

An 580, 4 ans après le début de la guerre des Deux Tours

Voilà 4 ans que la guerre a commencé au Sunira, le trajet entre la tour de cristaux telluriques et la tour d'Orrichalk est un champ de bataille ravagé, heureusement que le désert s'arrange par lui-même d'enterrer les morts...

Les Draws, ont commencé cette guerre, ils veulent plus. Depuis le début je m'en doutais, j'ai su voir leur avidité, leur aspiration à un pouvoir plus grand. J'ai prévenu mes frères de freiner leur hâte à enseigner aux mortels notre savoir et l'utilisation de la magie.

Et voilà où nous en sommes rendus, à la guerre.

J'ai décidé de relater les faits de la guerre des Deux Tours dans mon journal, pour me souvenir et pour partager ces souvenirs avec les peuples par la suite, peu importe sa fin, mais pour cela, je vais devoir commencer dès le début.

Chapitre 1 : L'ascension

An 475, fin des années paisibles.

Depuis le début de nos enseignements en matière de magie 475 années se sont écoulées, avec leurs hauts et leurs bas, mais sans incident majeur à l'intérieur de notre peuple. Les Anciens ont toujours été un peuple en harmonie, qui ne désire que l'équilibre entre les Dieux et les Mortels. Malheureusement, je crois que d'être entre l'arbre et l'écorce a fait de nous l'éponge de bien des émotions, bonnes comme mauvaises.

Voilà bien quelques années, cinq Anciens ont décidés de s'élever encore plus haut aux yeux des mortels et d'utiliser leur pouvoir pour les dominer, ces pauvres bougres ont décidés de prendre le pouvoir grâce à leur savoir, ils sont devenus rois de diverses contrées et pays éloignés, ils y ont amenés des révolutions industrielles, un grand savoir, mais surtout une servitude, leur peuple était rendu non pas libre mais bien leurs esclaves personnels, ils usaient et abusaient de ce magnifique plan et de ses ressources pour augmenter leur propre pouvoir, nous ne pouvions laisser cela se faire !

Moi et plusieurs autres Anciens avons décidé de nous liquer contre ces traîtres à notre code dont leur nom a été banni au néant pour ne plus jamais être découvert. Le conflit n'a pas duré longtemps, malgré leur pouvoir grandissant et leurs serviteurs, ils ne restaient tout de même que 5 contre plus d'une centaine des nôtres. Alors nous avons décidé de les enchaîner ensemble sur l'île de Ladlemoon pour qu'ils y passent au moins 3 éternités à réfléchir sur leurs actions et les conséquences qu'elles auraient pu avoir si nous n'étions intervenus. Imaginez ce qu'une révolution industrielle pourrait amener à notre monde ! Où l'homme s'occupe de machine qui fait tout à leur place, qui exploite ce monde à une vitesse anormale ! Qui détruit la nature et son équilibre ! Bref, je n'ose imaginer moi-même ce que cela aurait pu amener en notre monde si cela avait continué.

Tout cela pour dire que suite à cet incident, notre peuple a décidé d'ériger une tour en l'honneur du savoir, une tour d'énergie pure, une tour de magie sous sa forme la plus brute et tangible.

Alors la construction de la tour de cristal Tellurique a commencé.

Quel magnifique projet, plus de 300 étages de prévus, assez pour toucher Atmo le gardien de notre monde.

An 483, année du projet élément

Voilà bientôt 8 ans que la tour est commencée et pourtant, j'ai l'impression que peu a été accomplis, malgré la présence de nombreux mages, de multiples anciens et d'autres gens parmi les peuples d'Aeon prêt à nous aider dans notre entreprise, la tour n'en est encore qu'à ses premiers étages, si seulement la construction ne serait pas aussi compliquée, nous pourrions nous focaliser au design de chaque étage et le perfectionner, mais la difficulté à travailler le cristal tellurique ne simplifie pas la tâche.

Lors d'un conseil un mage nous est arrivé avec un projet. La construction de Golem, mais différents des autres, car certes les golems nous sont déjà utiles mais malheureusement leur intelligence mécanique rend leurs actions très limitées, alors pourquoi ne pas insuffler en eux l'âme de quelqu'un ? Une conscience, des émotions, une réelle forme d'intelligence ? Le projet quoi que très ambitieux a été plutôt mal reçu, tous sachant que la magie des âmes est une magie dangereuse que seul les dieux et quelques rares élus réussissent à maîtriser. Mais au final, le projet suite à de nombreuses et laborieuses explications de ce mage, Elrick je-ne-sais-plus-quoi, a été accepté.

An 493, année de la naissance des Golm

Après 10 ans de recherches et expérimentations, Elrick a réussi finalement à insuffler une âme à une créature mécanique et inanimée, il décida de les nommer les Golm (très peu original à mon avis...) ces créatures ont reçu l'âme volontairement donnée de divers mages qui ont entre-
autre participé au projet et de gens voulant aider plus intensément à la construction de la tour.

La tour elle-même a commencée à grandir et prendre forme aussi en 18 ans, elle était rendu tout de même décente et en la regardant nous pouvions y voir la promesse de sa grandeur. Mais là, un coup que les Golm ont commencé à mettre la main à la pâte, la progression a fortement avancée.

An 507, année de la tour d'Orrichalk

Cette année a vu la naissance de la tour d'Orrichalk, pendant que nous fabriquions la tour de cristal, loin à l'horizon nous pouvions voir une sombre présence commencer à poindre, une présence qui n'augurait rien de bon. Nous avons rapidement appris que cette chose qui se construisait était une tour entièrement faites d'Orrichalk, la pierre des âmes, la simple vue de cette tour me faisait froid dans le dos et étrangement ses instigateurs principaux étaient les elfes noirs...encore une manigance de Malar ? Cela ne m'étonnerait pas, mais je me demande bien à quoi une telle tour pourrait leur servir.

An 510, année du trouble

La construction de la tour avance toujours à grand pas, les Galm ont proués leur efficacité à plus d'une reprise ! Cela nous a permis de faire de grandes avancées.

Cependant pendant la saison chaude il y a eu quelques problèmes au niveau de la construction, des matériaux venaient à manquer et ce en quantité grandissante, nous avons décidé d'augmenter la garde la nuit, surement de sales voleurs avides de matériaux précieux !

An 511, année de la découverte

Cela fait maintenant un an que des cristaux et d'autres ressources rares disparaissent, sans jamais avoir trouvé le ou les responsables ! Alors le conseil a décidé de tenter de leurrer le voleur, nous avons laissé courir la rumeur selon quoi nous attendions un énorme chargement remplis d'une sorte particulière de cristal tellurique d'une grande rareté, qui vaut une fortune ! Surement que ce stratagème aidera à débusquer le coupable. Mais au lieu de cristal, les caisses seront chargées de Golms, ainsi les malfaçons auront une mauvaise surprise !

Nous avons exécuté notre plan et tout est allé à merveille ! Lorsque le chargement était en route plusieurs cordes venues du ciel sont descendues avec au bout divers humanoïdes et après avoir neutralisés les gardes ils se sont emparés des caisses ! remontant vers le ciel, moi et plusieurs membres du conseil avons remarqué au bout un énorme zeppelin dégageant une lumière bleutée...étrange. Moins de quelques minutes plus tard une grande explosion s'est faite entendre ! Le Zeppelin s'effondrait vers le sol !

Rendu au lieu de la chute et fouillant les débris nous avons pu retrouver un Golem en état de nous expliquer ce qui était arrivé. Des brigands qu'il disait, tout de noir vêtus, le Golem expliqua que le zeppelin marchait à l'énergie tellurique, la magie ! Et qu'ils alimentaient leur machine avec les cristaux !

Le Golem a pu décrire les criminels comme des êtres sveltes et noirs, à la chevelure argentée. Des elfes Noirs ! Quelqu'un aura des comptes à nous rendre pour sûr !

An 511, saison chaude

Quelques jours plus tard nous avons décidé de confronter les elfes qui bâtissaient la tour d'Orrichalk, ils ont bien évidemment nié tout lien avec ces criminels disant que c'était de forts préjugés de dire que chaque elfes noirs sont inter-reliés dans leurs maquilles. Alors par manque de preuve nous n'avons pu faire quoi que ce soit sans s'attirer les foudres de leur peuple. Mais je n'ai pas dit mon dernier mot !

Biensur, j'en ai profité pour garder l'œil ouvert et observer leur tour, elle progressait à une grande vitesse, déjà elle était presque aussi haute que la notre ! Surement que leurs étages n'étaient pas aussi bien remplis par contre ! Mais je dois dire que les filaments argentés tout le long de la pierre me faisait peur, je n'ose imaginer toutes les âmes qu'un tel lieu pourrait contenir.

An 535, année du cristal Makit

Cette année, lors de la réception d'une cargaison de cristaux telluriques nous avons découvert dans le chargement un cristal d'une pureté jamais atteinte, d'un bleu clair et transparent, sa puissance débordait, elle était tellement grande que même un simple mortel non initié aux arts arcanique pourrait la voir déborder de l'objet de ses propres yeux.

Le cristal fut apporté au conseil, il fallait décider ce qui en serait fait. Le débat fut lancé : Une arme, une source d'énergie, une nouvelle expérience, le garder pour l'étudier plus, un objet de communication, l'utiliser pour augmenter notre puissance, un cadeau à quelqu'un de méritant, un bâton, une baguette, de la joaillerie, les idées fusaient et personne ne s'accordait sur ce que nous allions en faire. Il faut dire que lorsqu'un cristal deux fois haut comme un homme et d'une pureté inégalée se retrouve devant vous, la décision n'est pas à prendre à la légère.

Malgré les idées, le sujet fut mis de côté, le cristal rangé et les projets reportés à un futur plus ou moins éloigné.

Chapitre 2 : Cerdwyn

An 540 à 575 : années du voyage

La construction de la tour avançant à grand pas le conseil me voyant mon problème grandissant face aux mortels me donna une nouvelle mission, me rapprocher de ceux-ci, après tout, ils sont au même niveau que nous les créations des dieux me dirent ils ! Ils me demandèrent de faire le tour d'Aeon et de ne pas revenir à la tour avant d'avoir visité chaque continents et chaque pays...tu parles d'une "mission" oui ? Certainement plus pour m'éloigner de la tour et m'empêcher d'augmenter en puissance avec eux-mêmes oui. M'enfin, ce que le conseil demande, conseil obtient.

Et puis qui sait, je vais peut-être y trouver mon nom ? Pour un ancien aussi vieux que moi, il est tout de même étrange que je n'aie pas encore découvert mon nom.

Donc, prenant quelques effets personnels de base en main et plusieurs objets magiques utiles je m'enlignai vers ce voyage avec tout de même un esprit positif et un réel désir de connaître mon nom.

Sortant des murs de la tour je sortis une carte d'Aeon en main, je fermai mes yeux et pointa du doigt au hasard ma première destination...En ouvrant mes yeux la réponse se montra à moi : Terra Nostra ? Eh bien merde, fallait bien que je tombe sur les plus grands arrogants de ce monde...les elfes, en route alors !

Je me transformai et pris l'apparence d'un sang-mêlé ou plus communément appelé elfe de ville, comme ça pas de risque, peu importe la région où je me trouverai, je serai un passe partout ! S'activai un sort de portail et rentrai dans celui-ci vers le début de l'aventure de mon existence...

An 540 : Terra Nostra

Lorsque j'apparus sur le continent natal des elfes quelle ne fut pas ma surprise de tomber face à face avec un ours ! Et pas qu'un petit ! Un énorme ours noir qui décida de me sauter dessus, sûrement une mère qui protège ses petits avec cette agressivité ! Je pris mes jambes à mon cou mais ce ne fut pas efficace, dans ce corps mortel j'avais les limites de ce peuple mortel et l'ours s'en pris rapidement à moi alors sortant rapidement de ma besace une plume de phénix des glaces je lançai un sort de paix animalière à la bête ! Tiens, ça la calma ! Un coup la créature apaisée je me dis qu'il ne serait pas bête de profiter de sa soudaine affection pour aller me réfugier avec dans sa tanière alors je suivis l'animal dans son antre qui était une caverne à

flanc de montagne. Je rentrai dedans avec et rencontra sa famille comme je m'y attendais, une belle portée de petits en plus !

La nuit passa sans problème et je dois avouer que la caverne était plus que confortable avec toutes ces bêtes pour y garder la chaleur.

Au matin j'entendis des bruits à l'extérieur, des frotements de pieds en fait j'ouvris alors les yeux, entouré de mes compagnons à pelage. Et je n'entendais effectivement pas mal, je vis au moins 8 silhouette sombres entrer dans la grotte, je secouai mes compagnons animaliers pour les réveiller et m'écria : "Qui vas là ?" Un silence me répondit accompagné de chuchotements de surprise. DROW DROW MÉCHANTS DROWS !

An 575: Fin de la construction de la tour de puissance Tellurique

Quelques temps après mon retour, la tour fut terminée, j'y fus accueilli par les miens avec force chaleur, tous contents d'avoir appris la nouvelle au sujet de mon nom, moi-même joyeux comme jamais je ne pouvais être plus heureux, la tour terminée, ma mission en ce monde trouvée, quelle merveille !

Lorsque la tour fut enfin achevée, le soleil se couchait sur le Sunira du haut de celle-ci moi et les miens nous sommes réunis pour un Grand Conseil, chose qui n'avait pas été fait depuis des lustres ! Des Anciens que je n'avais pas vu depuis des centaines d'années y étaient et même le plus vieux et sage parmi nous, le très honorable et respectable Yn Gyntaf était des nôtres.

Le conseil commença par plusieurs sujets mineurs du genre comment chacun vas, comment leurs sphères se développent. Par la suite le sujet des royaumes embarqua, il fut plus long mais chacun d'entre nous était attentif car ceux qui étaient attitrés comme envoyés auprès des royaumes mortels nous apportaient des nouvelles importantes, s'il y avait des conflits à régler, si une guerre était à nos portes ou quels dirigeants approuvaient le projet de la tour et était prêt à nous aider si nécessaire, qui désirait la visiter, etc.

Le conseil dura des heures mais il nous permis de faire le point et de nous mettre à jour concernant les royaumes, je dois dire que je n'y ai pas appris grand-chose personnellement étant donné que j'ai passé les 25 dernières années à parcourir les royaumes, y rencontrer le

peuple comme les dirigeants et à savoir ce qui se passe, les conseiller en la matière et leur apporter mon aide.

Vint finalement le sujet tant attendu, Makit, le cristal fut apporté devant tous, enfin ! Nous allions décider ce qui allait advenir de cet objet ! Le débat initial fut relancé, mais cette fois-ci avec plus de voix de chaque côtés.

Après plusieurs journées de débats il fut décidé plusieurs choses concernant le cristal. Une partie du cristal serait utilisé pour en faire des armes, taillées à même ce dernier, épées, pointes de lances, pointes de flèches, tranchants de haches, masses, dagues, hallebardes et j'en passe ! Chacune ayant un nom propre à elle !

Une autre partie fut utilisée pour la joaillerie : Des colliers, des bagues, des bracelets, des boucles d'oreilles, des décorations.

Un 6 fut utilisée comme ingrédients et outils arcaniques, poudre de cristaux tellurique pure, fragments, talismans, sceptres, bâtons, baguettes, canalisateurs.

Un bon tiers fut transformé comme source d'énergie pour utiliser par exemple dans les réacteurs à Zeppelin, pour alimenter des inventions de l'ingénierie, pour alimenter des bâtiments, pour éclairer la ville de Dana notre capitale, ou même des villes souterraines.

Et finalement, les restants furent utilisés pour fabriquer plusieurs couronnes que nous allions remettre aux dirigeants des divers royaumes d'Aeon. Mais la plus puissante fut gardée pour nous et ainsi naquit la couronne des anciens.

Chapitre 3 : La guerre des Tours

An 576: Année de Forgenoise

Hiver, nous avons reçu une nouvelle importante, apparemment qu'en Durna'Hangar il y avait du grabuge, les drows patriarcales semblaient dominer au niveau politique et militaire au point d'imposer leur domination sur la majorité des villes matriarcales des souterrains d'Aeon, une nouvelle qui était loin d'être bien reçue.

Moins de deux mois plus tard nous avons reçu comme information que le général Lam de Forgenoise un influant militaire et excellent stratège a été élu comme chef de guerre des Drows de Durna'Hangar. C'était de mauvaise augure, car ce mâle expansionniste faisait partis des principaux généraux de Romen'Har l'un des deux Makzens qui ont partis la guerre de l'Exil. Il faudra garder les actions des Drows à l'œil histoire de ne pas avoir de mauvaises surprises.

Printemps, de mystérieuses attaques on commencés autour de la tour, des convois volés, des gens assassinés, des structures détruites, en augmentant la protection des convois et en utilisant des objets de vision nous avons pu observer que les responsables de ces attaques étaient encore une fois des Drows ! Mais cette fois-ci nous avons pu les suivre jusqu'à leur repaire qui s'est arrivé sans aucune réelle surprise, la tour d'Orrichalk.

Le lendemain même, le conseil s'est réuni et le débat fut long entre attaquer directement et régler ce problème de façon agressive ou bien d'aller les voir politiquement et calmement pour régler les choses...Foutre de bande de cons. Bref, il a été décidé d'envoyer 3 des nôtres pour aller discuter avec les Drows et régler ce malentendu.

2 jours plus tard, les autres que nous avons envoyés ne sont toujours pas de retour. Je me demande bien ce qui a pu se passer hein ! Bande de Chalupacabra !!! Bref, moins de quelques heures plus tard un messager se pointa devant la tour de cristaux telluriques et nous annonça que les 3 Anciens qui ont été envoyés furent capturés et que si nous ne nous rendions pas tous à l'instant, ils les tueraient. Ne croyant pas à ce bluff de leur part les chefs militaires parmi mes confrères montèrent rapidement un corps armé pour aller attaquer la tour, première nouvelle le lendemain, un des Golms à moitié détruit revenu et nous expliqua que lorsque les troupes ont approchées de la sombre tour, un rayon argenté en est sorti et a désintégré la majorité des soldats, golms et a même tué 2 des 5 Anciens qui dirigeaient la troupe, les autres furent capturés et amenés dans la tour... Je me demandais justement ce qu'avait été ce terrible mal que j'ai ressenti la veille. Plus tard Yn Gyntaf m'expliqua que cette sensation, tous les Anciens la ressentait lorsqu'un des nôtres venait qu'à trépasser.

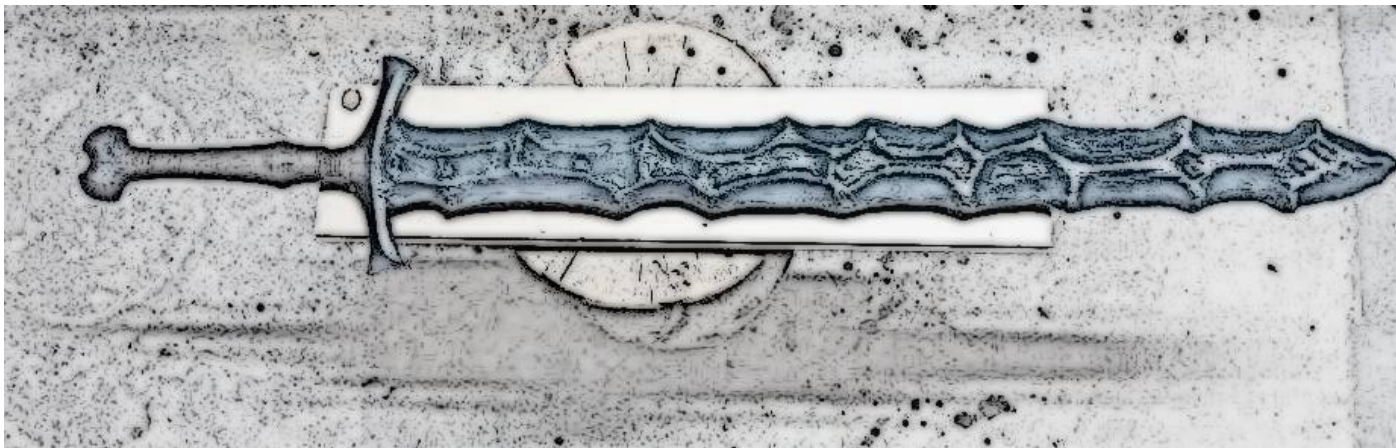
Saut de 15 ans

An 591 : Année des légendes

Il était temps, après plus de 15 ans de guerre le conseil décida enfin de sortir les armements...je ne vois pas l'utilité que cela a eu à part faire mourir plusieurs milliers d'hommes et de femmes et bien trop d'Anciens mal armés face à cette tour d'Orrichalk, ce minerai sombre.

Au moins nous savions à quoi nous attendre maintenant, les drows utilisaient les gens capturés et volaient leur âme, la mettant dans la tour qui ainsi devenait une puissante arme, déjà l'âme d'une personne peut accomplir des miracles, imaginez celle d'un Ancien... Ces salauds ont bel et bien pervertis la nécromancie pour en faire une arme de destruction massive.

J'ai demandé au conseil de diriger un bataillon et d'avoir l'une des épées fabriquées avec le cristal tellurique Makit. C'était l'une des plus puissantes armes qui a été forgée. Cette épée représentait la puissance de la guerre et elle portait le nom du cristal: L'Épée de Makit.



Avec cette arme en main nous avons gagnés notre première bataille...enfin un peu d'avance dans cette guerre qui dure déjà depuis 15 longues années...Enfin nos troupes furent armées avec les armes et autres objets magiques faits à partir du Cristal tellurique Makt, même les zeppelins des Cycléens qui nous aidèrent furent munis de cristaux les alimentant en magie pure. Enfin nous avançons, il n'était peut-être pas trop tard pour gagner cette guerre.

An 600 : Année de vérité

Les artefacts Makt font des miracles ! En 9 ans nous avons repris presque tout le terrain que nous avons perdu depuis, nous sommes rendu à un moment décisif, nous avons commencé aujourd'hui même le siège de Mortem Tardi, la sombre tour des Drows. Elle fut renommée ainsi, ce qui signifie Mort lente en elfique. Mais j'ose espérer que ce siège ne durera pas trop longtemps, selon les prédictions des stratèges, moins de 2 ans.

2 semaines ont passées, tout est en place mais il faut dire que les Drows nous attendaient de pied ferme, leurs derniers mercenaires des autres peuples leur servant de première ligne ils n'hésitaient pas à sacrifier de plus en plus de gens pour maintenir leur puissance et utiliser la tour et ses grands pouvoirs.

An 605 : Année d'espoir

Par tous les dieux ! Qu'est-ce que nous avons pu faire pour que cela arrive, le siège dur depuis 5 ans ! 5 ans à continuer à perdre de nos hommes, nos amis, nos frères, nos proches... Je commence à en avoir marre...

An 610 : Année de pertes

Mais qu'est-ce qui a pu se passer ? Ils sont sortis de partout, du sol, de devant, derrière et même du ciel ! Le siège est brisé, des créatures que je n'avais jamais vues sont apparues de nulle part et ont brisés toutes nos installations, nous avons dû fuir et nous replier...j'ai de moins en moins le temps d'écrire...

An 611 : année sombre

Nous sommes rendus repliés dans notre propre tour ! Je n'en reviens pas ! Les salauds, ils ont même engagés des siphonneurs arcaniques pour affronter notre magie ! Comment les mortels peuvent-ils être aussi avides de puissance ?!?!? Nous leurs avons tout donné, tout enseigné !

Plusieurs de nos alliés passés sont rendus du côté des Drows, mais par chance nos plus proches alliés, qui sont de véritables amis sont restés auprès de nous et sont à nos côtés dans cette impasse, il faut trouver une solution...

An 619 : Année de résolutions

Nous n'avons plus le choix, 8 ans que nous tenons et malgré l'aide extérieur nos forces

faiblissent de jours en jours...le conseil a pris sa décision, nous commençons déjà à préparer le

rituel...

An 620 : Année de l'effondrement des tours

Tout le monde est prêt, nous avons ramassés assez d'ingrédients et de composantes. Le conseil est prêt, nous avons sélectionnés les Anciens pour le rituel. Nous allons devoir plier les règles même d'Aeon à notre volonté pour préserver l'équilibre...

300 Anciens, voilà ce que je vis ce jour-là...300 vénérables êtres dont une bon nombre ont vu et assistés à la création même d'Aeon...ils se préparèrent pour la dernière action de leur vie, le Rituel d'Aeon, ceci permettra de remettre à notre peuple le contrôle entier de la magie et d'y appliquer les règles que nous voulons, les mortels ont trop détruit avec leur liberté, il faut les punir, leur donner une leçon ! Sinon ils n'apprendront jamais.

Le rituel pris plus de 2 heures à faire, une chance que j'ai tout pris en note, mais je mettrai cette section ailleurs dans mon journal.

Lorsque le rituel fut terminé, l'effondrement s'enclencha...Moi et mes frères restants avons pris l'apparence d'êtres volants pour assister à cela : les deux tours, celle de cristaux et celle d'Orricalk, se détruire d'elles-mêmes, en ce jour, Aeon trembla, deux colosses touchants le ciel qui s'effondre, un puissant vent magique balayant l'espace entre ces deux pylônes de puissance. Une terrible tempête se leva et dura plusieurs journées éparpillant les débris des tours et tout ce qu'elles pouvaient contenir aux quatre coins du Sunira et des royaumes alentours.

Je le sentis aussi, la mort de 300 de mes frères, mes amis...je sentis aussi la douleur des arcanistes mortels de ce monde, de sentir leur lien avec la magie se détruire, se déchirer et s'anéantir, maintenant les mortels ne pourront utiliser que la magie existante, celle en eux qui leur a été remis à leur naissance, maintenant utiliser la magie se fera avec sagesse et de façon limitée...

Aeon, maintenant sera fermée aux mortels, ils n'y auront plus accès, mon peuple aura besoin de bien des années pour réfléchir à ce qui va se passer en ce monde.

Pour ma part, il me restait une longue tâche à accomplir...

Chapitre 4 : Récupération et Guérison

An 625 : Années paisibles

5 ans ont passés depuis l'effondrement, Aeon s'en remet tranquillement. Les mortels s'adaptent, la majorité des royaumes ont aussi sévèrement punis les Drows et les autres qui ont décidés de joindre leur cause, déjà une bonne chose de faite.

Des hordes de mages et utilisateurs magiques rôdent dans le Sumira à la recherche des artefacts perdus durant la guerre et nombreux sont les chanceux à mettre la main dessus, il me faut pour ma part m'acquitter de ma tâche principale...

An 650 : Années paisibles

Voilà environ 30 ans que je recherche les artefacts perdus de Mahit, beaucoup ont été perdus pendant la guerre, leur récupération n'a pas été facile, par chance je connais leur apparence et que je suis capable de traquer leur énergie. De plus il faut dire que ma nouvelle apparence aide à la cause, je voyage maintenant sous l'identité de Clovis, un demi-elfe, une identité que j'aime endosser, pendant mes années de recherches sur mon nom ce fut mon apparence préférée et je me suis tissé de nombreuses amitiés en tant que Clovis. Bien des gens importants me tiennent en haute estime.

Donc voilà ma liste jusqu'à présent :

Les 27 armes de Mahit, toutes récupérées

J'ai pu retrouver la majorité des bâtons et baguettes, j'ai pris la liberté d'en laisser plusieurs à leurs actuels propriétaires que je jugeais assez sage pour les conserver.

Je n'ai pas tout retrouver les cristaux servant de source de puissance, il faut dire que la majorité des engins qui les ont utilisés sont perdus, effondrés et déchirés dans le désert...

Et je ne parlerai pas de la joaillerie, damnation, il y a tellement de pierres précieuses qui ressemble à ce cristal ! Et il est difficile rendu là de sentir sa puissance ainsi dispersée.

*Et finalement j'ai réussi à retrouver la couronne des Anciens. Ma tâche suivante sera de les
cacher en lieu sûr !*

Indices : Eh oui, je suis un con sûrement, mais pas tant que ça, j'ai réussi à tout dissimuler ces objets à travers Aeon, j'ai une bonne mémoire, mais j'ai mes limites, alors je vais au moins me laisser des indices pour tout retrouver cela.

Je vais commencer par la plus importante selon moi.

Makt, l'épée du pouvoir :

*Dans le bois aux chênes je suis caché
Ma quête pour me retrouver sera des plus ardues
Mais la récompense au bout sera bien connue !*

*Pour me retrouver il faut se munir
De 27 petits menhirs
Il faut avoir en sa possession
Deux fioles qui peuvent ramener à l'état de nourrisson
Une pierre précieuse de chaque type
Ne pas être radin en offrande magique
Et 27 bougies pour allumer l'espoir
27 objets caractérisant les éléments
Et une pierre descendant directement de Nuital
Un bon lieu il faut trouver
Et le rituel il faut exécuter
Finalement la suite sera révélée*

Vann, l'épée de l'eau :

Sur le Bord-de-l'eau on peut me trouver

Mes gardiens il faut affronter

Mais pour pouvoir les affecter

Il faut se munir

D'un descendant de Vaegir

Par la suite il faut

Savoir ses propres défauts

Car pour cette épreuve