée à leur cycle d'existence. Ils ne craignent pas la mort et ne vieillissent pas. Lorsque leur esprit quitte leur corps, soit par suite d'une mort violente, ou simplement par lassitude, il renaît dans une autre enveloppe après une période n'excédant pas 1000 ans. L'âge n'a donc pas de sens pour eux.

Le peuple des fées peut devenir invisible aux yeux des mortels.

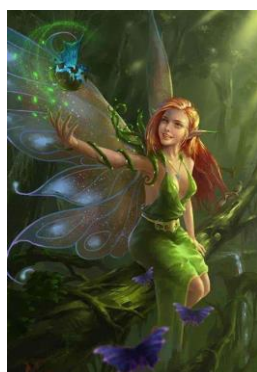
Le bon peuple est disséminé sur l'ensemble de Mystara mais organisé en cours, chacune dirigée par un roi ou une reine.

Le bon peuple ne dispose d'aucune loi écrite. Tout repose sur des coutumes, du bon sens, l'expression d'une volonté collective et la sagesse de leur dirigeant. L'organisation de leur société étant basée sur des principes de préservation de la nature et d'écologie, ils ne cherchent pas à créer de fortes densités de population. On ne parlera pas non plus de royaume des fées mais plutôt de cours. Les différentes races du bon peuple cohabitent pacifiquement, gardant toujours une certaine indépendance. Ils exploitent des niches écologiques et dans ce sens forment des sociétés sylvestres possédant une culture agrégée. Les cours sont vaguement hiérarchisées mais ne suivent aucune structure formelle. Le roi ou la reine est choisi par consensus général (habituellement en sélectionnant le candidat le plus puissant magiquement ou en approuvant l'héritier désigné par le roi précédent)

Trois cours sont situées au sein de profondes forêts sur chacun des continents :

- **La Cour du Soleil** aussi appelée la cour du printemps est située dans la gigantesque forêt équatoriale du continent de Davania.
- **La Cour de l'Est** aussi appelée la cour du crépuscule est située dans la forêt orientale du continent de Skhotar.
- **La Cour du Nord** aussi appelée la cour de l'été est située dans les forêts septentrionales du continent de Brun.

On trouve dans chacune de ces cours une représentation variée du bon peuple issue des anciens Immortels dont ils sont issus.



Les **pixies**, dont la taille varie entre 30 et 60 centimètres, ont un air sournois, un visage agréable avec de longues oreilles et un petit nez retroussé, un corps poilu et une paire d'ailes translucides dans le dos. Généralement pacifiques, gracieuses et espiègles, préférant la danse au combat, elles peuvent se révéler de féroces combattantes contre toute menace (voir [PC1] p31).

Les **leprechauns**, ces petites créatures barbues de 60 centimètres aux oreilles et au nez proéminent, vivent au sein de petits clans. Ils détestent ceux qui maltraitent l'environnement et font toujours de leur mieux pour les en empêcher en leur jouant des tours. Ils protègent jalousement leurs trésors (voir [PC1] p 29).



Les **sidhes** revêtent de multiples apparences. Ils ont la particularité de craindre le fer qui constitue un poison pour eux. Leur sang en est dépourvu et possède une coloration particulière. Ils peuvent aussi respirer dans l'eau. Les sidhes adorent faire des blagues (voir [PC1] p37).

Une puissante sidhe, nommée **Morganne** règne sur l'ensemble du bon peuple de Mystara.

Viennent s'ajouter, sylvaniens, dryades, drakes, flutterlings et d'autres races encore, certaines plus chaotiques, chevauchant des araignées et prêtant l'oreille aux immortels de la sphère de l'entropie (voir [PC1] p10), d'autres encore reliées à la dimension des cauchemars, pouvant prendre de nombreuses formes animales et capables de suspendre ou ralentir le temps (voir [PC1] p34).

Le peuple des fées se plaît à parsemer son territoire de points de repère constitués souvent de simples menhirs. Parfois les pierres dressées comportent de mystérieux symboles curvilignes d'une grande beauté. On trouve plus rarement des cercles de pierre qui pourraient évoquer des cérémonies mystérieuses à des fins astrologiques mystiques. En fait, le peuple des fées les utilise pour déterminer les positions relatives des corps célestes, et ainsi déterminer à quel stade en est le grand cycle du temps.

Une dernière, la **Cour de la Mer**, est située dans le fond de la mer Bellissarienne moderne entre les trois continents. Cette cour regroupe de nombreux sidhes qui ont la capacité de respirer dans l'eau, mais aussi des nixies, des esprits de l'eau qui partagent leur territoire.



La plupart des **nixies** ne dépassent pas 1,20 mètre, sont minces, avec une peau vert pâle légèrement écailleuse, des cheveux verts, des membres palmés et de grands yeux argentés. Les nixies sont des créatures pacifiques, timides et méfiantes. Ces créatures aquatiques sont capables de respirer à la fois de l'air et de l'eau. Leurs repaires situés dans les profondeurs sont constitués de plantes aquatiques vivantes et abritent une tribu allant jusqu'à 80 membres. Ils pratiquent la polygamie.

Dans le reste des océans, les puissants dragons de mer dominent d'autres races comme les knas, les kobrous, les squaléides, les Ixitxachitls. Ils cohabitent avec les dragons-tortues.

Les **dragons-tortues** sont issus d'un croisement entre un dragon et une tortue géante. Le dragon-tortue possède la tête, les membres et la taille d'un grand dragon. Il vit dans de grandes cavernes dans les profondeurs de l'océan. C'est une créature extrêmement puissante (voir [Companion] p31).



Brun¹⁹



Au fil des cycles, les hommes-caméléons s'organisent et évoluent en une forme plus humanoïde encore grâce à Ordana. Leur peau est couverte de rayures multicolores.

Ils forment des communautés dirigées par celui qu'ils nomment le seigneur d'ombres et de couleurs. Ils acquièrent la capacité de disparaître pour réapparaître ailleurs dans un rayon de 36 mètres de façon instantanée.

Ils sont considérés comme les premiers humanoïdes intelligents natifs de Mystara (voir [DMR2] p20).

Sur les côtes méridionales du continent de Brun apparaissent de nouvelles espèces créées par Ka à partir de la tortue ancestrale. On rencontre d'abord les **chélydres** au large des côtes puis les premières **taurtues** sur la côte un peu plus tard.

19 [CI1] p68 & [MMAD2] [VoP] Turtle & [VoP] Turtle Subraces & [VoP] Savage Coast Races: Turtle & [VoP] Kla'a-Tah & [TM18] p68 & [VoP] The rise of the Near-Humans & [VoP] Clau-rin & [VoP] Sentient Races on Mystara & [VoP] Turtle Cult



Les **chélydres** sont des humanoïdes reptiliens primitifs de 1,80 m pour 450 kg, qui vivent en eau salée et dont le dos est protégé par une carapace dans laquelle ils ne peuvent se retirer. Ils arpentent pacifiquement les océans en petits groupes (voir [DMR2] p97 & [MCMA] p115).

Ka décide alors de créer une race terrestre évoluée de chélydres qu'il juge encore trop primitives. Il crée les taurtues.



Les **taurtues** sont des humanoïdes terrestres ressemblant à des tortues qui atteignent 1,80 de haut pour 225 kg. De nature solitaire ils ne sont généralement pas agressifs mais savent se battre pour se défendre en utilisant leur carapace comme protection (voir [DMR2] p106 & [MCMA] p115).

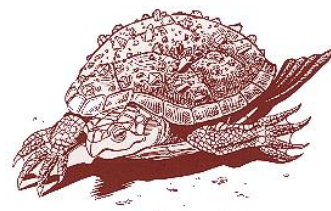
Ka décline sa création par les taurtues à cornes qui avaient un crâne atypique qui arboraient de nombreuses saillies ressemblant à des bosses et des cornes, ou encore par les taurtues géants de Thanegioth qui étaient de la taille d'un ogre, plus massifs mais aussi plus sages que leurs congénères et dotés d'une plus grande longévité.

Malgré leur ascendance, les taurtues ne sont pas particulièrement lentes, que ce soit mentalement ou physiquement; cependant, ils peuvent réfléchir à une question un peu plus longtemps que la plupart des gens avant de répondre. Bien que ressentant des émotions, les taurtues ne sont pas très démonstratifs.

Les taurtues vivent environs 50 ans et se reproduisent une seule fois en pondant des œufs, juste avant de mourir. Les enfants ne connaissent jamais leurs parents.

A leur début, les taurtues se regroupent en tribus ou communautés au bord des côtes. Ces tribus bénéficient souvent de la protection d'un kla'a-tah.

Le **kla'a-tah**, souvent appelé le gardien de taurtues, est une tortue de mer solitaire, intelligente et bienveillante. Le kla'a-tah possède une énorme carapace colorée, souvent parsemée de pierres précieuses non taillées. Le dessous est rose et extrêmement dur. Les jambes et la tête du kla'a-tah sont d'un rouge foncé. Ses pattes arrière se rétrécissent en deux nageoires géantes, et les pattes avant ont des ongles très tranchants.



La mission qui leur a été confiée par les immortels est de protéger les communautés de taurtues. En effet Ka nourrit de grands projets pour cette race. Il compte les utiliser pour l'aider à sculpter et modeler le paysage de la planète. Il les dote de pouvoirs élémentaires relatifs à la terre et à l'eau pour que cette race de travailleurs et de constructeurs puisse déplacer des montagnes, détourner des rivières et façonner un environnement accueillant pour de nouvelles espèces.

Les chélydres voient d'un mauvais œil l'arrivée de cousins plus évolués qui retiennent davantage l'attention de leur créateur. Les immortels de la sphère de l'entropie, entretiennent sagement cette jalousie qui se transforme en haine et développe chez les chélydres le caractère chaotique et vicieux qu'on leur connaît de nos jours. Depuis ces temps chélydres et taurtues sont mutuellement hostiles.

Les **claü-rin**, des tortues de mer plus petites que leurs cousines kla'a-tah, intelligentes et chaotiques, rejoignent les tribus de chélydres et deviennent les gardiens extrêmement protecteurs de leur territoire. Souvent un puissant claü-rin domine la tribu de chélydres.



Les chélydres se sont détournés de leur créateur et vénèrent des immortels de la sphère de l'entropie.

Durant les siècles suivants, les Taurtues prospèrent dans la région des Côtes sauvages, avec un profond respect des traditions. Ils bâtissent quelques villages mais ne fonderont aucune puissante civilisation. Le site ayant accueilli les premiers Taurtues est un lieu sacré recevant de nombreux pèlerins accueillis par des prêtres gardiens. Les Taurtues vénèrent leur créateur qu'ils appellent le "Père Terre".

Davania²⁰

Sur les côtes nord-ouest de Davania, les hommes-crabes s'organisent en tribus. Ils vivent dans des grottes et creusent de vastes terriers dans les falaises en bord de mer. Les hommes-crabes sont de simples chasseurs-cueilleurs subsistant principalement de charognes et d'algues, mais à certains moments, la pression démographique et les pénuries alimentaires amènent les hommes-crabes à chasser voracement toute autre créature. Les mâles de certaines sous-espèces, comme les aldani, développent une pince plus grosse pouvant causer de graves dommages.



Ils parlent leur propre langue qui se compose principalement de sifflements et de clics. Ils vénèrent leur créateur qu'ils nomment Kka. En quelques millénaires, ils fondent leur nation qu'ils appellent Tlik'kkil. Cette nation est dirigée par un conseil élu de quatre sages et découpée en quatre régions.

Les races d'insectes d'un âge précédent, existent encore, mais leur nombre diminue. Les formicians en particulier ont subi une défaite écrasante à Skothar infligée par les dragons et le peuple des fées. Pendant des milliers d'années, ils se cacheront sous terre.

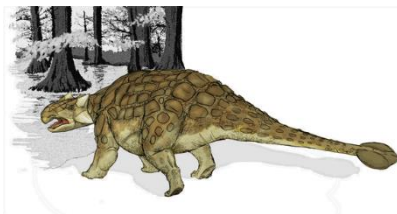
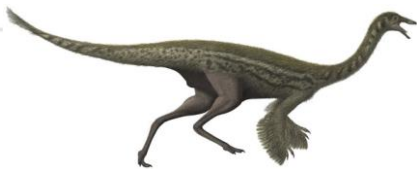
20 [DMR2] & [MMAD2] p47 & [DMDave] Crabmen & [VoP] Tlik'kill & [VoP] Terra Incognita & [Dino-Jurassic]

Sous terre ou apparaît une terrible créature issue d'un croisement entre insecte et dragon, le **scarabée sismique**. Ce scarabée rouge orangé long de 30 mètres possède dix pattes d'araignées, une fourrure noire et la tête d'un dragon noir. Il passe la plupart de son temps à creuser le sol créant de grands tremblements lui valant son nom (voir [DMR2] p14).



D'autres races comme les amphibiens, les thérapside et les archosauriens survivent surtout à Davania parmi les nations sauriennes dominées par les dinosaures.

Certains théropodes poursuivent leur évolution tel le **galimimus** long de 6 mètres, doté d'un bec sans dents, de plumes et d'embryons d'ailes. Il est parmi les dinosaures aviaires les plus rapides. Son cousin, le **vélociraptor**, ne dépasse pas 1,5 mètre, couvert de plumes, armé de puissantes mâchoires, il possède sur chacun de ses pieds une grosse griffe rétractile en forme de faucille avec laquelle il dépèce sa proie.



L'**ankylosaure**, un mangeur de plante, d'une longueur de 10 mètres est un représentant imposant du type Ornithischien. Véritable char d'assaut blindé, il est armé d'une lourde massue au bout de sa puissante queue. C'est un cousin du **tricératops**,

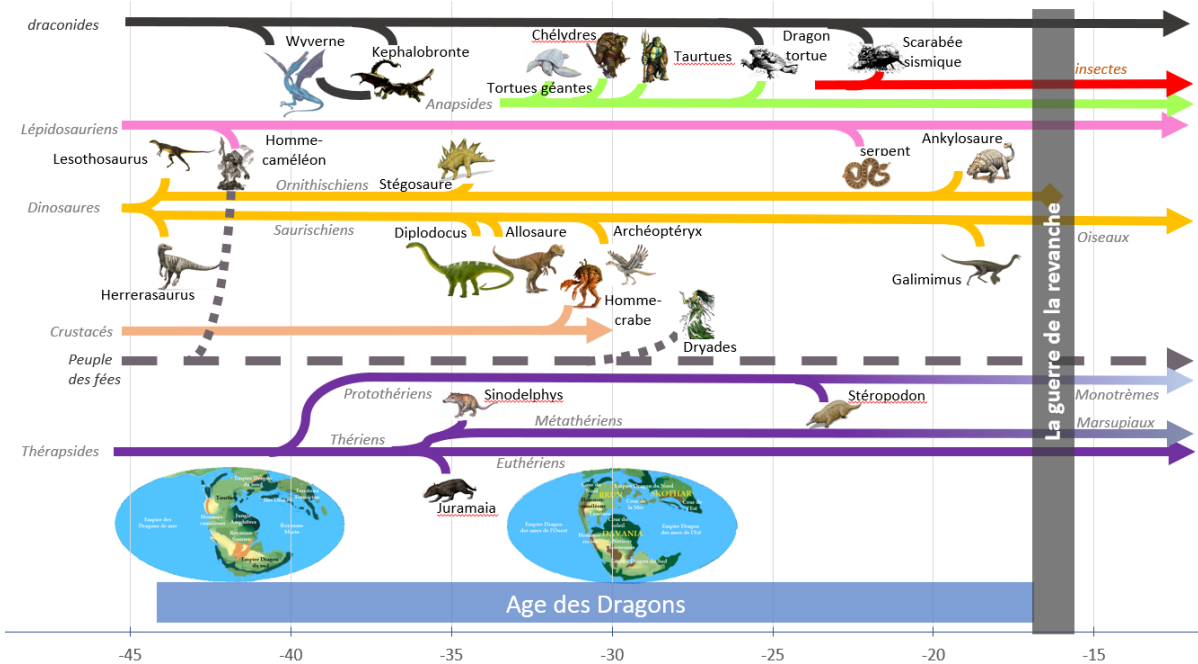
herbivore également qui vivait en troupeaux dans les plaines.



D'autres reptiles évoluent différemment à cause d'une spécialisation des méthodes de chasse leur permettant d'occuper une nouvelle niche écologique. Approchant leurs proies par reptation ils finissent par perdre leurs pattes. Ainsi apparaissent les serpents comme le **crotale géant**, qu'on trouve dans les régions montagneuses, long de 9 mètres et capable d'injecter un puissant venin par morsure. Il dispose également d'un bruiteur écailleux au bout de sa queue causant autour de lui un rayon de terreur allant jusqu'à paralyser les créatures se trouvant dans la zone (voir [DMR2] p97).

Certains de ces serpents retourneront dans l'eau pour devenir des **serpents de mer**. Ils développent de nombreuses nageoires et peuvent atteindre des tailles dépassant les 20 mètres. Capable de mordre, ils peuvent aussi étouffer leur proie (voir [DMR2] p91).

Le tableau suivant synthétise l'arbre d'évolution des espèces endémiques de l'âge des dragons



Cet âge se termine au cycle 145, il y a 17 millions d'années, de façon brutale par un combat titanesque connu sous le nom de la guerre de la revanche.

La guerre de la revanche²¹

Le cycle 145 signe le retour de Simurgh sur le plan primaire qui comme souvent lors de ces réapparitions, coïncide avec le début d'un nouveau terrible cataclysme, cette fois amorcé par Thanatos. L'immortel entropique le plus actif du multivers, toujours focalisé sur ses objectifs de destruction et constamment animé par sa détestation de toute forme vivante ourdit un sombre complot contre la Déesse Mère et conclut un pacte pervers avec les Êtres extérieurs les incitant à lancer une attaque d'envergure sur le plan primaire pour en prendre le pouvoir. Profitant de cette tentative d'invasion, Thanatos parvient à corrompre quelques immortels et ensemble ils détruisent la Déesse Mère dont l'essence est temporairement diminuée par le flux chaotique apporté par l'attaque des Êtres extérieurs.

Ainsi disparaît l'architecte du cosmos dominé par l'ordre sur le chaos...

Thanatos et les autres immortels pensent pouvoir garder leur crime secret. Mais les dragons, les autres immortels et le peuple des fées soupçonnent la mort de la Mère. De plus, ce crime inimaginable a deux témoins. Thanatos parvient à tuer le premier et croit avoir tué le second qui parvient à s'échapper.



Sur le plan primaire la guerre fait rage entre les Êtres extérieurs et les Immortels qui parviennent à les repousser au prix d'une lutte acharnée. Thanatos fait mine de prendre part à la lutte mais n'a de cesse de retrouver et d'éliminer le témoin gênant.

Malgré tout, le témoin réussit à survivre et à retourner sur Mystara.

Il se présente devant le Grand Conseil des Dragons et commence son discours en disant : "Le sang de la Mère gronde dans toutes les contrées!". Puis retrace l'ignoble meurtre.

C'est le début de la guerre de la revanche qui va s'étaler sur plusieurs milliers d'années.

Les dragons et le bon peuple se liguent et envahissent les plans des Immortels détruisant tout ce qu'ils rencontrent. C'est une guerre sans pitié des deux côtés. Alors Thanatos tissant son pacte pervers avec les êtres extérieurs, s'allie aux autres Immortels et ensemble ils jettent un sortilège qui provoque une gigantesque dévastation sur l'ensemble du système solaire. Mystara en est presque détruite.



Un gros astéroïde de 12 km vient percuter Urt et frappe la plus grande cité des dragons provoquant une apocalypse d'une grandeur difficile à imaginer. L'impact cause le plus terrible tsunami de tous les temps, puis viennent les tremblements de terre et l'explosion volcanique avec des pluies de cendres brûlantes et d'énormes nuages toxiques. De terribles incendies se déclarent dans le monde entier provoquant un réchauffement intense et violent. Des pluies acides s'abattent sur Mystara et, des nuages

sombres bloquent le soleil pendant des années, provoquant une période glaciaire qui a tué la plus grande partie de la flore photosynthétique.

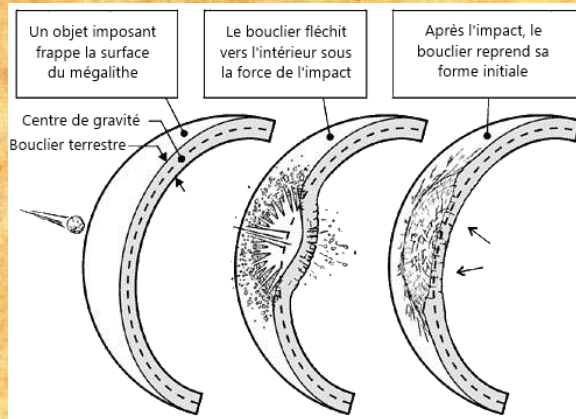
Ces changements environnementaux massifs menacent des milliers d'espèces d'extinction. Dans de nombreux endroits, les créatures plus petites réussissent à survivre grâce aux champignons, qui peuvent prospérer sur un sol en décomposition sans soleil. Mais la plupart des grands animaux, notamment les dinosaures, sont décimés en un temps relativement court. Cependant quelques races de dinosaures et archosauriens ont pu être transportées dans la lune creuse et ainsi sauvées, comme certains carnosures, allosures, ptérosures, ankylosures, brontosures, dimétronons et autres.

Les derniers dragons se sont sacrifiés pour sauver ce qui restait de la vie sur Mystara, et finalement se sont rendus. Les termes de la paix sont durs : les dragons doivent se soumettre aux Immortels et quitter Mystara pour un temps indéterminé. Le peuple des fées, alliés des dragons tombe aussi en disgrâce.

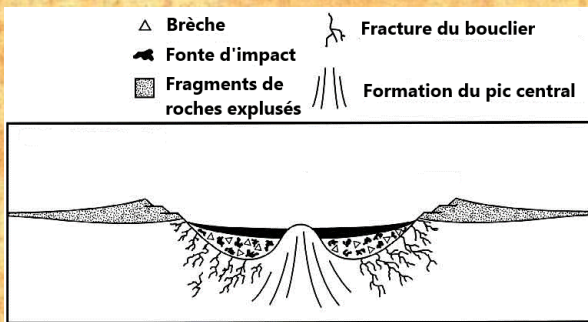
L'impact a eu lieu durant l'âge d'or du cycle des Nornes, lorsque Urd est absorbée par le mégalithe. L'Immortelle de la matière ne sera jamais libérée, à jamais fusionnée et disparue pour ses sœurs.

Détail de l'impact.

Le mégalithe creux, comme la plupart des créatures, est dans une certaine mesure flexible. Ainsi la force de l'impact de l'astéroïde se trouve confrontée à la résistance élastique du bouclier qui fléchit dans un premier temps sous l'onde de choc mais rebondit ensuite et réexpédie l'astéroïde dans l'espace.



Les débris vaporisés par l'impact sont eux aussi éjectés en partie mais

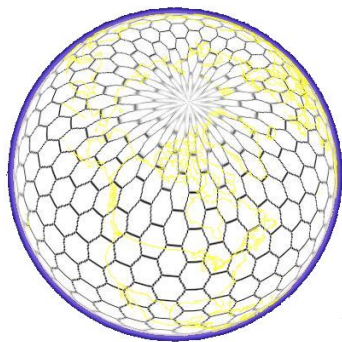


rapidement capturés par la force gravitationnelle de Mystara. Ils viennent grossir sa ceinture d'astéroïdes. La phase de rebond donne lieu, par effet de réaction, à l'émergence d'un pic central.

L'élasticité du mégalithe permet d'atténuer le choc et minimise le déplacement induit. Urt s'éloigne sensiblement d'Ixionis pour prendre l'orbite gravitationnelle connue de nos jours, ce qui engendre une baisse globale des températures.

Néanmoins, le bouclier terrestre, qui constitue la matière cérébrale du mégalithe est touchée de manière irréversible. S'amorce alors le long déclin de Urt.

Urt est un mégalithe, l'espèce vivante la plus gigantesque du multivers. Comme tout être vivant, un mégalithe est constitué de cellules, certes gigantesques mais bien réelles. L'illustration ci-après est une simplification de la réalité, les cellules de plusieurs milliers de kilomètres de diamètre n'étant pas aussi uniformes. Des cellules épidermiques se superposent pour recouvrir tout le manteau de Urt.



C'est aux jointures de ces cellules que peuvent se former des couloirs volcaniques ou encore se creuser de grandes cavités. Durant la vie du mégalithe, les cellules bougent. Parfois à cause d'une influence extérieure mais la plupart du temps par la présence du bouclier terrestre. Cette couche de lave vient en effet chauffer de jeunes cellules internes qui ont tendance à remonter vers la surface et contribuent à la régénération cellulaire du mégalithe. Ces cycles entraînent donc des mouvements du manteau en surface qui pourraient être confondus avec un mécanisme de tectonique des plaques.

Ainsi le visage du mégalithe change au cours des âges. Mais depuis le terrible impact, la régénération cellulaire n'est presque plus assurée par le bouclier terrestre, les masses continentales sont désormais plus stables. Les cellules qui mourront petit à petit ne seront que rarement remplacées ce qui pourra tout de même entraîner des altérations localisées comme des dépressions, des chaînes montagneuses, ou des failles.

La blessure infligée, est toujours visible de nos jours dans la région du grand cratère du Norwold. Le centre de cet énorme cratère est occupé par la montagne d'acier, qui constitue le plus gros morceau de l'astéroïde ayant percuté Mystara, venu s'enkyster sur le piton central du cratère. Comme son nom l'indique il est constitué essentiellement de métal.

Cette blessure a une conséquence considérable sur le cycle du mégalithe. Sa période d'éveil est moins active dans le soutien et le développement de la vie et sa période de sommeil n'est plus précédée par l'éjection violente de tout corps étranger. Urt ne parvient plus à augmenter sa vitesse de rotation et sombre de cycle en cycle dans une léthargie de plus en plus profonde.



Parmi les débris qui flottent dans l'espace, certains sont plus gros et siècles après siècles retombent, pris au piège de la gravité, la plupart du temps sur les lunes Patera et Matera venant augmenter le nombre de cratères et parfois sur Mystara. Les météores que nous observons régulièrement dans le ciel nocturne constituent les témoins lumineux de ce terrible épisode.

La surface de Urt n'est que désolation. Nombre d'immortels, Ka en tête, tentent de préserver autant d'espèces que possible, en les déplaçant sur les lunes temporairement. Urt pourtant à l'agonie, parvient à mobiliser suffisamment de magie pour faire retomber rapidement le nuage de poussière. Les immortels ouvrent des portes élémentaires pour alimenter Mystara en air, eau et énergie et permettre à la vie de s'adapter.



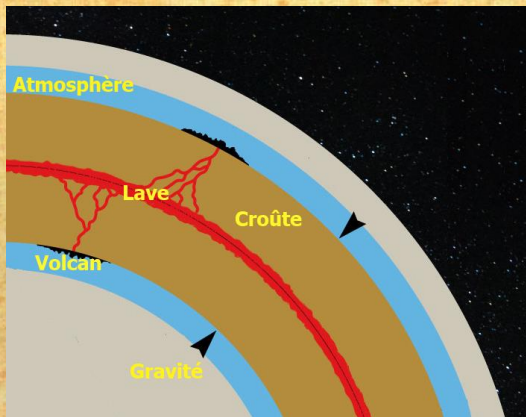
Le monde creux

La découverte²²

Après les milliers d'années qu'il a fallu pour préserver autant d'espèces que possible, Ka, explorant le cratère du grand astéroïde, découvre que l'impact a créé d'innombrables fissures dans le sol. Il suit une série de brèches et de fissures et parvient à s'enfoncer dans les entrailles du mégalithe. Il met à jour le **bouclier terrestre** quelques kilomètres plus bas, puis arrive à l'énorme cavité intérieure du mégalithe qui constitue une véritable surprise pour lui. Ce monde creux est pour l'heure un cavité vide et sombre de 6100 kilomètres de diamètre ne contenant aucune vie, ne semblant présenter aucun intérêt, hormis le fait qu'il s'agit de la plus grande cavité découverte à ce jour.



Le bouclier terrestre.



Bien qu'étant un monde creux, la gravité de Urt est similaire à celle d'une planète de même taille.

Cela est dû à une couche de roche fondue magique qui traverse le centre de la croûte de Urt. Appelée « bouclier terrestre », cette couche de lave produit un champ gravitationnel qui attire les objets des deux côtés. Ainsi, sur la surface intérieure du monde creux, le "haut" est vers le centre interne et "bas" vers le Bouclier terrestre.

La lave a des points chauds et des points froids, et dans certaines régions elle est solidifiée. Des tunnels naturels et des grottes peuvent pénétrer le bouclier dans ces zones. Il y a même quelques endroits où le bouclier terrestre reste solide tout au long du manteau de Urt. Certains tunnels à travers cette lave solidifiée peuvent offrir un accès entre le monde creux et la surface extérieure de Urt. Cependant, la gravité a tendance à fonctionner de manière étrange dans ces zones. "Haut" et "Bas" sont erratiques, se déplaçant au gré des mouvements lents du bouclier encore fondu qui entoure les zones plus froides et solides. Le bouclier terrestre est fortement anti-magique. La magie ne fonctionne généralement pas au travers des 480 km de la couche de lave.

La transformation du monde creux²³

Ka comprend que les propriétés magiques du bouclier terrestre ont empêché la découverte de ce monde creux. L'immortel reptilien prend quelques années de réflexion sur sa découverte qui finalement débouchent sur un projet ambitieux de transformation de cette énorme cavité en réserve géante d'espèces et de cultures.

Le monde extérieur est un monde chaotique soumis à des changements perpétuels d'alternance jour, nuit, avec une météo changeante, soumis à des pluies de météorites. En bref un endroit dangereux pour toute espèce vivante, loin d'être serein.

Et depuis l'arrêt des cycles d'éjection violente du mégalithe, quoi de mieux que ce monde creux pour accueillir les espèces et cultures menacées d'extinction dans un monde extérieur capable de les exterminer. De les préserver à l'état pur, les garder inchangées.

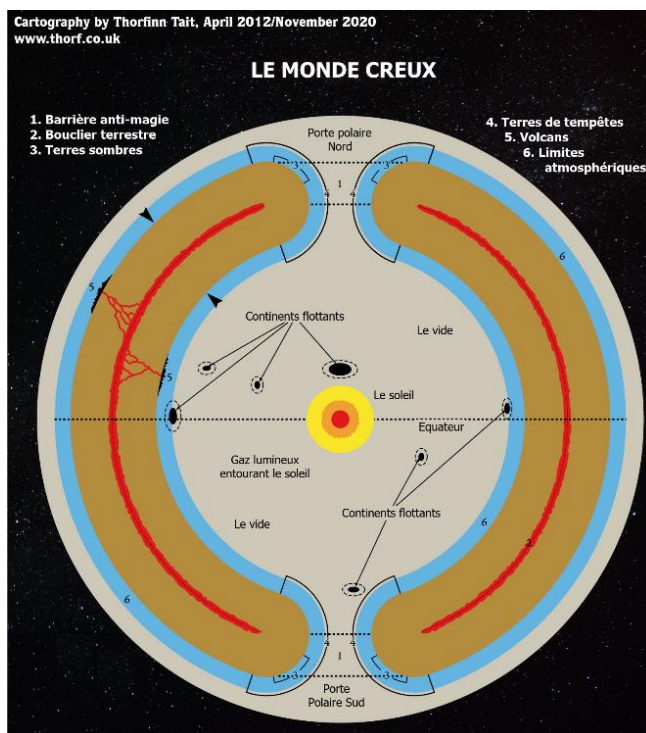
Cependant il ne pouvait mener seul ce projet d'envergure. Ce monde creux avait besoin d'un soleil, et donc de la participation d'un Immortel de la sphère de l'énergie. Mais comment écarter les autres sphères sans créer une hostilité à son projet. Ce projet devait donc être coopératif.

Ka se rapproche d'Ixion l'immortel de la sphère de l'énergie plus étroitement lié à la magie des soleils, ainsi que d'Ordana, l'immortelle de la sphère du temps liée à la vie des plantes et des forêts, et enfin de Korotiku, probablement le plus brillant immortel de la sphère de la pensée. La plupart des autres immortels accueillent ce projet favorablement et ne s'opposent pas à sa réalisation. Les immortels de la sphère de l'entropie n'ont pas été invités à participer au projet.

Seul Simurgh, pourtant un fervent défenseur de la vie dans le multivers, n'approuve pas la création du monde creux. Pour lui il n'est pas bon d'intervenir directement dans les affaires des mortels. Chaque race a le droit de choisir son propre destin, et il croit que la préservation d'une culture sous une forme statique est une aberration. Ka à partir de ce moment entretient une relation distante et développe même une certaine antipathie à l'égard de Simurgh.

Au cours des millénaires suivants, Ka, Ixion, Ordana et Korotiku sculptent et transforment le monde creux.

Ixion, le prince-soleil ouvre une porte élémentaire permanente au centre exact du monde creux. L'énergie émise devient le soleil central du monde creux.



Ka modèle et structure le territoire en réserve naturelle. Tout au long de l'équateur il érige une chaîne montagneuse séparant les deux hémisphères. Il compartimente l'espace en ajoutant des chaînes de montagnes quasiment infranchissables pour créer des niches écologiques propres à chaque espèce, il aménage aussi des plaines et des jungles.



Ka aménage aussi deux grands conduits reliant les deux mondes au niveau de chacun des pôles. L'effet anti-magie s'étend à ces deux ouvertures polaires soumises à des conditions climatiques très chaotiques et comprenant une portion ne voyant jamais aucune lumière.

Ordana de son côté, crée les océans, lacs et rivières puis met en place un calendrier climatique régulier pour les inondations, les geysers ou encore les volcans. Enfin elle crée les continents flottants, chacun ayant sa propre orbite, mais tous ayant une période de révolution exacte de 1 an pour faciliter le décompte du temps dans un monde constamment soumis à la lumière du soleil.

Alphatia, le plus grand des continents flottants projette son ombre massive sur la région équatoriale de l'archipel Anathy vers les îles Wintlian. **Chijioke**, le plus haut, orbite de façon sinusoïdale passant par le Suridal, vers la partie centrale d'Icirie, remontant dans la région arctique avant de redescendre vers la pointe orientale de Jomphur. **Resi**, **Kjell** proposent des tracés sinusoïdaux en sens inverse. **Gowon** est le plus rapide. **Oostdok** le plus petit et le plus bas de tous.

Toutes ces transformations sont réalisées sous l'œil vigilant de Korotiku qui suggère les meilleures façons de procéder.

L'imprévisible Protius investit alors les océans du monde creux et revendique la même souveraineté sur eux que sur ceux du monde extérieur. Les quatre immortels protestent vivement contre cette intrusion, en vain. En dépit de leur résistance, Protius s'approprie les lieux et n'en fait qu'à sa tête, peuplant les mers intérieures à sa guise.

L'ère tertiaire

Naturellement, les immortels de l'entropie méprisent le monde creux autant qu'ils haïssent le reste du monde réel. Néanmoins, une fois le monde creux façonné, lors de la création du **Conseil du monde creux**, la sphère de l'entropie est associée au travers de Hel, qui siège aux côtés de Ixion, Ordana, Korotiku, sous la présidence de Ka. Protius est écarté du conseil.

Le Conseil du monde creux

Ce conseil délibère longuement pour définir les conditions de peuplement de cette réserve naturelle. Les espèces en voie de disparition particulièrement appréciées par un immortel doivent soit être modifiées pour rester compétitives dans le monde extérieur soit être placées dans une vallée du monde creux pour y être préservée. Seul un échantillon est déplacé dans un environnement où il ne risque pas d'être complètement décimé par des prédateurs. Le reste de l'espèce s'éteint la plupart du temps sur le monde extérieur, son temps étant révolu. Il veille également à la protection du monde creux contre l'influence extérieure.

C'est ainsi qu'au fil des millénaires, de plus en plus de races et de cultures sont préservées de cette façon, chacune trouvant sa place dans le monde creux

Sur le monde extérieur, débute un nouvel âge.



L'âge des mammifères²⁴

Durant de nombreux siècles après l'impact de l'astéroïde qui a mis fin à l'âge des dragons, peu de créatures peuvent prospérer dans les conditions extrêmes suivant cette catastrophe environnementale pourtant atténuée par les Immortels. Les mammifères issus des thérapside ont plutôt bien survécu à la catastrophe, surtout les formes naines, car les petits animaux ont mieux réussi à supporter les conditions extrêmes de cette période.

L'extinction massive qui a frappé les races sauriennes ainsi que l'exil des dragons ont également favorisé la réapparition d'espèces des âges antérieurs. Ainsi les amphibiens, et les insectes réinvestissent la surface de Urt.

Le premier âge des mammifères²⁵

À la fin du cycle 147, il y a 14 millions d'années, rien n'est expulsé par le mégalithe. Ce non-événement confirme la léthargie de Urt qui n'a plus suffisamment d'énergie pour poursuivre ses cycles d'éveil et de sommeil. Son manteau se fige progressivement, les masses continentales restent à leur place. Il y a plusieurs répercussions à ce changement : tout d'abord une accélération de l'évolution car les espèces sont moins perturbées, mais également un changement d'utilisation des lieux de préservation favorisant la lune creuse ou la petite lune comme solution de repli en cas d'aggravement de l'état du mégalithe.

Cette époque connaît un climat chaud homogène, avec une forêt tempérée jusqu'au pôle et un climat tropical jusqu'aux zones tempérées actuelles. De grandes forêts couvrent la surface de Urt. Les conditions sont favorables à une grande diversification des espèces.

Dans la course effrénée à la survie chacun développe des facultés lui permettant d'occuper une niche écologique. Les immortels participent activement à cette diversification notamment chez les euthériens, des mammifères placentaires pleins de promesses.

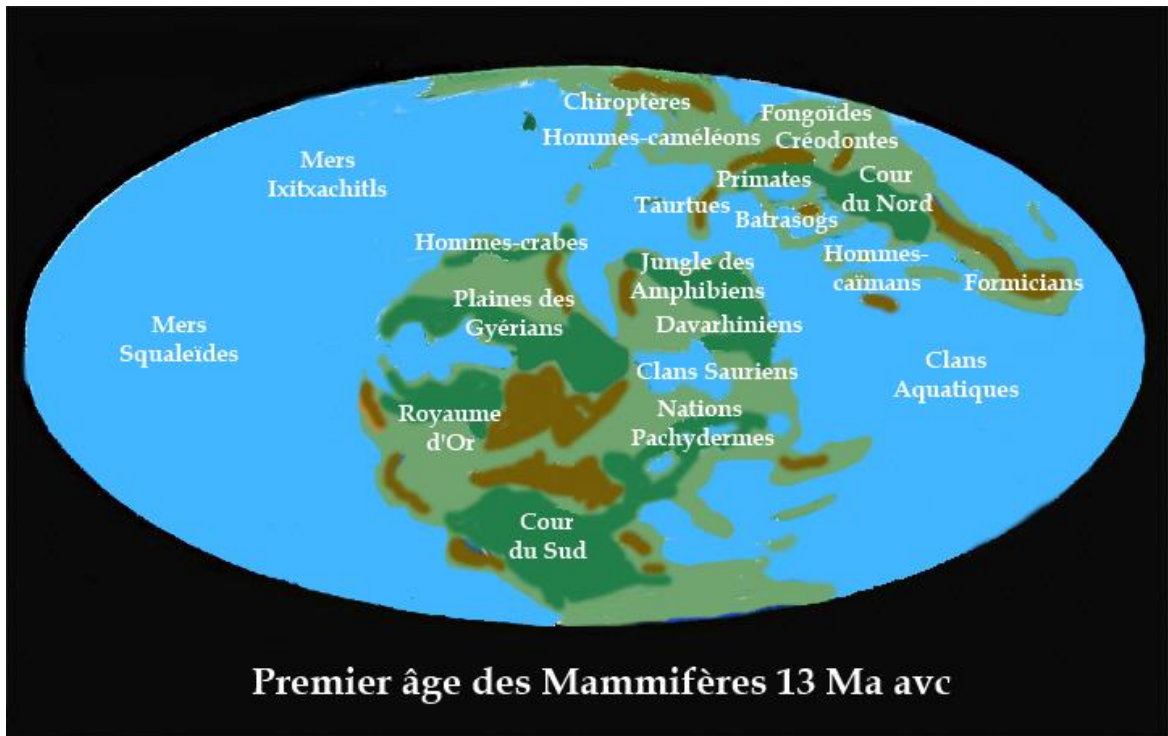
Les cours des fées, impliquées dans la guerre contre les Immortels, ont d'abord été dispersées et leur pouvoir en a été fortement diminué car Morganne, à la suite de la défaite a choisi de stopper son existence. Mais avec le temps et sous la protection d'Ordana, Morganne renaît sans aucun souvenir de sa vie antérieure. Avec ses deux sœurs Eliénor et Mabel elles restaurent peu à peu la gloire passée du bon peuple, et reconstituent les trois grandes cours.

Mabel, la reine du printemps règne en Davania sur la cour du sud, Eliénor la reine de l'été et Morganne la reine du crépuscule règnent sur la cour du nord sur le continent regroupant Brun et Skhotar.



24 [VoP] 99,999985% Mystara history & [DMR2]

25 [Lab13] & [Prob] & [VoP] Politics of the Fairy Courts & [VoP] Frog-folk & [VoP] Thoughts and expansion on the History of Karamikos article & [DDD] & [TM18]p68 & [VoP] Gyerian bloodlines & [PC2]p25 & [VoP] Sphinxes of Mystara & [VoP] Sphinx Racial Info/Progression & [O2] & [Gold]p28 & [Master]p40 & [RC]p158 & [VoP] Spheres of Power and Outsiders & [VoP] Sapphire Gate



Premier âge des Mammifères 13 Ma avc

Dans les océans de l'ouest, les squaléides luttent pour la domination des eaux contre les Ixitxachtls implantés plus au nord, tandis que dans la mer de l'Est, des clans aquatiques mixtes de knas, koprus et nixies tentent de préserver leur liberté.

Brun / Skotar

A cette période les continents de Brun et Skothar sont réunis en un seul super continent.

Protius, non content de s'approprier les océans du monde creux, aspire à renforcer sa puissance dans les océans du monde extérieur et influence l'évolution de certains mammifères en ce sens.



On voit ainsi apparaître des mammifères **ongulés** une branche des euthériens qui progressivement retournent dans l'eau pour donner naissance aux **cétacés** : **L'ambulocetus** long de 3 mètres vit entre terre et mer, et

plus tard le grand **basilosaurus** long de 18 mètres, ancêtre des grands cétacés est entièrement marin.



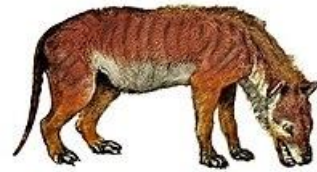
Même l'étonnant **mésonyx**, un ongulé carnivore d'environ 30 kg se nourrissant de poissons et de crustacés va connaître une évolution marine. Ce prédateur rapide, à l'allure de loup à sabots, initialement sous le contrôle de Hel qui favorise le développement des carnivores destructeurs de vie, évolue de façon curieuse sous l'impulsion de Protius et constitue l'ancêtre des dauphins. En retournant dans l'eau, son museau s'allonge et il développe des nageoires.



Les forêts des zones tropicales de Skothar voient ainsi apparaître les premiers **primates**, des mammifères placentaires qui s'adaptent pour grimper dans les arbres où ils trouvent nourriture et protection à l'image du **Teilhardina**. Les primates développent des techniques particulières de déplacement comme le saut d'arbre en arbre, la marche sur deux ou quatre membres ou le balancement entre les branches. Ils disposent d'un grand cerveau, de pouces opposables et certains ont des queues préhensiles.



La sphère de l'entropie favorise l'émergence d'espèces de **créodontes** carnivores comme les **hyaenodons**, de sérieux prédateurs rapides et massifs. D'abord présent sur Brun, les créodontes colonisent rapidement tout le continent nord et seront également implantés sur Davania par les Immortels entropiques.



Les créodontes sont des mammifères carnassiers dotés de griffes puissantes et de canines développées. Les plus gros créodontes dépassent 2 m au garrot. Ces terribles prédateurs sont rapides et peuvent chasser en groupe.

Les autres sphères rivalisent d'originalité, tout en conservant une approche humanoïde, en créant les **fongoïdes** en Skhotar.

Les fongoïdes sont des créatures humanoïdes de la taille d'un ogre avec une peau blanche bouffie et une tête vaguement humaine. Ce sont en fait des champignons peu intelligents capables de se déplacer lentement. Ils évoluent habituellement dans des champignonnières (voir [DMR2] p46).



Parmi les quelques espèces de batraciens présentes sur ce continent, on notera une grenouille singulière qui involontairement va engendrer une nouvelle espèce.

La **grenouille géante venimeuse** possède une peau moite à l'aspect visqueux, jaune sur son ventre et vert criard partout ailleurs. La peau de ces grenouilles ainsi que leur salive secrète un poison. Leur longue langue leur permet d'attraper des proies jusqu'à 4,50 m de distance. Elles se plaisent dans les marais et marécages des zones tropicales ou dans les profondeurs humides des grottes (voir [DMR2] p42).



Elles ont aussi la particularité, à cette période, d'être l'hôte sain d'un virus qui se transmet à différentes créatures humanoïdes entraînant une mutation génétique favorisée par l'environnement magique de Mystara.

Durant la période d'incubation qui dure 3 mois la créature infestée se transforme physiquement. Au bout de 3 mois la transformation est permanente.

Cette nouvelle espèce nommée **batrasog** est bipède, à sang chaud, avec des mains articulées et des pouces opposables et possède aussi des branchies, des pieds palmés, la peau verte, les yeux exorbités, les jambes exceptionnellement musclées et de longues langues fourchues collantes.

Les batrasogs se développent essentiellement sur les côtes sud de Brun et de Skothar où ils vivent en petites communautés, pour former plus tard une nation machiste, plus ou moins organisée et ayant plus tendance à détruire l'écosystème qu'à s'y intégrer (voir [DDD] DRS AD&D2.).



Les taurtues et les hommes-caméléons peuplent toujours les côtes méridionales de Brun. Mais Ka absorbé par son projet de monde creux, délaisse les taurtues qui au fil des siècles perdent leur magie élémentaire. Sans but, et abandonnés par leur père terre, ils stagnent puis régressent, invoquant un passé plus glorieux. Leurs communautés se désagrègent, ils vivent la plupart du temps seuls en harmonie avec la nature



Le crucotaure à présent disparu, a évolué en une espèce de format réduit : l'**homme-caïman**.

L'homme-caïman est un petit reptile humanoïde d'à peine 30 cm de haut. Il sait fabriquer des outils et des armes pour chasser et se protéger. Ces créatures possèdent leur propre langue et s'installent dans des villages souterrains sur la côte sud de Brun et de Skothar (voir [DMR2] p47).

Les formicians constituent à nouveau une civilisation puissante dans l'est de Skothar.

Certains mammifères deviennent des animaux nocturnes volants capables d'écholocation comme l'**icaronycteris** de la famille des chiroptères. Ils se déplacent dans les airs grâce à des ailes de 35 cm d'envergure, formées d'une membrane de peau et d'une queue qui leur sert de gouvernail, à la recherche d'insectes pour se nourrir puis se regroupent et se suspendent à des aspérités par les griffes des orteils.



Davania

En Davania, les sauriens et les hommes-crabes ont survécu.

Les amphibiens dominent maintenant la jungle ayant vu naître Ka.

Les Immortels, considérant la lignée des primates qui se développe au nord comme prometteuse, décident d'en implanter au sein des forêts denses de Davania, donnant naissance à la branche des **davarhiniens**.

De nouvelles races prennent place sur le continent.



Le **gastornis** occupe pour un temps les zones boisées tropicales et les marécages. Ce gros oiseau solitaire de 2 mètres de haut qui ne sait pas voler est un descendant des dinosaures aviens. C'est le plus gros oiseau de son époque, munis de pattes longues et massives et d'un gros bec épais. Il est malheureusement une des proies favorites des hyaenodons.

Les immortels, Simurgh en tête, s'inspirent des créatures aviaires pour créer le **gyérian** ancestral nommé **gyérian archéoptérix** en référence à son

ancêtre. Plus petit, plus menu, plus rapide et plus peureux que son ancêtre, cette créature aviaire dispose de bras couverts de plumes et de mains fines et gracieuses. Il est fasciné par tout ce qui brille.

Les gyérian vivent en petites communautés dans des campements temporaires qu'ils nomment des gyers. Ils migrent chaque printemps d'est en ouest et reviennent à l'automne. Groupés, ils résistent mieux à leurs prédateurs. Une sous-espèce plus sage appelés **gyérian Simurgh** en référence à leur créateur, sont généralement à la tête des communautés.



Odin, en quête perpétuelle du savoir éternel parcourt sans relâche le multivers n'accordant que peu d'intérêt aux affaires mystaréenne.



Néanmoins pour tromper sa solitude il décide à l'instar des autres immortels de créer une paire de créatures qu'il nomme Sphinx : Un mâle auquel il enseigne les secrets de la magie, et une femelle à laquelle il lègue les secrets du chamanisme. Ils le connaissent sous le nom de Grammaton et se font appeler le fils et la fille de Grammaton.

Le sphinx est une créature possédant de grandes ailes en plumes et un corps léonin (voir [PC2] p25).

Odin les retient enfermés dans son palais un très long moment, mais alors que les sphinx assoiffés de connaissance se rebellent et tentent de se jouer de leur créateur en une bataille magique d'idées de mots et d'énigmes complexes , il ne les punit pas sévèrement, comprenant son erreur de les avoir privés de liberté, mais dorénavant chaque sphinx restera obsédé par les énigmes.

Les sphinx partent alors à la découverte du multivers et quelques descendants de la paire primordiale s'installent sur Mystara, dans la partie ouest de Davania.



Ordana en collaboration avec les fées créent les **faédornes**, des créatures femelles d'une beauté exceptionnelle, particulièrement réservées et discrètes. Elles montrent rapidement une grande capacité à manipuler la magie. Chaque faédorne vit seule mais dispose de moyens magiques pour rester en contact avec ses congénères. Un peu plus tard elles deviennent des maitresses de l'illusion.

Elles se servent de leurs pouvoir pour tenter de conserver le monde dans un état de parfaite neutralité, considérant que l'ordre est trop étouffant et le chaos trop désorganisé (Voir [DMR2] p40 et [O2]).



Ixion se retire un temps sur son plan de résidence pour donner vie aux **Archons**, qui selon lui représentent la parfaite combinaison de beauté et de puissance. Les Archons sont des créatures dont le seul but est de s'opposer au chaos pour préserver le bien. Mais leur manque de tolérance envers tout comportement neutre ou chaotique est tel qu'ils suscitent le ressentiment de presque toutes les créatures qu'ils rencontrent (voir [Gold] p28).

Ils ont un corps d'aigle géant avec des ailes aux plumes dorées. Les mâles possèdent la tête, les mains et le torse d'un homme musclé. Les femelles

ne possèdent pas de torse mais un cou de dragon terminé une magnifique tête de femme flanquée de deux têtes de taureaux (voir [Master] p40 & [RC] p158).

Ixion est très attaché à ses champions du bien pourtant plus proches de la sphère de la matière par leurs aspirations à l'ordre et la justice, que de la sphère de l'énergie personnalisant le chaos.

Ixion créé pour eux une cité sur un plan extérieur de la taille d'une île appelée la porte saphir, en l'honneur des immenses portes ornées de saphirs permettant d'entrer dans la cité.

En alliance avec la cour des fées du Sud et l'aide secrète des dragons, les sphinxs, faedornes et autres créatures constituent le premier Royaume d'Or.



nations.

Près des rivages, un autre type d'ongulés issus cette fois des euthériens de Davania aussi appelés Davaeuthériens, se développe. Sans avoir encore leur stature impressionnante, les ancêtres des **pachydermes** se multiplient à l'image du **numidothérium**, ou encore du **moerithérium** qui vivent dans les régions orientales de Davania où ils fondent leurs premières

L'âge moyen des mammifères²⁶

Il y a 11 millions d'années, durant le cycle 149, le climat change. Les différences entre les saisons se creuse, et l'air se rafraichit. Il pleut beaucoup moins. Les forêts tropicales, omniprésentes, se rétrécissent, et les pôles deviennent gelés en permanence.



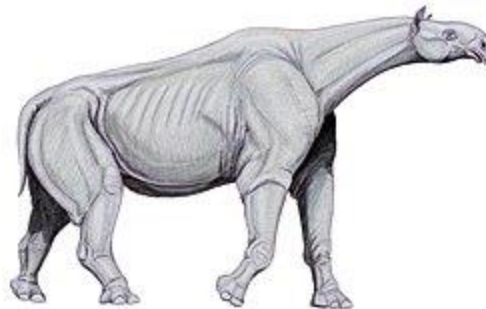
Brun / Skotar

Les saisons plus froides conjuguées à un habitat réduit provoquent l'extinction des primates sur le super continent du nord.

Certains mammifères grossissent. C'est le cas de l'**Indricotherium** qui apparait sur Brun et Skothar.

l'indricothérium qui atteint 5 mètres de haut, 8 mètres de long pour 15 tonnes constitue l'ancêtre le plus gigantesque de nombreux herbivores.

Il se nourrit essentiellement du feuillage des arbres grâce à sa lèvre supérieure mobile, qu'il broie facilement avec ses puissantes molaires.



En Skothar, les formiciens renforcent leur empire sur les terres de l'est.

Les créodontes se diversifient et se multiplient notamment au nord de Skothar. Parmi eux se trouvent les ancêtres des **rakastas** et des **lupins**.(voir [TM20] p12)

Les dragons reviennent, mais seulement dans les îles isolées qui deviendront **Zyxl** et le Skothar oriental.

Davanaia



Contrairement au nord, les primates davarhiniens résistent bien au changement climatique à l'image de l'**aryptopithèque**, un quadrupède arboricole doté d'une longue queue qui évolue dans les forêts du futur plateau aryptien et représente l'ancêtre des hominoïdes.

Il y a une expansion généralisée des prairies à cette époque, les plantes herbacées se propagent sur tous les continents. Les mammifères devenus plus gros se répandent dans les prairies nouvellement formées.



Les pachydermes se développent sur Davania comme l'imposant **mastodonte**, descendant du moerithérium et ancêtre de l'éléphant. Il possède des incisives allongées en défenses à la mâchoire supérieure mais aussi la mâchoire inférieure et un nez allongé en forme de trompe. Ces animaux sont dotés d'une mémoire prodigieuse qui constitue un attrait particulier pour Korotiku, l'immortel de la sphère de la pensée. Il s'inspire de ces animaux pour créer les premiers **pachydermions**.

Les pachydermions sont des créatures très intelligentes atteignant près de 3 mètres de haut. Ils possèdent une tête de mastodonte qui surmonte un corps humanoïde. Ils utilisent leur prodigieuse mémoire pour accumuler des connaissances qui se passent oralement de génération en génération (voir [DMR2] p81). D'un naturel pacifique, ils peuvent devenir de redoutables guerriers grâce à leur puissance physique.

Les pachydermions fondent un grand empire dans l'Est de Davania et vivent dans des cités de pierre taillées.

Dans l'ouest de Davania, le Royaume d'Or est florissant.

Ixion fait la rencontre de **Néphélé**, une élémentaire de l'air capable de prendre la forme d'un nuage présentant un visage d'une grande beauté et le bas du corps d'une jument. Séduit par cette créature, Ixion imprègne Néphélé qui donne naissance à **Centauros**, le père de tous les centaures. Centauros est le croisement du soleil par son père et des nuages par sa mère. Aussi la brume qui lui est associée sera sacrée pour tous les centaures (voir [PC1] p.7).



Les **centaures** sont des créatures possédant la tête, les bras et le torse d'un humain avec le bas du corps d'un cheval.

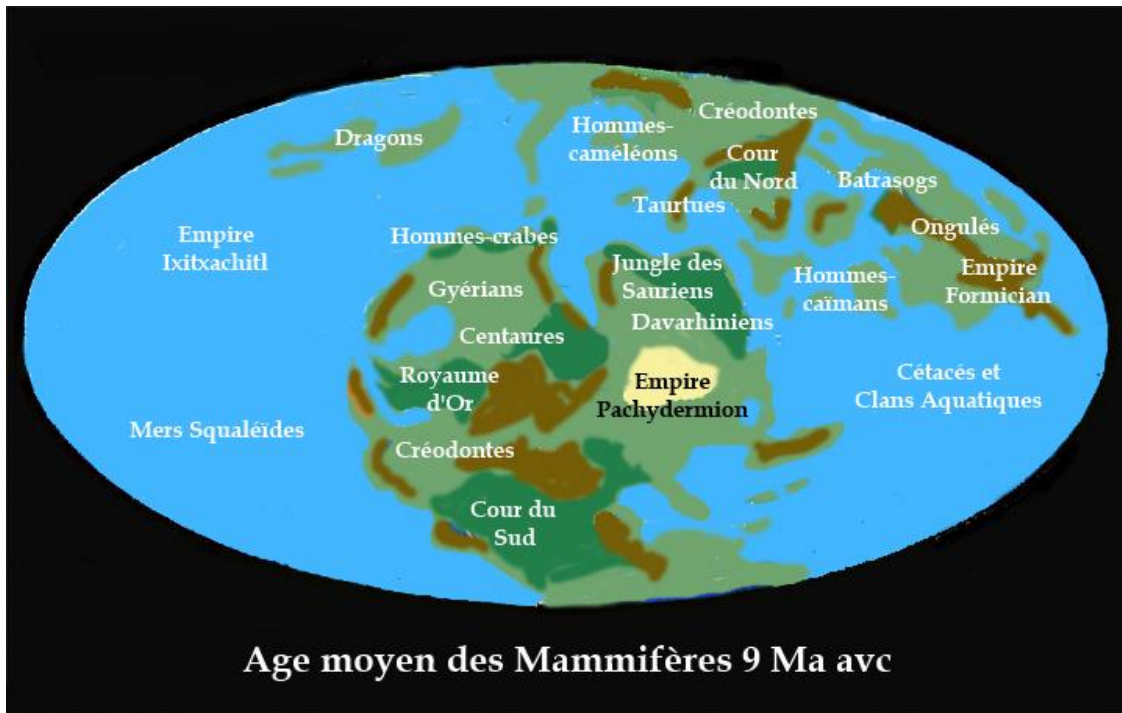
Les centaures vivent en petites tribus au sein des forêts denses de Davania. Les centaures sont une race fière, forte physiquement mais aussi par la volonté. Ils peuvent être enclins à l'excès, ce qui n'est bien souvent pas apprécié par les autres cultures en dehors du bon peuple avec qui ils vivent en harmonie (voir [RC] p163).

Dans l'océan occidental les Ixixachitls assoient leur domination sur les squaléides et attaquent souvent les autres civilisations aquatiques.

Dans les mers de l'est apparaissent les premières baleines intelligentes, les **llanocetus**, bien moins imposantes que celles qu'on connaît de nos jours, qui n'excèdent pas 9 mètres de

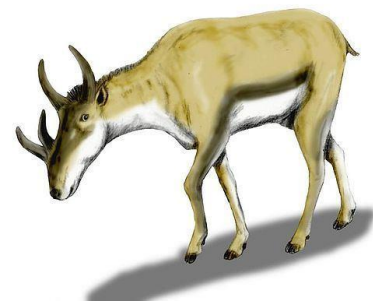


long. Elles sont encore pourvues de dents pour capturer leur proie, mais commencent aussi à les aspirer laissant présager l'avènement des baleines à fanons.



Age moyen des Mammifères 9 Ma avc

Il y a 8 millions d'années, l'évolution des herbivores se poursuit avec l'apparition des premiers bovidés, des mammifères ruminants dotés de cornes permanentes et de sabots comme l'éotragus. De petite taille, il vit dans les forêts de Davania.



Au sein des forêts tropicales, les primates poursuivent également leur évolution avec l'arrivée du **Proconsul**. Il dispose de longs bras, d'un cerveau plus grand et est dépourvu de queue, ce qui fait de lui le premier singe de Mystara. Il est arboricole et frugivore.



6,5 Ma
AVC

L'âge tardif des mammifères²⁷

Il y a 6,5 millions d'années, le refroidissement mondial se poursuit. Les ruminants se propagent dans les vastes prairies. Une autre diversification rapide des espèces de cétacés se produit, alors que le refroidissement des océans modifie les courants. À la même époque, le nombre d'espèces de mollusques et de crustacés, des proies de certaines baleines, augmente aussi.

Mais dans les océans, apparaît aussi un monstre des profondeurs, le résultat d'expériences menées sur le calmar par les Immortels de la sphère de l'entropie : Le **Kraken**.



Ces monstrueuses créatures marines ont l'apparence d'un calmar de taille prodigieuse pourvues d'attributs destructeurs variés (bec, crocs, pinces...etc.). Chaque tentacule de 3 mètres de diamètre dépasse 200 mètres de long. Vivant généralement au fond des océans, il leur arrive parfois de remonter en surface où ils s'en prennent à de grosses proies. Ils affectionnent les baleines. De couleur bleu-verdâtre, le kraken ressemble, lorsqu'il flotte à la surface, à un amas de varech (voir [DMR2] p 66)

L'empire Ixixachitl est grandement menacé par les attaques des krakens nouvellement arrivés et des squaléides désireux de prendre leur revanche et reconquérir leur territoire.



Durant le cycle 152, naît dans les mers du Sud, une baleine à bosse dotée d'une intelligence supérieure, du nom de **Séshay-Sélène**. Elle passe son temps à parcourir le vaste océan pour récolter du krill et prendre soin des siens. Lorsque la menace des Krakens venus des profondeurs se fait plus pressante, elle parvient à unir son peuple pour lutter contre ce nouvel ennemi. C'est au cours de ses années sombres que Séshay-Sélène instaure le « *Séjour sans fin* », ce rituel de migration massive d'un pôle à l'autre, encore suivi de nos jours par les baleines. Elle s'engage alors, sous le patronage de Protius, sur le chemin de l'Immortalité dans la sphère du temps.

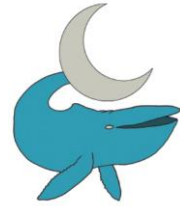
27 [EvoB] & [TM2]p12 & [TM4]p159 & [TM9]p88 & [VoP] Hollow Moon Planetology: Blue Moon - Vegetation & [VoP] Hollow Moon Planetology: Blue Moon - Animal Life & [DM247]p26 & [VoP] History And Evolution Of Rakastas & [TM11]p206 & [TM15]p250 & [TM8] p160 & [TM1]p145 & [VoP] Politics of the Fairy Court & [TM17]p63 & [VoP] History of Dragonkind & [TM13]p7 & [VoP] Timeline of the Archaic Epoch.

Matera

Peu de temps après avoir atteint l'Immortalité, Séshay-Sélène est invitée à rejoindre le Conseil de la lune creuse en compagnie de Ka, Korotiku et Ordana. Ses connaissances des marées, des saisonnalités et du fonctionnement céleste font d'elle la candidate idéale pour diriger ce conseil lorsque Ixion décline cet honneur, refusant de servir un monde sans soleil.

L'immortelle Séshay-Sélène peut prendre l'apparence soit d'une baleine géante soit d'une jeune fille à la peau pâle avec des cheveux bouclés qui dansent devant son visage comme des vagues, avec toujours un regard austère couleur roche de lune.

Son symbole est une baleine avec une queue en forme de croissant de lune.



Passionnée par les expérimentations menées dans la lune creuse, elle délaisse progressivement le monde extérieur de Mystara.

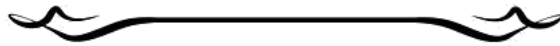
Même si elle le trouve parfois trop rigide, Séshay-Sélène apprécie Ka. Elle développe une rivalité amicale avec Korotiku et entretient une relation très étroite avec Ordana.

Ordana est toujours investie dans l'amélioration de l'acclimatation des plantes à l'environnement très particulier de la lune creuse avec ses cycles irréguliers de jour et de nuit mais aussi la faible luminosité générale gênant considérablement la photo synthèse. Malgré les progrès réalisés jusque-là, un soutien magique est toujours nécessaire pour la production d'oxygène à l'intérieur de Matera.

Le Conseil de la lune creuse nouvellement créé, relance les expérimentations à l'intérieur de Matera. Ordana poursuit les améliorations sur le chloroplaste des plantes alors que Ka et Séshay-Sélène s'attachent à la vie animale (respectivement terrestre et marine) notamment en adaptant la coloration des espèces au spectre de couleur de Matera ou en favorisant la bioluminescence qui facilite la reconnaissance des membres d'une espèce dans l'obscurité.

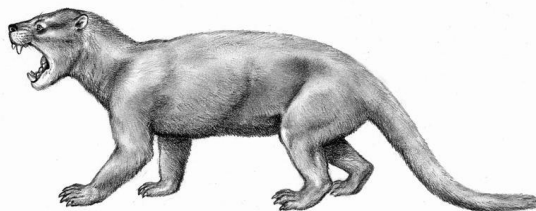
Séshay-Sélène, s'attaque à la problématique du fond des mare de Matera. Le plancher océanique doit en effet rester nettoyé pour laisser entrer le peu de lumière provenant de l'extérieur. Par ailleurs nombre d'espèces marines sont dépendantes des récifs coraliens se développant au fond des océans. Elle travaille sans relâche à la recherche de solution adaptée à chaque mare.

C'est grâce aux efforts de ces Immortels durant des millions d'années que Matera abrite des formes de vie assez différentes de leurs parents Mystaréens.



Skothar

Au nord de Skothar, les créodontes se diversifient pour engendrer les **Rakastodons**, les ancêtres du futur **Basteh**. Ces animaux carnassiers de grande taille pèsent plus de 800 kg avec un crâne long de 50 cm, doté de puissantes mâchoires capables de broyer des os.



Ils colonisent durablement une large partie du continent de Skothar et empiètent progressivement sur le territoire des formiciens. Un empire formicien en perte de vitesse également attaqué par l'ouest par les hommes-caïmans.

Au sein des forêts tropicales, les cousins des singes proconsul de Davania réussissent à franchir la mer Belissarienne et font leur apparition sur le continent de Brun. Il s'agit des **Dryopithèques**. Ils sont quadrupèdes, mesurent 60 cm et mènent une vie arboricole à la recherche de fruits et de baies.



Brun

Lorsque le Roi-Soleil, l'Immortel Ixion, et la plus haute dame des forêts de Brun, Eliénor, la reine de l'été, tombent éperdument amoureux, leur union donne naissance à **Ashira**, la reine des cieux, une enfant radieuse et puissante. En grandissant, Ashira observe la dureté du monde et demande à son père d'épargner la souffrance au monde des vivants. Son père, malgré tout l'amour qu'il porte à sa fille, ne peut accéder à sa demande. Alors Ashira découvre la puissance magique qu'elle a en elle et l'utilise pour apporter ce qu'elle croit être une solution.

Elle crée le "**Rêve de Feu**", un artefact extrêmement puissant capable de changer le passé. Ainsi Le "**Rêve de Feu**" pourrait changer la réalité du monde entier de Mystara en modifiant la chronologie des siècles ou millénaires passés et mettre en péril le travail réalisé par les Immortels depuis des millions d'années. Ixion, le cœur déchiré, et ne pouvant se résoudre à détruire sa propre fille, l'enferme avec l'artéfact dans un lieu secret et la maintient en stase dans les profondes ténèbres d'un temple.

Une garde d'élite composée de prêtres Solluxes, de magiciens et guerriers est chargée de garder le temple.

Eliénor, quand elle l'apprend, se retourne contre son bien-aimé et lui voue une guerre sans relâche. Elle rallie à sa cause nombre de fées, de dragons et autres créatures qui durant des millénaires tenteront de retrouver Ashira. Plusieurs fois leur tentative échoue de peu, mais les adeptes d'Ixion parviennent toujours à conserver Ashira et le puissant artefact hors de portée.

Finalement Eliénor est défaite, mais voue une rancune tenace à Ixion.

6 Ma
AVC

Davania

Les hommes-crabes toujours présents sur les côtes nord de Davania voient arriver les centaures qui se répandent dans tout le nord du continent.

Les gyériens poursuivent leur cycle migratoire et construisent maintenant des villages plus durables qu'ils nomment geyers, généralement sur une butte herbeuse clôturée. La place du village occupe le point le plus haut du site et concentre un ensemble de poteaux indicateurs portant la direction de lieux importants (où se nourrir, où nicher, où résident des membres ou gyers importants). Les habitations sont constituées de huttes branlantes, vestiges des années précédentes. Chaque hutte porte un panneau indiquant le nom de ses occupants. Souvent le geyer est implanté à proximité d'un étang leur assurant de l'eau douce, qu'ils décorent de nénuphars et peuplent de poissons.

Certains dragons vivent maintenant dans un Royaume d'Or étendu, cohabitant avec les sphynx, les faedornes, les dryades, les gyériens et d'autres encore.

La cour du Sud se retrouve englobée dans le royaume d'Or.



Il y a 5,5 millions d'années, durant le passage à la phase passive du mégalihte, Urt se manifeste plus intensément que lors des cycles précédents. Notre mégalihte agonisant n'est pas mort. Il secoue son manteau tellurique, accélère brièvement sa vitesse de rotation puis tout redevient calme. Ce sursaut modifie quelque peu la surface de Mystara. La région qu'on appelle le Bras des Immortels s'étire pour relier Davania au continent du nord constitué de Brun et Skothar. Ce passage va favoriser la propagation des espèces sur tout Mystara et modifier l'équilibre de la chaîne alimentaire dans certaines régions.

Ce changement va également provoquer un climat plus frais sur tout Mystara en brisant le courant marin équatorial qui remontait vers le tropique nord, au-dessus de Davania.

Il y a 5 millions d'années, et durant plusieurs millénaires, la race ancestrale des Dragons évolue vers les dragons modernes appelés les **dragons chromatiques**, dont la couleur change principalement en fonction des différentes zones de peuplement mais aussi par le processus répété de métempsychose qui les rapproche des dragons gardiens colorés du cluster draconique, pour engendrer les espèces communes :



Les **dragons blancs** vivent dans les régions polaires et les glaciers. Les **dragons verts** affectionnent les terres boisées. Les **dragons noirs** préfèrent les marais et marécages, alors que les **dragons rouges** choisissent les régions montagneuses.

Les dragons blancs et les bleus sont d'un alignement assez neutre mais les noirs, les verts et les rouges sont plus chaotiques.

Chaque espèce de dragon se distingue non seulement par sa couleur et son alignement mais également par le type de souffle mortel utilisé.

5,5 Ma
AVC

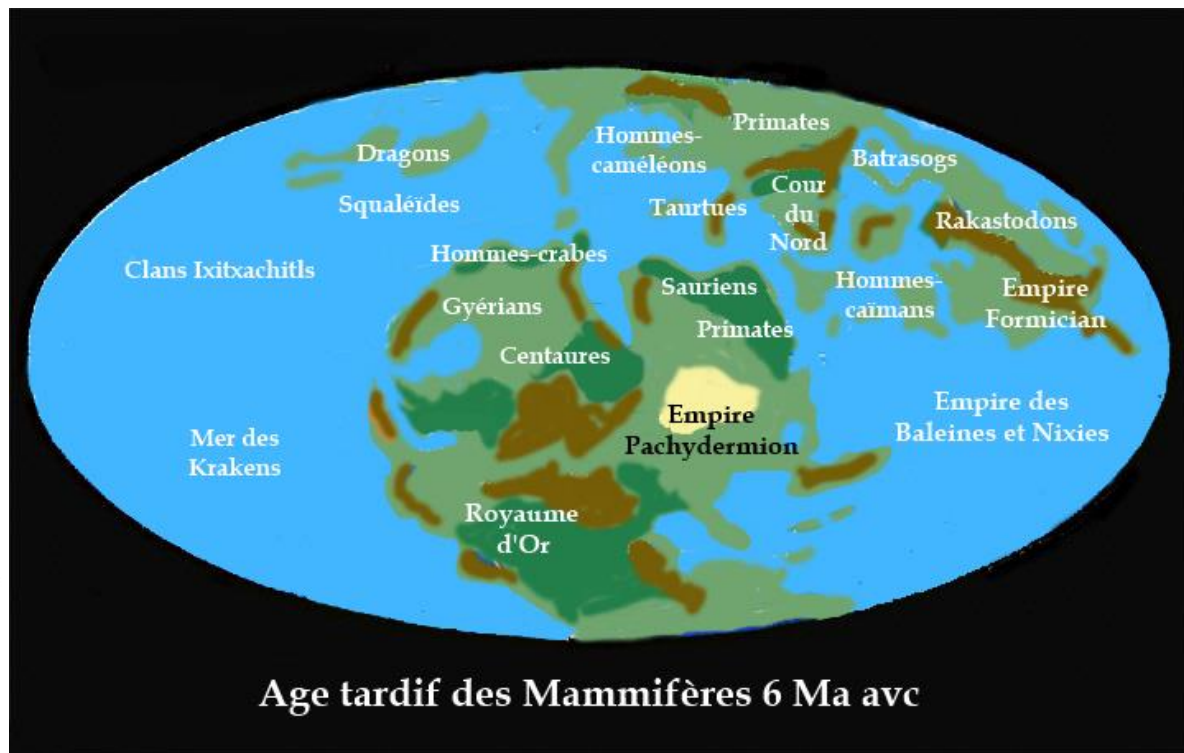
5 Ma
AVC

Les Dragons gris ancestraux vont néanmoins perdurer quelques millions d'années avant de s'éteindre lentement.



Dans les régions les plus froides, un croisement entre serpent et dragon blanc donne vie à une créature serpentiforme de 6 mètres de long, entièrement recouverte d'une fourrure blanche, possédant une tête ornée de plaques écailleuses d'ivoire : le **croc-blanc**.

Ces créatures sont autant à l'aise dans des cavernes glacées que dans les eaux des mers froides ou dans les étendues neigeuses exposées à la bise glaciale. Leur morsure injecte un venin qui glace littéralement le sang de leur victime (voir [DMR2] p111).



Davania

Certains bovidés s'adaptent à la vie montagnarde pour donner la lignée des bovidés caprins dont sont issus les chèvres et les moutons.

Au sein du bassin aryptien, la lignée des Davarhiniens produit un embranchement de créatures bipèdes qui avec le **Sahelanthrope** débute la nouvelle famille des **hominidés**.

Le Sahelanthrope est capable de se déplacer en bipédie dans les arbres et au sol. Il mesure près de 1m 20 et s'alimente de façon variée. Cette nouvelle position va libérer ses mains.

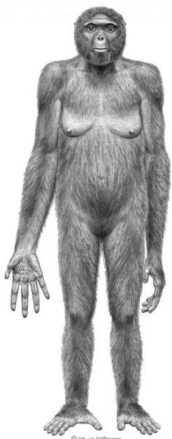
Les conditions environnementales ainsi que l'attention particulière des Immortels vont permettre une évolution rapide de cette espèce. La multiplication de niches écologiques créées par les Immortels conduit à une augmentation et une grande diversité de l'espèce durant le cycle 153 et au fils des cycles suivants.



Les pachydermions toujours bien installés dans le bassin aryptien, maintiennent leur civilisation.



En Skothar, les Formiciens retombent sous les attaques des batrasogs, des rakastodons et des hommes-caïmans, dans l'indifférence générale, car les Immortels ont les yeux rivés sur les nouvelles espèces d'hominidés qu'ils contribuent à faire apparaître sur Davania.

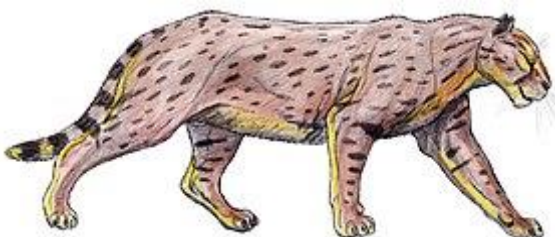
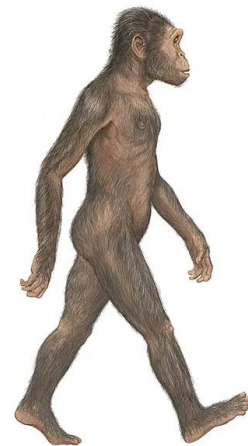


Le Sahelanthrope ouvre la voie puis cède la place à l'**Ardipithèque** qui évolue dans l'est de Davania au sein de zones arborées. Il a la taille d'un grand sahelanthrope et pèse environ 40 kg. Complètement bipède au sol, il ne sait pas encore courir et reste en partie arboricole. L'Ardipithèque est frugivore et omnivore. Les Immortels remarquent qu'il est capable de faire des gestes précis avec ses mains même si son cerveau n'est pas très développé. Décidément ses hominidés semblent prometteurs.

D'autant plus avec l'arrivée il y a environ 3 millions d'années d'un hominidé plus austral qui se ramifie en différentes espèces connues sous l'appellation d'**Australopithèques**.

Ils mesurent 1m30 et ont une boîte crânienne plus développée. Ils sont capables de façonner des outils rudimentaires.

Plus aguerris à la marche bipède, ils n'en demeurent pas moins les plus lents de leur temps dans la savane où ils vivent. Ils sont donc exposés aux prédateurs carnivores comme le **Dinofelis**.

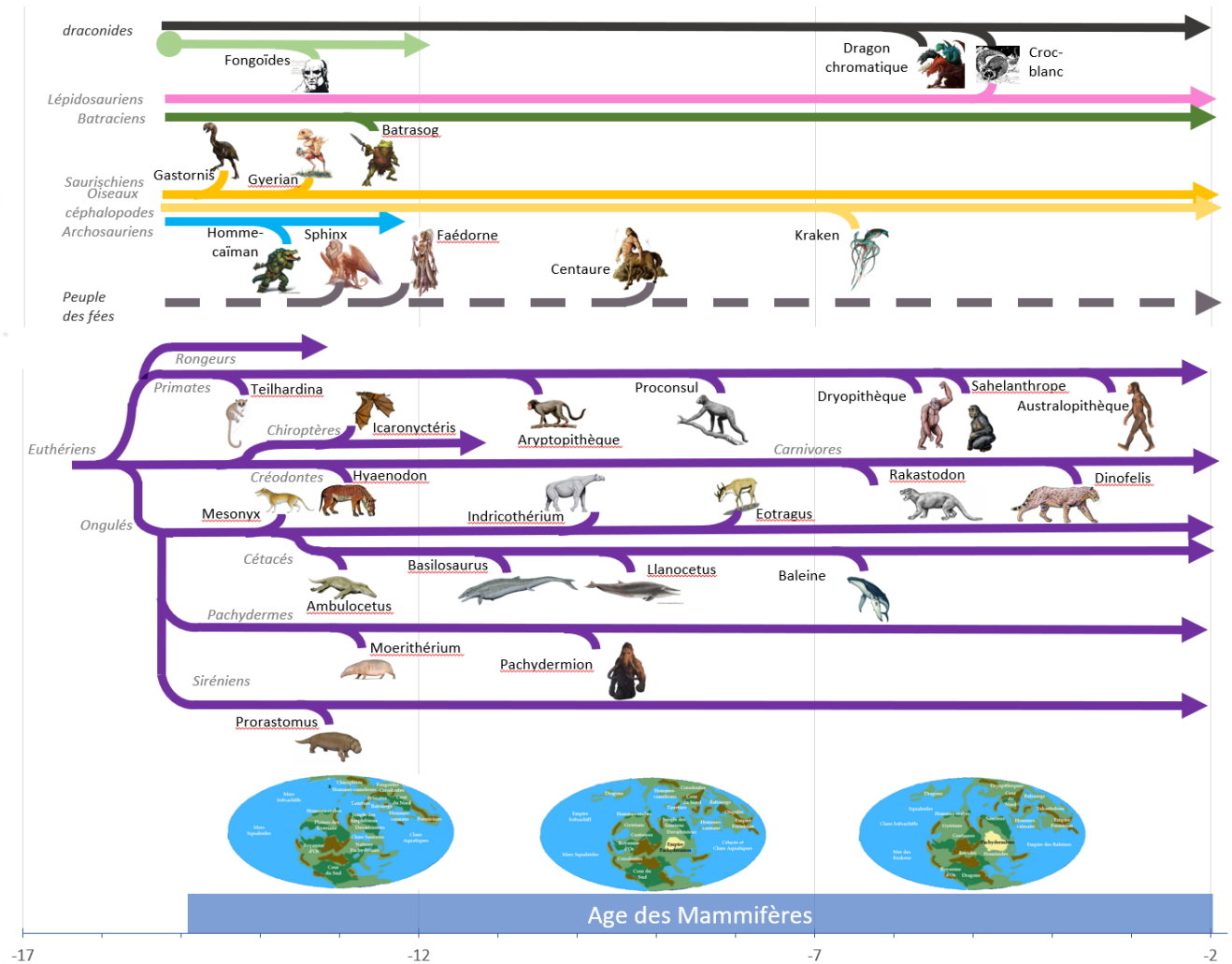


Le **Dinofelis**, est un représentant des félins qui se répand sur tout Mystara. Ce tigre à dent de sabres tend des embuscades à ses proies pour l'abattre avec ses dents et ses griffes acérées.



L'ère tertiaire

Le tableau suivant synthétise l'arbre d'évolution des espèces endémiques de l'âge des mammifères



Cet âge se termine au cycle 154, il y a 2 millions d'années.

Histoire évolutive des mammifères

Le processus graduel ayant conduit à l'apparition des mammifères sur Mystara s'étale sur plusieurs millions d'années et débute avec la lignée ancestrale des thérapsides et notamment le cynodonte qui apparaît il y a 64 millions d'années à la fin de l'âge des insectes, juste avant le grand cataclysme et qui parvient à survivre à l'extinction massive qui s'ensuit. Les premiers cynodontes sont les Procynosuchus qui évoluent à l'âge des amphibiens dans le sud du bassin aryptien actuel en Davania. Ils vont étendre progressivement leur territoire pour donner de nouvelles lignées comme le Thrinaxodon qu'on trouve il y a 58 millions d'années dans les steppes de Vulcania qu'ils coloniseront jusqu'à l'extrême orient.

Au nord une longue migration évolutive donne la lignée des Trucidocynodons qu'on retrouve il y a 46 millions d'années dans les plaines d'Izonda.

Une troisième vague se dirige vers le nord, traverse le futur continent de Brun et parvient jusqu'en Skothar où l'on trouve des Morganucodons il y a 42 millions d'années dans les futures plaines du Tangor.



Les Morganucodons figurent parmi les rares cynodontes préservés par les Immortels lors de la Purge du cycle 126. S'ensuit une radiation évolutive qui part du continent de Brun au premier âge des Dragons. A l'est, sur le continent de Skothar apparaissent il y a 40 millions d'années, les Sinoconodons leurs cousins mammaliamorphes.

A cette même période apparaît une branche ovipare de protothériens qui se différencie de leurs cousins thériens vivipares. Les protothériens migrent vers le sud en Davania pour rejoindre le bassin aryptien il y a 38 millions d'années où se développent les Ambondros.



Les protothériens poursuivent leur lente migration vers le sud de Davania avec notamment la branche des monotrèmes dont le steropodon qu'on retrouve il y a 24 millions d'années dans la péninsule de Vulcania.

Par ailleurs, il y a 36 millions d'années, dans l'hémisphère nord, les thériens de Skothar se séparent en une branche d'Euthériens qui regroupe les mammifères placentaires comme le Juramaïa et une branche de Métathériens qui regroupe les mammifères possédant un placenta rudimentaire impliquant le développement d'une larve marsupiale comme le sinodelphys.

La cohabitation entre euthériens et métathériens devient rapidement difficile. Les ancêtres des marsupiaux sont chassés de Skothar par des prédateurs euthériens.

Ils quittent les plaines de Tangor et atteignent le continent de Brun il y a 35 millions d'années juste avant que Skothar soit isolé du supercontinent par l'effondrement d'une bande de cellules mortes du mégalithe.



Ils poursuivent leur migration forcée et se réfugient en Davania bien avant que Brun à son tour soit séparé du continent il y a 33 millions d'années par un nouvel effondrement cellulaire.

Ainsi, il y a 34 millions d'années les métathériens traversent les chaînes montagneuses du Brasol, franchissent les pics de glace pour rejoindre les grandes steppes du sud.

La branche des marsupiaux survivants parvient à rejoindre la péninsule de Vulcania il y a 20 millions d'années.

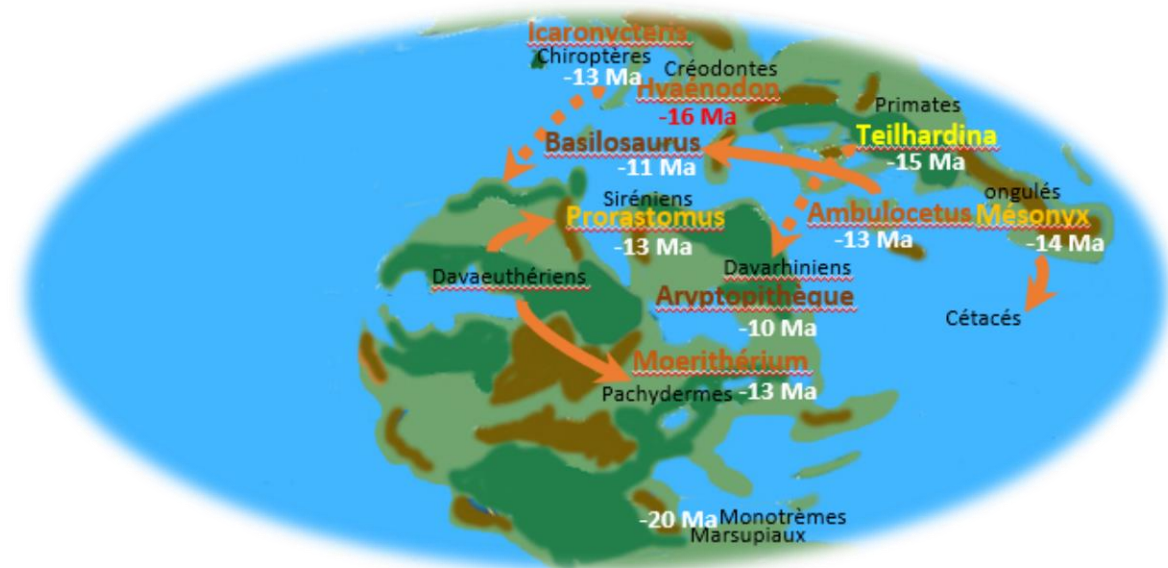
Il y a 15 millions d'années, si la guerre de la revanche signe la fin de l'âge des dragons et l'extinction des dinosaures, elle signe aussi l'arrivée de l'âge des mammifères qui prolifèrent en maîtres sur Mystara.

A cette période, Brun et Skothar sont à nouveau réunis par une régénération spontanée du manteau de Urt.

Une première lignée de mammifères placentaires se différencie dans les forêts tropicales de Skothar et constitue les premiers primates mystaréens à l'image du Teilhardina, un insectivore arboricole qui s'est propagé sur tout l'hémisphère nord.

Il y a 14 millions d'années, une autre branche d'euthériens produit les ongulés à l'image du Mésonyx qui chasse ses proies sur les côtes sud de skothar, et progressivement retourne à l'eau, suivi par l'ambulocetus qui évolue dans le golfe de Tangor il y a 13 millions d'années. Ces lignées préfigurent les cétacés et notamment le basilosaurus qui il y a 11 millions d'années traverse la mer belissarienne, pour atteindre les eaux profondes entre Brun et Davania.

Un embranchement des euthériens présents en Davania, les davaeuthériens subissent une évolution convergente qui produit également une branche d'ongulés qui vont évoluer à leur tour il y a 13 millions d'années pour donner d'une part les premiers sireniens qui à l'image du prorastomus s'acclimata à une vie aquatique sur les côtes addakiennes au nord du continent et d'autre part les ancêtres des pachydermes qui comme le moerithérium s'installent dans le bassin aryptien.



L'ère tertiaire

Sur Brun, dominant les euthériens carnivores comme les créodontes représentés par le hyaénodon, qui seront également implantés sur Davania par les Immortels entropiques. Une branche d'euthériens volants et munis d'écholocalisation apparaissent également sur Brun, comme l'icaronyctéris de la famille des chiroptères.

Les primates Davarhiniens, en référence au continent de Davania sur lequel ils ont été implantés par les Immortels, vont se développer à l'image de l'aryptopithèque présent dans les forêts du bassin aryptien il y a 10 millions d'années.

Les monotrèmes et marsupiaux restent sur la péninsule de Vulcania.

Il y a 10 millions d'années, les changements climatiques de l'hémisphère nord conduisent à la disparition des primates sur Brun et Skothar. Les ongulés se développent comme l'Indricothérium qui se propage sur tout l'hémisphère nord. Les chiroptères gagnent le continent de Davania.

Dans les mers, les cétacés évoluent à l'image du Llanocetus qui prolifère entre les hauts fond d'Izonda et la mer Bellissarienne il y a 9 millions d'années.

Sur Davania, le moérithérium laisse place à une lignée de Mastodontes puis de Pachydermions qui dominent le bassin aryptien.

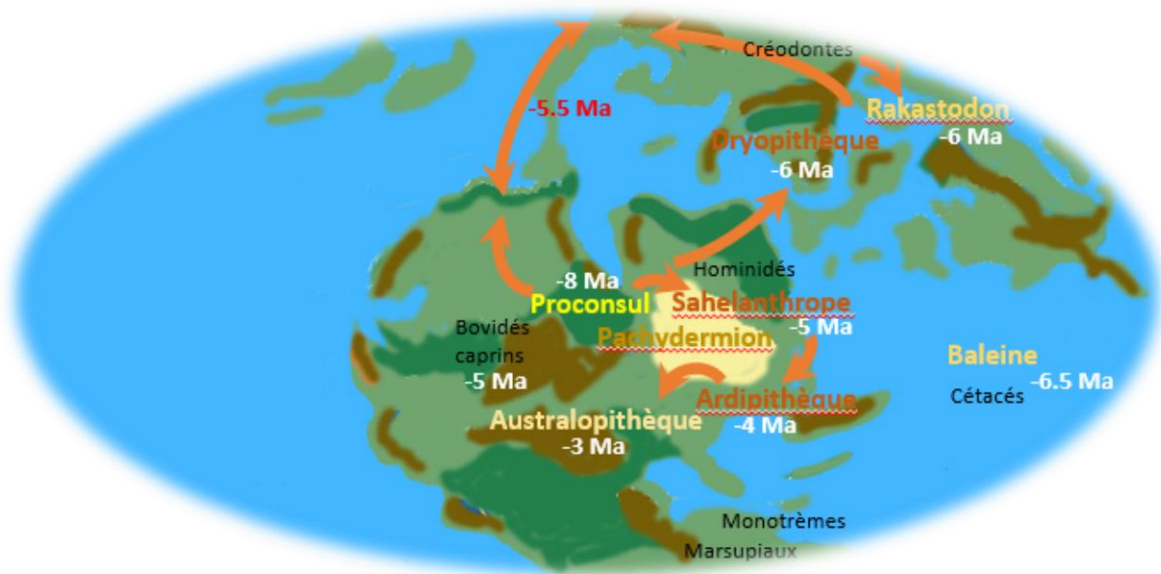
Les Davarhiniens de leur côté donnent naissance aux Proconsuls il y a 8 millions d'années, alors que les premiers bovidés comme l'éotragus envahissent les plaines orientales assurant de copieux repas aux créodontes.



Les Forêts tropicales de Davania sont propices à l'évolution des Davarhiniens qui engendrent une lignée d'hominidés il y a 6 millions d'années Ainsi le Sahelanthrope est le premier bipède à fouler de bassin aryptien.

Les cousins des Proconsuls entament une longue migration. Ils investissent d'abord la forêt de Ka au nord de Davania puis parviennent à traverser la mer Bellissarienne en empruntant des radeaux de végétation et en faisant étape aux îles Perles, pour se retrouver finalement sur le continent de Brun. Ils constituent là la branche des Dryopithèques.

Dans les mers, les cétacés deviennent plus imposants avec l'avènement des baleines modernes, alors que sur le continent de l'hémisphère nord les créodontes évoluent en rakastodons qui constituent de redoutables prédateurs pour les ongulés herbivores.



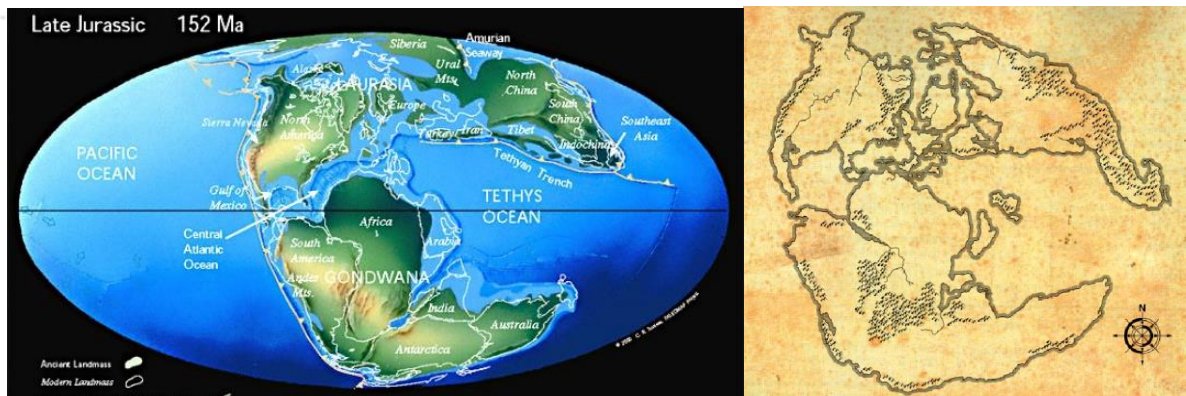
Il y a 5,5 millions d'années, le bras des Immortels relie les continents du Nord et du Sud, entraînant un brassage de la faune Mysteréenne.

En Davania, certains bovidés, quittent les vastes prairies, chassés par les rakastodons descendus du Nord, pour se réfugier dans les régions montagneuses du Brasol. Ainsi apparaissent, il y a 5 millions d'années, les premiers bovidés caprins particulièrement agiles sur un terrain escarpé.

Les hominidés poursuivent leur évolution dans l'Est Davanien avec l'apparition de l'Ardipithèque il y a 4 millions d'années mais surtout l'Australopithèque qui il y a 3 millions d'années, parvient à conquérir les terres australes avant de coloniser une grande partie de Davania.

La paléogéographie Mystaréenne²⁸

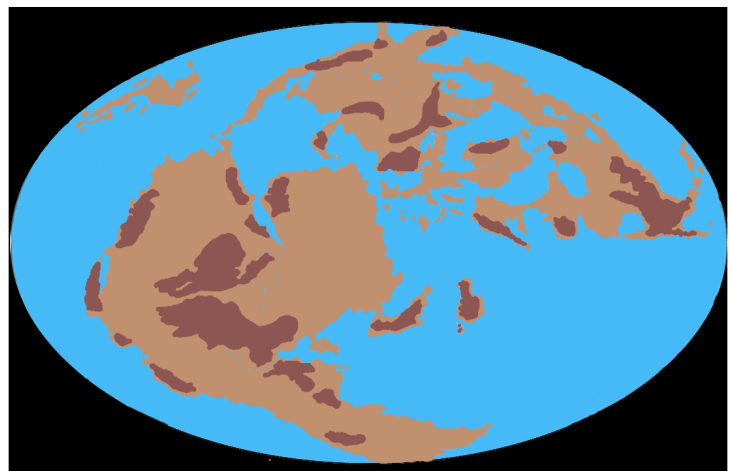
Il n'aura échappé à aucun fan de Mystara qu'on peut facilement opérer un parallèle troublant entre la géographie du mégalithe Urt et celle de notre planète Terre à l'ère Jurassique. Bien sûr Mystara a un diamètre inférieur à la Terre, il s'agit d'un monde creux qui dispose d'un bouclier céleste, mais on peut s'appuyer sur la période du Jurassique supérieur terrestre, il y a environ 152 millions d'années pour constituer la carte de Mystara à l'époque moderne post cataclysmique. Même si certaines différences subsistent, l'emplacement général des masses continentales est très similaire, comme le montrent les figures suivantes.



Cependant la période considérée dans ce tome intéresse plutôt la période pré-cataclysmique qui elle se rapproche d'une époque du jurassique antérieure.

Dans cette histoire du Multivers, la géographie de l'époque pré-cataclysmique est associée à l'époque terrestre d'il y a très exactement 187 millions d'années.

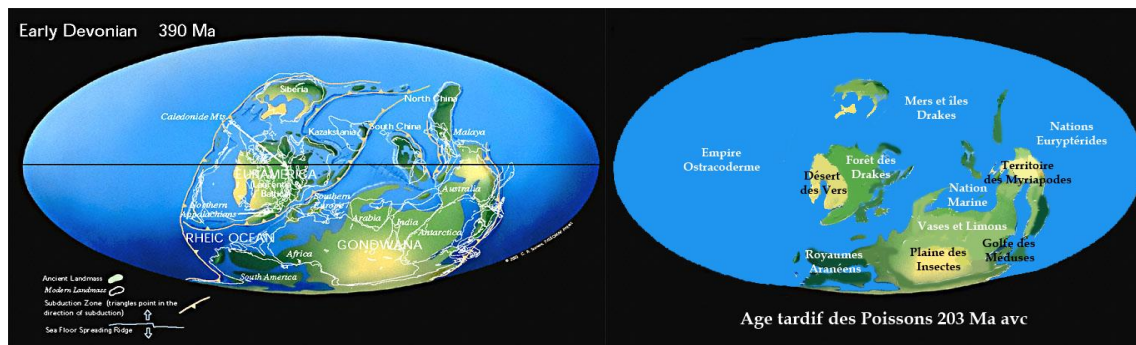
On notera que le cataclysme Blackmoorien, du fait du décalage des axes polaires, produit un résultat bien plus rapide mais étonnamment similaire aux 35 millions d'années de dérive des continents sur la Terre entre ces deux périodes.



Le monde réel constitue dès lors une formidable source d'inspiration pour reconstituer l'évolution paléogéographique de Mystara à travers les âges, en prenant en compte 187 millions d'années de décalage.

Ainsi l'ère paléozoïque qui débute sur Terre il y a 542 millions d'années, correspond à l'éon Métazoïque Mystaréen qui débute il y a 355 millions d'années.

Ci-après la correspondance du Dévonien avec l'âge tardif des poissons.



Il est ainsi possible de retracer le parallèle entre les ères géologiques terrestres et les éons Mystaréens comme présenté dans le tableau ci-après, où l'Extinction du Permien-Trias d'il y a 251 millions d'années sur la Terre est rapproché du Grand Cataclysme d'il y a 64 millions d'années sur Mystara.

Malgré tout, cette correspondance n'est pas complètement satisfaisante car si elle s'applique facilement géographiquement par la disposition similaire des masses continentales, elle ne peut s'appliquer pour l'évolution des espèces et des plantes. Tout le processus évolutif des 187 derniers millions d'années serait tronqué par une correspondance exacte.

C'est pourquoi le parallèle Terre-Mystara ne peut être linéaire et doit intégrer un « rattrapage évolutif ». Ce rattrapage évolutif est pris en compte sur l'éon Métazoïque tertiaire, faisant suite au Grand Cataclysme. C'est durant tout cet éon que le processus évolutif s'accélère sous l'impulsion des Immortels permettant de condenser 249 millions d'années terrestres en seulement 62 millions d'années sur Mystara.

Correspondance des Ages Mystaréens

Terre				Mystara						
Ma	Epoque	Période	Ere	Eon	Age	Epoque	Ma	cycle		
0							0			
2	Néozoïque - Quaternaire			Metazoïque - Quaternaire			2	155		
6	Pliocène	Néogène	Cénozoïque - Tertiaire	Eon Metazoïque - Tertiaire	Mammifères	Tardif	6,5	152		
	Miocène					Moyen				
23	Oligocène	Paléogène				Premier	11	149		
34	Eocène									
56	Paléocène									
66	Extinction du Crétacé-Paléogène			Guerre de la Revanche			17	145		
100	Supérieur	Crétacé	Mésozoïque - Secondaire	Eon Metazoïque - Secondaire	Dragons	Or	30	136		
145	Inférieur									
163	Supérieur	Jurassique			Premier	44	127			
174	Moyen									
	Inférieur									
201	Extinction du Trias-Jurassique				Purge			45	126	
237	Supérieur	Trias								
247	Moyen									
	Inférieur									
251	Extinction du Permien-Trias				Grand Cataclysme			62	113	
260	Lopingien	Permien	Paléozoïque - Primaire	Eon Metazoïque - Secondaire	Insectes	Tardif	152	55		
272	Guadalupien									
299	Cisuralien									
323	Silésien	Carbonifère				Grand Nettoyage	173	41		
	Dinantien									
360	Extinction du Dévonien-Carbonifère					Premier	195	26		
382	Supérieur	Dévonien				Tardif	206	19		
393	Moyen									
	Inférieur									
420	Pridoli	Silurien				Premier	233	1		
423	Ludlow									
427	Wenlock									
433	Liandoverly									
443	Extinction Ordovicien-Silurien			Rayon Cosmique			256			
458	Supérieur	Ordovicien	Eon Metazoïque - Primaire	Océans	Tardif	298				
470	Moyen									
485	Inférieur									
497	Supérieur	Cambrien			Premier					
509	Moyen									
	Inférieur									
542								355		

BIBLIOGRAPHIE

Documents officiels D&D

- [Chrono] - AD&D2 Chronomancer - Loren Coleman
- [DMR2] - Creature Catalog -John Nephew.
- [Gold] - D&D Set 5: Immortals Rules, DM's book - Franck Mentzer
- [HW1] - Hollow Word - Master's Sourcebook - Aaron Allston
- [IM2] - The Wrath of Olympus - Robert J. Blake
- [Master] - D&D Set 4: Master Rules, DM's Book - Franck Mentzer
- [MMAD2] - AD&D2 Monstrous Manual- Tim Beach.
- [O2] - Blade of vengeance - Jim Bambra
- [PC1] - Tall Tales of the Wee Folk - John Nephew
- [PC2] - Top Ballista - Carl Sargent
- [PC3] - The Sea People - Jim Bambra
- [RC] - D&D Rules Cyclopedia - Aaron Allston
- [WotI] - Wrath Of The Immortals, Codex of the Immortals - Aaron Allston

Documents Mystara

- [CI1] - Codex Immortalis Book 1 - Marco Delmonte
- [CI2] - Codex Immortalis Book 2 - Marco Delmonte
- [MCMA] - Monstrous Compendium Mystara Appendix - John Nephew, John Terra, Skip Williams and Teeuwynn Woodruff

Source Vault of Pandius

[VoP]

99,9999985% Mystara history - Francesco Defferrari - <http://pandius.com/mysthist.html>

Araneas' Mystaran Ancestors - Ripvanwormer - <http://pandius.com/aranaanc.html>

Arik of the Hundred Eyes Traitor and Nightmare- Oeystein H. Lund - <http://pandius.com/arik.html>

Arik of the Hundred Eyes- James Mishler - <http://pandius.com/arik2.html>

Centaur in Mystara - Havard - <http://pandius.com/centaurs.html>

Centaur Racial Write-up and Progression - Jamie Baty - <http://pandius.com/centaurr.html>

Clau-rin - Jamie Baty - <http://pandius.com/claurin.html>

Collection of articles about the Hollow Moon - Sharon Dornoff - <http://pandius.com/sdornhof.html>

Dryad - Jamie Baty - <http://pandius.com/dryad.html>

Dryad Racial Write-up and Progression - Jamie Baty - <http://pandius.com/dryadr.html>

Frog-folk - Jamie Baty - <http://pandius.com/frogflk2.html>

Gyerian bloodlines - Ripvanwormer - <http://www.pandius.com/gyrblldl2.html>

History And Evolution Of Rakastas - Simone Neri - <http://www.pandius.com/rakhevol.html>

History of Dragonkind - Simone Neri <http://pandius.com/drgnkndh.html>

Hollow Moon Cultures - Sharon Dornhoff <http://pandius.com/dsrtghst.html>

Hollow Moon: Nation Overview - <http://pandius.com/hmovervw.html> - humorum

Hollow Moon Planetology: Blue Moon - Crystalbarrens - Sharon Dornhoff <http://pandius.com/xtalbrns.html>

Hollow Moon Planetology: Blue Moon - Vegetation - Sharon Dornhoff - <http://pandius.com/vegtatn.html>

Hollow Moon Planetology: Blue Moon - Animal Life - Sharon Dornhoff - <http://pandius.com/anmlife.html>

Immortals - Christopher Richard Davies - http://pandius.com/m4e_imm.html

Information on the Mysteran moons, Matera and Patera - Daniel Boese - <http://pandius.com/moons.html>

Kla'a-Tah - <http://pandius.com/klaatah.html>

Lhondaras - John Calvin - [Lhondaras \(pandius.com\)](http://pandius.com)

More details about Patera - LoZompatore - <http://pandius.com/patera2.html>

Primeval Mystara - Travis Henry - <http://pandius.com/primeval.html>

Politics of the Fairy Courts - Francesco Defferrari - <http://pandius.com/fairyptc.html>

Revamping Matera - LoZompatore - <http://www.pandius.com/materarv.html>

Sapphire Gate - City of The Archons - Havard - <http://pandius.com/spphrcty.html>

Savage Coast Races: Turtle - Trevor Mellis - <http://pandius.com/turtle3e.html>

Sphere of Power and Outsiders - Andrew Theisen - <http://pandius.com/spoutsdr.html>

Sentient Races on Mystara - <http://pandius.com/sentrace.html>

Sphinxes of Mystara - Havard - <http://pandius.com/sphinxes.html>

Sphinx Racial Info/Progression - Jamie Baty - <http://pandius.com/sphinxr.html>

Terra Incognita - Francesco Defferrari - <http://pandius.com/terincog.html>

Thoughts and expansion on the History of Karameikos article - Francesco Defferrari - <http://pandius.com/karancrn.html>

Timeline of the Archaic Epoch - Joseph Setorius - <http://pandius.com/TimelineOfTheArchaicEpochVIIa.pdf>

Timeline of the Immortals - LoZompatore - <http://www.pandius.com/inmmtimel.html>

The Origins of Human Kind - Sheldon Morris - <http://pandius.com/humanorg.html>

The rise of the Near-Humans - David Knott - <http://pandius.com/nearhumn.html>

Tlik'kill - <http://pandius.com/tlikkil1.html>

Turtle - <http://pandius.com/turtle.html>

Turtle Cult - Marco Dalmonte - <http://pandius.com/trtleclt.html>

Turtle Subraces - Havard - <http://pandius.com/tortsrc2.html>

Treant Racial Write-up and Progression- Jamie Baty - <http://pandius.com/treantr.html>

Visual Timeline - Glen Sprigg - <http://pandius.com/vistline.html>

History of Dragonkind - Simone Neri - http://www.pandius.com/History_of_Dragons.pdf

Threshold magazine

[TM1] p145 N°1 - Mirror of Eternal Night - Francesco Defferrari

[TM2] p12 N°2 - Once in a blue moon - John Calvin

[TM4] p 159 N°4 - Once in a blue moon - John Calvin

[TM8] p160 - Shadows of Kundrak - Francesco Defferrari & Robert Nuttman

[TM9] p35 N°9 - The Lighthouse's guide to Unknown Cultures - Francesco Defferrari

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

[TM9] p88 N°9 - Seshay-Selene, patroness of the Hollow Moon

[TM11] p206 N°11 - Krystallac, crystal heart - Francesco Defferrari

[TM13] p7 N°13 - Sentient Races of Mystara - Giampaolo Agosta

[TM15] p128 N°15 - Hollow Moon a quick reference guide - John Calvin

[TM15] p250 N°15 - Ixashira, the dream of fire-

[TM17] p63 N°17 - Creatures of Western Brun - Robin

[TM18] p68 N°18 - The Great Northway Lands - Matthew Fleet

Dragon magazine

[DM247] p 26 - Rakasta of Mystara - Bruce Heard

[DM354] p 58 - The ecology of the Kopru

[DM357] p 20 - Demogorgon prince of Demons - James Jacobs

Autres sources

[BoM] - Breath of Mystara - <https://breathofmystara.blogspot.com/2013/04/the-megalith.html>
<https://breathofmystara.blogspot.com/2013/04/the-megalith-part-2-lesson-by-mergrath.html>

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

[Dino] - Dinosaurés du crétacé - <https://dino-jurassic.com/blogs/blog-dinosaurés-jurassique/dinosaure-du-cretace>

[Dino-Jurassic] - Blog Dinosaurés et Jurassique - <https://dino-jurassic.com/blogs/blog-dinosaurés-jurassique/dinosaure-du-cretace>

[DMDave] - Crabmen - <https://dmdave.com/crabmen-yurian/>

[EvoB] - Les ancêtres des baleines ou l'évolution - <https://baleinesendirect.org/decouvrir/la-vie-des-baleines/morphologie/les-ancetres-des-baleines/>

[EvoM] - Evolution des mammifères - Nicolas Beaulieu - <https://www.passionhistoire.com/evolution-des-mammiferes-de-200-m-an-a-zero/>

[MaW] ManimalWorld - Sarkastodon - <https://www.manimalworld.net/pages/manictionnaire/sarkastodon.html>

[FRWk] - Forgotten Realms Wiki

[Lab13] - Primates and human evolution - <http://abacus.bates.edu/acad/depts/biobook/LabDonHu.htm>

[Prob] - Proboscidiens - evolution des éléphants - <https://www.dinosoria.com/proboscidiens.htm>

[Scotese] Pangea Begins to Rift Apart - <http://www.scotese.com/late1.htm>

[TTC] - Thorfinn Tait Cartography - <http://www.thorf.co.uk/>



Hroderich le 5 avril 2023

L'histoire du Multivers Tome 2

Le deuxième tome de ce supplément non officiel de l'Univers D&D propose de retracer l'histoire du Multivers de Mystara durant l'éon Métazoïque tertiaire débutant il y a 355 millions d'années et se terminant il y a 2 millions d'années.



Hroderich

