

La Sphère de Terre-blanche

L'orbe laiteux de Terre-blanche est percé en trois endroits par les branches du Vacuunaralamaa, sa face extérieure est en permanence drapée dans une brume poisseuse, légèrement acide, favorisant l'éclosion de vastes champs de fleurs pâles aux longues tiges. Cette vie végétale s'est développée autour des branchages de l'Arbre cosmique, il y a plusieurs millénaires de cela, et avec le temps, **les Fleurs blanches de Seyet-Damjiaan** ont depuis développées une forme de conscience primitive, ainsi que de nombreux pouvoir psioniques leur permettant d'attirer les voyageurs afin de consommer leurs fluides. Les végétaux sont en symbiose avec la matière cristalline de la Sphère, elles ne peuvent se développer sur l'écorce du Vacuunaralamaa, et la menace qu'elles représentent reste donc limité aux abords de Terre-blanche.

Comme pour les autres Sphères de l'Arbre, il n'existe aucun passage permanent permettant aux spelljammers de s'aventurer dans le système de Terre-blanche. Les branches titanesques ayant percées la carapace cristalline ont cependant ménagées de larges fissures, à travers lesquelles des bâtiments de moyen tonnage peuvent s'aventurer. Tout naturellement, des ports se sont créés aux abords de ces passages.

Le Joyeux Foyer est une communauté d'Halfelins des Sphères du Triangle Radiant, qui s'est développée autour de cinq grands établissements accueillant les voyageurs ayant bravés les dangers du Phlogiston. Vaste caravansérail accroché à l'écorce ancienne du Vacuunaralamaa, le Joyeux Foyer abrite en permanence un millier d'individus, et trois fois plus en général. Bien qu'il existe des chapelles consacrées aux divinités halfelines, le plus grand nombre révère l'Arbre cosmique, en tant que pourvoyeur de bienfaits et unificateur des peuples. Peu de Druides Vacuu séjournent en ce lieu, plus généralement réservé à ceux qui souhaitent se délasser dans le confort d'une auberge de haut standing. Le Joyeux Foyer est un port spatial de moyenne importance, avec une capacité d'accueil de soixante navires de moyen tonnage. La flotte en charge de protéger la communauté se résume à cinq Conques manœuvrées par les membres d'une petite communauté de Gnomes lunaires.

Les Baraques-en-équilibre sont regroupées sur un autre branchage du Vacuunaralamaa, elles sont bâties sur des branches secondaires, relativement petites pour l'Arbre cosmique, et surplombent le plus étroit passage vers le système de Terre-blanche. Assemblées à partir des nombreuses épaves de navires qui formaient jadis un cimetière rappelant une antique bataille entre Illithids et une force inconnue, les Baraques-en-équilibre abritent une communauté d'artistes et d'ermite cherchant à appréhender le grand arbre dans son entier. Havre paisible où s'expriment de nombreuses formes artistiques, les Baraques-en-équilibre comptent trois centaines d'habitants sédentaires, et deux fois plus de voyageurs faisant régulièrement halte en ce lieu. Aucune organisation n'existe, chacun vaquant à ses affaires, mais il arrive que de petits comités se réunissent afin de régler un problème commun. La majorité des habitants n'ont que peu de ressources pouvant intéresser les pillards en tout genre, et hormis quelques monstres en maraude le long des branches du Vacuunaralamaa, la communauté vit dans une certaine quiétude.

Si les deux précédentes communautés semblent paisibles et accueillantes, il en va tout autrement de la troisième, établie sur une branche massive connue sous le nom de *Pont d'Alvert-Greenald* et dont la légende veut qu'il relie les Sphères de Terre-blanche et Rivière-sombre. Nul n'a jamais tenté le périple par ce biais, le voyage pouvant très certainement durer plusieurs siècles, mais de nombreuses peuplades sont établies sur cette branche, certaines depuis des dizaines de générations. La communauté qui s'est établie autour du passage vers le système de Terre-blanche se nomme **Caelaad**, il s'agit d'une véritable ville, protégée par un dôme végétal fait de ronces buveuses de sang et de lianes vivantes pouvant étouffer quiconque approche d'elles.

Pendant longtemps, nul ne sut qui pouvait bien vivre sous une telle protection, veillant jalousement sur l'un des passages de cette Sphère. Il fallut la menace d'une horde de monstres déferlant en quête de nourriture, pour que cède brièvement le rempart végétal de Caelaad. Quelques aventuriers ayant suivi les créatures vinrent en aide à ce qui s'avéra être une tribu elfique qui avait elle-même nomadisée le long de la branche du Vacuunaralamaa, avant de s'établir à l'orée du passage vers le Vide de la Sphère de cristal.

Les Syndarhiriiln sont des elfes liés à l'Arbre cosmique depuis des générations sans nombre. Egalement nommés par leurs parents des Sphères Connues sous le nom *d'Elfes de l'Ecorce sacrée*, ils conservent de nombreuses traditions proches de celles des elfes sylvains, et vivent simplement dans

des ensembles de cocons végétaux accrochés au dôme les protégeant. Ils possèdent quelques connaissances liées au Vide et leurs sorciers peuvent façonner de grandes ailes se nourrissant de l'énergie des étoiles, permettant aux plus aventureux d'évoluer brièvement au sein de l'Espace sauvage que de lointains ancêtres semblent avoir longuement exploré. Comme la majorité des peuplades elfiques, les Syndarhiriiln ont été abordés par les officiers de l'Armada afin de contribuer à la défense des Sphères Connues. L'offre a été déclinée, bien qu'une poignée de jeunes aventuriers navigue à bord des vaisseaux Syndarh. Peu intéressés par les affaires au-delà de leur grand dôme végétal, ils accueillent cependant avec plaisir les voyageurs pacifiques et les guident du mieux qu'ils peuvent.

Caelaad est une cité singulière, faite de branches torsadées, recouvertes de runes Syndarhiriiln et auxquelles sont suspendues de nombreuses cosses formant autant d'habitations. Les visiteurs ne s'attardent cependant jamais car si leurs hôtes se révèlent accueillant et généreux, leur détachement de toutes les affaires touchant les Sphères Connues exaspèrent les plus calmes. De même, aucun négociant ne s'est durablement établie dans la cité des Elfes de l'Ecorce sacrée, ces derniers souhaitant conserver leur environnement exempt de toute influence extérieure.

Le système de Terre-Blanche est caractéristique de la région des Sphères de l'Arbre; Le Vacuunaralamaa a depuis longtemps étendu ses branches colossales en formant une complexe sphère suivant les courants gravitationnels. Il semble qu'il n'existait nul corps solide notable avant l'intrusion de l'Arbre cosmique, mais les branches ont enserrées les multitudes de brasiers élémentaires tenant lieu d'étoiles, se nourrissant de leur rayonnement pour croître et former une gigantesque canopée enveloppée par une atmosphère étouffante. Dès lors, la notion de Vide ne s'applique plus désormais que dans les Confins, où dérivent quelques débris végétaux pétrifiés dans lesquels se dissimulent les derniers représentants d'espèces de l'Espace sauvage.

Le monde central de **Terre-Blanche** est une planète artificielle, façonnée par un peuple ancien proche des Nariac. Véritable cœur du mouvement Kuraa-Vacuu durant l'Âge des Prétendants, ce monde abrite des représentants de toutes les essences animales et végétales des Sphères Connues. Une multitude de régions disposent ainsi d'un micro-climat, et des milliers de Druides œuvrent sans relâche afin de faire prospérer les espèces sous leur protection.

Au-delà de ce monde, le système de Terre-Blanche compte trois grandes régions rassemblées dans sa canopée. **Les Îles argentées** forment une première sphère végétale centrale. Trente-huit brasiers élémentaires entremêlent leurs énergies par le biais d'épaisses branches creuses, à partir desquelles se développent de véritables archipels de larges feuilles argentées, surplombant les feuillages plus sombres de la canopée. Ces feuilles d'argent sont réputées pour contenir de nombreuses vertus curatives, et pour favoriser le développement des peuples qui vivent en ces lieux.

Les Jungles Knapharites forment une sphère canopéenne médiane dans le système de Terre-Blanche. Les brasiers élémentaires à partir desquels les branchages du Vacuunaralamaa se sont développés sont pratiquement tous liés à des énergies négatives, rendant ainsi faune et flore particulièrement hostiles à la Vie. Les Druides préservent cependant ce vaste lieu car l'Arbre sacré, dans sa toute puissance, a engendré de nouvelles formes de Vie à partir de ces sombres énergies.

Au plus proche de la surface intérieure de la Sphère de cristal se trouve **la Canopée iridescente**, puisant dans pas moins de vingt gigantesques brasiers liés à la Radiance. Des peuples étranges vivent en ces lieux, et maints sanctuaires sont connus pour permettre la guérison des maux les plus graves. La Canopée est encore en formation, et devrait former une troisième sphère végétale dans quelques siècles, elle se développe également à travers les Jungles Knapharites, formant de larges tunnels de lumière jusqu'aux îles argentées et permettant d'éviter les innombrables dangers de la canopée médiane.

Terre-Blanche, le Sanctuaire Kuraa-Vacuu

Type de monde: Sphérique rocheux

Taille: G (diamètre équatorial de 148 753km)

Rotation: 47 heures

Révolution: Aucune

Lunes: Aucune

Population: Représentants de tous les peuples des Sphères Connues

Trame magique: Renforcée, magie druidique dominante (Kuraa-Vacuu)

*Le monde de Terre-blanche est également connu sous le nom **d'Arche Kuraa-Vacuu**. Il fut créé par les anciens Sholort, alliés des Nariac, qui sacrifièrent plusieurs brasiers élémentaires afin d'engendrer la planète. En équilibre au centre de la Sphère de cristal, Terre-blanche est recouverte par une épaisse atmosphère, elle-même protégée par un bouclier de forces élémentaires pouvant repousser toute menace connue.*

En tant que monde artificiel, Terre-blanche a dès sa conception été pensé comme un sanctuaire pour toutes les espèces des Sphères Connues. Une multitude de régions se côtoient donc, mais disposent de leur propre climat, avec aussi souvent que possible des barrières naturelles pour les séparer, ou dans certains cas, des barrières de monolithes Sholort. De la même manière, la lumière peut varier grandement d'une région à l'autre, en fonction des espèces regroupées.

Ports d'accueil: Accéder au Sanctuaire Kuraa-Vacuu est une gageure, même pour les amis des Druides, qui pour leur part favorisent les voyages planaires via l'Éthérée. Aucune structure n'a été construite pour accueillir les spelljammers, mais certains Druides ayant connaissance de l'approche d'un navire allié peuvent aménager un passage sûr dans l'atmosphère tourmentée de Terre-blanche.

Ressources: Terre-blanche est une corne d'abondance colossale, où chaque ressource connue est présente. Il y a de cela plusieurs millénaires, certains Druides liés au Minéral vinrent enrichir les tréfonds de la planète d'une multitude de minerais rares et précieux. Le monde souterrain est connu sous le nom de Terre-grise, et il renferme tous les trésors naturels imaginables. La surface n'est pas en reste, car même les peuples de la Sphère de Sehonid ne peuvent se targuer de vivre au milieu d'autant d'essences végétales différentes. Les espèces animales sont également innombrables, et de nombreux adeptes du Kuraa-Vacuu recherchent activement les créatures menacées pouvant être guidées vers le Sanctuaire.

Cette formidable diversité attira de tout temps des envahisseurs cupides, désireux d'acquérir fortune ou prestige en s'emparant de créatures légendaires. Fort heureusement, les Druides s'opposèrent toujours à de telles incursions, châtiant non seulement les assaillants, mais également ceux les ayant appuyés à distance. Le résultat est que le monde de Terre-blanche n'a plus subi d'attaques depuis trois siècles.

Cultures: Depuis le départ des Sholort, vers la fin de l'Âge des Légendes, la Sphère de cristal n'a plus vue aucune civilisation s'épanouir en son sein. Quelques traces semblent indiquer la présence de petites communautés Syndarhiriiln vers la fin de l'Âge des Conquérants, mais ce ne sont tout au plus que des tribus éparses, regroupées sur ce qui devait être la frontière entre Jungles Knapharites et Canopée iridescente, il y a quelques millénaires.

La seule organisation connue disposant de traditions anciennes est celle des Druides Vacuu, mais même parmi les adeptes de cette voie honorable, les courants sont nombreux, souvent antagonistes, et seule l'autorité du **Cercle des Hiérophantes** permet de maintenir une certaine unité. A l'origine, le Cercle rassemblait de puissants guides spirituels nés dans des Sphères lointaines, mais le simple fait de se réunir sur le monde central de Terre-blanche impliquait de dangereux cheminement.

Avec le temps, **l'Ordre du Kuraa-Vacuu** naquit et se développa essentiellement sur ce monde. Comme dans de nombreuses cultures d'alors, les Druides procréèrent entre eux et tentèrent d'isoler certaines capacités, afin de fortifier des lignées vouées à défendre la cause de la Vie. Ainsi apparurent *les Nahim-Iriiln*, les Guides éclairés, liés à l'Arbre cosmique et aux formidables énergies émanant du monde de Terre-blanche. Le rassemblement de *la Multitude des Formes*, comme fut nommé le projet de regroupement des espèces et essences, est de leur fait, et durant plusieurs siècles après le Grand soulèvement qui vit tomber les Sorciers, les Nahim-Iriiln cherchèrent à répandre leur savoir parmi les congrégations druidiques planétaires. Avec l'émergence de grands empires marchands, et la multiplication des ennemis osant à nouveau braver les dangers du système de Terre-blanche, les

Guides éclairés doivent réorganiser l'Ordre, ils créent **les Sylves Narasharyd**, capables d'évoluer entre les branches du Vacuunaralamaa pour aller affronter les menaces approchant du Sanctuaire. Dès lors, Terre-blanche devient une Sphère de cristal sévèrement défendue et contre laquelle seuls les plus puissants serviteurs de l'Entropie peuvent espérer se mesurer.

L'Ordre du Kuraa-Vacuu est organisé autour du Cercle des Hiérophantes, dont chaque membre réside dans l'une des régions formant le monde de Terre-blanche. La région connue sous le nom de Terre-grise est pour sa part sous la protection du Cercle des Hiérophantes gris, cinq Nahim-Iriiln ne répondant à aucune autorité et veillant à ce que l'environnement souterrain prospère. La hiérarchie druidique est ensuite particulièrement souple, car les régions sont divisées en une multitude de petites enclaves aux particularités nombreuses. Certaines ne nécessitent qu'un unique Gardien, d'autres doivent être protégées par un Cercle druidique de trois à trente individus. La grande majorité des Gardiens sont liés par le sang aux Hiérophantes, ils sont désignés comme *des Nahim-Aram*, les Veilleurs éclairés. Une faible proportion des Gardiens possède des origines d'outresphère, parfois même d'outreplan, mais cette population tend à diminuer rapidement, et seuls restent quelques vénérables anciens, désireux de communier avec l'Arbre cosmique.

L'Ordre influence la majorité des peuplades vivant au sein du système de Terre-blanche, et de nombreux Druides sillonnent les différentes strates de la vaste canopée cosmique. La plupart font usage de spelljammers façonnés par la volonté des Nahim-Iriiln, mais d'autres préfèrent progresser en compagnie des communautés nomades, le long des branches du Vacuunaralamaa. Ces Druides sont désignés sous le nom de *Nahim-Tuaaln*, les Voyageurs éclairés. Ce sont eux qui inculquent les principes d'Équilibre et de préservation de la Vie, en quelque sorte, ils sont les missionnaires de l'Ordre du Kuraa-Vacuu à travers toute la vaste canopée. De loin la plus nombreuse congrégation druidique au sein de cette Sphère de cristal, les Nahim-Tuaaln sont divisés en quatre branches bien distinctes et n'ayant que rarement des occasions de se rencontrer. **Les Tuaamla** sont ceux qui suivent et protègent les communautés des Îles argentées, ils font un grand usage des spelljammers de l'Ordre et restent proches des Hiérophantes sur Terre-blanche. **Les Tuaamdar** sont les Voyageurs éclairés arpentant les branches des Jungles Knapharites, leur tâche est considérée comme la plus ardue de toutes, car ils doivent préserver les formes de vie nées des énergies négatives se combinant avec les forces de l'Arbre cosmique, cela en limitant la constante expansion de ces créatures toujours plus nombreuses. **Les Tuaamsari** sont les protecteurs des peuples de la Canopée iridescente, ils sont en charge d'accueillir les rares voyageurs parvenant à rallier le système de Terre-blanche et restent très indépendants vis-à-vis du Cercle des Hiérophantes, trop éloigné pour avoir une quelconque emprise sur les événements se déroulant en ce lieu.

La quatrième faction des Nahim-Tuaaln est celle des **Tuaamkaan**, ce sont les Voyageurs planaires, qui ne séjournent que rarement au sein de la Sphère de Terre-blanche, et qui arpentent les Plans Élémentaires en quête des *Formes migrantes*, entités végétales ou animales ayant fait le choix, ou basculées accidentellement, en des lieux étranges où elles se sont adaptées. Les Tuaamkaan sont des Druides solitaires, chargés d'évaluer si les interactions entre les différents règnes et les forces primordiales ne perturbent pas l'Équilibre global du Multivers. Bien que leur tâche puisse sembler négligeable, ce sont eux qui perçoivent les grandes migrations planaires et peuvent prévenir les invasions d'une dimension vers une autre.

Sites notables: Terre-blanche est un monde totalement artificiel, engendré par un peuple ancien ayant laissé sa marque dans chaque arpent du sol. Chacune des enclaves druidiques est en soi un lieu notable où règne une puissante magie naturelle, magnifiée par la présence proche de l'Arbre cosmique.

Avec le temps cependant, les membres de l'Ordre du Kuraa-Vacuu ont façonnés des lieux mémorables, véritables sites sacrés pour tous les Druides des Sphères Connues. Il en va ainsi pour **le Grand cercle des Seize**, une structure plusieurs fois millénaire, composée de seize monolithes cyclopéens recouverts de symboles animistes. Un cercle de huit menhirs hauts de cinq mètres est dans l'ombre de ces pierres colossales, et une grande dalle circulaire se trouve au centre de l'ensemble. La légende veut que la dalle, connue sous le nom de *Cœur du Kuraa-Vacuu*, puise dans le noyau planétaire où les énergies élémentaires se combinent à celles du Vacuunaralamaa. Les Hiérophantes usent du Grand cercle afin d'accomplir des rituels druidiques à l'échelle planétaire, et certains Nahim-Iriiln sont connus pour

avoir appelé des manifestations singulières de l'Arbre cosmique à partir du Grand cercle. Chacun des monolithes extérieurs du Grand cercle est lié à un Hiérophante en activité, qui doit lors de son intronisation fusionner son être avec la mystérieuse roche cristalline. L'expérience est différente pour chaque Druide, mais les monolithes sont clairement liés à certaines dimensions du mythique Nexus des Plans infinis, aussi connu pour être la source de puissance des N'uru'N. Fort heureusement, les Hiérophantes en devenir peuvent compter sur les conseils et la protection de leurs prédécesseurs, dont un fragment de conscience reste gravé dans la roche. Les huit menhirs du cercle intérieur de l'ensemble sont pour leur part intégralement recouvertes de glyphes que les Druides supposent être Sholort. Nul n'a encore pu déterminer leur fonction principal au sein du Grand cercle, mais par le passé, certains rituels qui échappèrent au contrôle des Hiérophantes semblent avoir été jugulés par ces pierres.

Le Cercle des Opales est un site à l'écart des autres enclaves druidiques de Terre-blanche, isolé par un grand désert de sable blanc où rôdent scorpions géants et sphinx gardiens. C'est là le site sacré des Tuamkaan, les Druides en charge de la préservation des formes de vie ayant fusionnées avec les énergies élémentaires. De construction récente, le Cercle des Opales est un nexus planaire encore instable, mais permettant de traverser rapidement l'Éthérée pour rallier une dimension primordiale. La majorité des Tuamkaan préfèrent emprunter des voies détournées, mais en cas d'urgence, ils disposent ainsi d'un moyen rapide pour atteindre leur destination.

Le Cercle est principalement un lieu où les membres de cette congrégation peuvent se retrouver, afin d'échanger des informations, rendre compte aux Hiérophantes, ou prendre du repos entre deux périple.

Terre-grise est le pendant souterrain des enclaves druidiques de la surface. Vaste domaine placé sous une autorité indépendante, ce territoire n'a que très rarement des interactions avec Terre-blanche, les accès entre les deux mondes sont pourtant nombreux, mais même durant l'Âge des Légendes, les Sholort avaient envisagés une séparation des règnes.

Les immensités souterraines de Terre-grise renferment des océans, d'immenses déserts et des jungles sans fin, où se développent une multitude d'espèces animales et végétales. Mais la charge principale des cinq Hiérophantes gris est bien de préserver le règne minéral, et toutes les formes conscientes qui lui sont rattachées. D'innombrables enfilades de vastes cavernes abritent ainsi une myriade de filons de minerais rares, ainsi que des communautés d'êtres liés à la roche et possédant une conscience. Rares sont les visiteurs de ce domaine, mais ceux qui peuvent redouter de rencontrer les prédateurs de l'Outreterre sont troublés, lorsqu'ils réalisent que les immensités de Terre-grise sont toujours sauvages, à peine agrémentées de quelques villages primitifs.

Les Druides au service du Cercle gris sont bien moins nombreux que leurs pairs de la surface. Solitaires par nature, ils arpentent des étendues sans fin et veillent au fragile équilibre du règne minéral. Farouches défenseurs de la préservation originelle, ils font usage de leurs pouvoirs pour repousser sans aucune modération tout intrus souillant le territoire dont ils ont la charge. Les membres de cette congrégation souterraine sont nommés **Tuonlaar**, ils semblent posséder des pouvoirs plus intenses du fait de leur proximité avec le noyau planétaire.

Les Îles argentées

Type de monde: Sphère végétale

Taille: I (diamètre équatorial de 12 584 693km)

Rotation: Aucune

Révolution: Aucune

Lunes: Aucune

Population: Inconnue

Trame magique: Renforcée, magie druidique dominante (Kuraa-Vacuu)

La canopée où se développent les mythiques Îles argentées enserré le monde-sanctuaire de Terre-blanche et forme une sphère végétale complète, épaisse de près de huit cent kilomètres. Ses formidables dimensions permettraient d'accueillir l'ensemble des populations de toutes les Sphères

Connues, qui auraient encore un surplus d'espace pour se développer. Nul ne sait combien de peuplades vivent au sein des grands archipels d'argent, et il faut leur ajouter les communautés préférant les branches plus anciennes, dans l'ombre des trente-huit brasiers élémentaires.

De ce que les milliers de générations de Druides ont pu voir, le climat de cette canopée est relativement froid, bien que tout à fait supportable, et les averses diluviennes se changent parfois en chute de neige. L'essentiel des tribus connues nomadisent au rythme complexe de l'intensité des brasiers, qui sont désignés du nom de **Vacuumardanak**, la *Couronne des Forces entremêlées*. Les plus anciennes branches de l'Arbre cosmique se sont développées autour de ces brasiers, et supportent vraisemblablement la majorité des cultures canopéennes. Pour leur part, les grands feuillages argentés, nés de l'union entre les énergies élémentaires et l'essence du Vacuunaralamaa, supportent des communautés plus récentes, développées sous la tutelle de l'Ordre du Kuraa-Vacuu et parmi lesquelles sont recrutés les équipages des Sylves.

Ports d'accueil: Bien qu'il n'existe pas de véritable métropole à travers le système de Terre-blanche, l'essentiel des ports spatiaux sont rassemblés à la surface des feuilles argentées, où se sont développées des forêts aux essences uniques et parfaitement adaptées au Vide. **Zokut** est ainsi une petite communauté d'un millier d'individus, essentiellement des Hadozee amicaux qui vénèrent l'Arbre cosmique et dont les rites initiatiques sont liés à un service à bord des Sylves Narasharyd. Leur village fait de huttes en branches tressées est entouré par une grande forêt d'arbres aux troncs blancs et dont les feuilles bleutées se révèlent aussi résistantes que du métal. Les Zokuti sont des spécialistes du tressage de voilures à partir de ces feuillages.

Habités à côtoyer des Druides, les habitants de Zokut accueillent avec joie les très rares voyageurs ayant pu amener leur spelljammer jusqu'aux feuillages argentés. Leur communauté prospère offre généreusement ses ressources aux nouveaux arrivants, et les orientent vers le Druide assigné à leur village, **Hewt Na'taaln** (Nahim-Tuaaln ♂ / Druide Vacuu 8/Tuaamla/N).

Ressources: L'abondance des ressources végétales est tel que la canopée pourrait sans mal assouvir les besoins essentiels des habitants de plusieurs centaines de mondes, sans même perturber l'équilibre local. Les populations locales ont donc pu prospérer sans véritable obstacle à leur prolifération. Fort heureusement, si les conditions de vie au sein de la canopée peuvent sembler idéales, la menace constante des créatures descendant des Jungles Knapharites permet de limiter la surpopulation et de maintenir une chaîne alimentaire équilibrée.

Les Îles argentées sont surtout renommées pour leurs onguents et autres décoctions particulièrement puissantes et permettant de prodigieuses guérisons. Toutes les communautés vivant sur ces immenses feuillages possèdent des secrets se transmettant d'une génération à l'autre, et permettant la fabrication de potions et d'autres objets magiques.

Un fétiche est particulièrement apprécié à travers les Sphères Connues, il prend la forme d'un bracelet de lianes argentées tressées ensemble et entre lesquelles sont insérées des cocons de papillons prêts à éclore. Les anciens de la tribu Umazi préparent ces colifichets et les offrent aux Druides et voyageurs de passage. Lorsqu'un danger menace directement le porteur d'un **Bracelet Umazi**, un papillon éclot et lui donne une chance d'échapper à son sort.

Les Druides de la Sphère de Terre-blanche partagent également avec leurs compagnons de route un pain végétal, *le sumut*, qui est un plat traditionnel des Îles argentées. Certains sont agrémentés de baies, d'autres d'épices transformant le plus solide barbare en gesticulateur larmoyant, mais tous les sumut octroient également un regain d'énergie grâce à la magie contenue dans leur pâte (+1 point de Constitution durant 1d4 rounds).

Cultures: Pour les sages des Sphères Connues férus d'Histoire ancienne, le désintéret flagrant des membres de l'Ordre du Kuraa-Vacuu envers les origines des multitudes de la canopée ressemble à un épouvantable gâchis. Les Druides de Terre-blanche ne se soucient guère en effet de compiler les hauts-faits de leurs amis et alliés, leur tradition orale mentionne parfois des événements anciens, mais leur protection de l'Équilibre reste un fardeau de tous les instants, et seules quelques cultures marquantes sont connues à travers les innombrables communautés des Îles argentées.

Les Narbaan sont des humanoïdes de petite taille, dotés d'une capacité naturelle de camouflage.

Nomadisant comme beaucoup d'autres en suivant l'intensité fluctuante des brasiers de la Vacuumardanak, ils s'établissent sur des branchages secondaires, dans des campements ancestraux dissimulés dans de véritables forêts de feuillages. Chacun de ces camps anciens est indiqué par les *Jalons Nar-Uluum*, de massifs éclats de roche rougeâtre profondément enfoncés dans l'écorce de l'Arbre cosmique. Nul ne sait comment les ancêtres des Narbaan amenèrent ces centaines de Jalons, certains pensent à des milliers de pierres, et bien que ce genre de mystère n'intéresse aucunement les Druides, quelques aventuriers se penchèrent sur les traditions orales et picturales de ce peuple.

Adeptes de tatouages animistes, les Narbaan retranscrivent par ce biais des légendes de leurs plus lointains ancêtres. Sont ainsi mentionnés des rencontres avec ce qui pourrait bien être les Kayzonn de l'Âge des Légendes, ainsi qu'un long périple le long du grand Courant Janaan. Il est improbable que les Narbaan aient pu un jour disposer de la capacité de voyager par leurs propres moyens à travers le Phlogiston, mais de nombreux peuples anciens purent sûrement asservir leur espèce, puis abandonner quelques-uns d'entre eux sur une branche du Vacuunaralamaa. Le Barde légendaire Amton Rolgon, qui séjourna longuement parmi les Narbaan, a transcrit des chants de ce peuple, révélant ainsi des croyances en sept grands cycles, durant lesquels sept grands peuples, toujours différents d'un cycle à l'autre, régneraient sur les autres. Il faut préciser que les Narbaan, malgré leur isolement au cœur de la Sphère de Terre-blanche, connaissent à travers leurs tatouages traditionnels la majorité des peuples existant à travers les Sphères Connues.

La Druidesse **Rult'Amast** (Nahim-Tuaaln ♀ / Druides Vacuu 12/Tuaamla/N) a consacré son existence à suivre les tribus Narbaan en veillant sur un vaste territoire englobant leurs routes traditionnelles de nomades. Elle a su développer un don naturel du camouflage similaire au leur, sans pouvoir expliquer comment cette capacité lui a été octroyée.

Sous les feuilles argentées vivent les mystérieuses **Aruunluu**, des Arachnides translucides regroupant soixante ethnies aux tailles allant du minuscule au colossal. Leurs lointains ancêtres migrèrent depuis la Canopée iridescente et une grande part de leur population conserve un halo de lumière multicolore, aux propriétés magiques variées. Les Aruunluu comptent plusieurs dizaines de millions d'individus, divisés en grandes communautés matriarcales sous l'autorité d'une Reine-Pondeuse. Vénéralant tous l'Arbre cosmique en tant que Mère nourricière, les Aruunluu consacrent leur existence à tisser des toiles argentées afin de suivre l'exemple du Vacuunaralamaa et relier les êtres comme les Sphères de cristal. L'ampleur de la tâche est écrasante, mais de grandes régions des Îles argentées sont déjà recouvertes, et les plus grandes feuilles de la canopée extérieure voient sous leurs nervures se développer d'immenses métropoles faites de filaments lumineux.

Les Aruunluu servent à bord des Sylves druidiques mais disposent également de leur propre flotte de spelljammers façonnés à partir de leur toile argentée, et propulsés par de singulières Fournaises puisant dans des cosses remplies des énergies des brasiers élémentaires. Espèce expansionniste se heurtant souvent aux Druides de Terre-blanche, les Aruunluu poursuivent encore leur développement à travers la canopée et se regroupent lentement aux alentours des grands puits de lumière, traversant les Jungles Knapharites pour toucher la Canopée iridescente.

Les **Reines-Pondeuses** sont considérées comme sacrées, et leur progéniture se divise en plusieurs castes ayant une fonction dans l'expansion autour des branches de l'Arbre cosmique. Les **Tisseuses** sont de petites arachnides se déplaçant par centaines pour former les trames complexes à base de filaments lumineux. Des dizaines de milliers peuvent unir leurs efforts pour accomplir la volonté des **Cliqueteuses**, véritables dirigeantes dans la société Aruunluu, qui servent le Vacuunaralamaa et reçoivent en contrepartie des pouvoirs divins. Ces trois groupes influencent leur culture depuis des millénaires, chacun ayant régulièrement l'occasion de dominer les deux autres, en manipulant les castes inférieures, et parfois même les membres d'autres peuples, impressionnés par la puissance des Aruunluu.

Les **Fossoyeuses** sont en charge de consommer les cadavres de leur peuple, et de régurgiter une pâte nutritive, base de l'alimentation pour l'ensemble de la société. Les **Pourvoyeuses** forment une avant-garde pour les différentes communautés Aruunluu, elles sont les guerrières de cette culture, affrontant tous les dangers pouvant menacer la sécurité des grandes toiles argentées et capturant les corps nécessaires à l'incubation des œufs de Reines-Pondeuses. Ces dernières peuvent en effet déposer leur future progéniture au sein de l'écorce de l'Arbre cosmique afin de la voir croître, mais les générations nées d'une incubation au sein de victimes conscientes se sont toujours avérées plus intéressantes,

développant des capacités nouvelles. La dernière caste, ouvertement méprisée est celle des **Reproducteurs**, les millions de mâles qui une fois leur tâche achevée, sont généralement dévorés ou sacrifiés en masse face à un adversaire puissant. Dociles et peu enclins à la sédition, les Reproducteurs sont les plus petits représentants parmi les ethnies Aruunluu.

Sites notables: Les Îles argentées bénéficient d'une subtile alchimie entre la Vacuumardanak et les forces de l'Arbre cosmique. Cette interaction a depuis longtemps engendrée un environnement unique, aux dimensions inimaginables par les habitants des autres Sphères Connues. Le seul lien existant avec cette région du système reste les quelques membres de l'Ordre Kuraa-Vacuu ayant un intérêt quelconque à voyager en dehors de leurs mondes.

Le Tertre des Exomiirt est un prodigieux amas d'écorce malaxé et renforcé par une matière excrétée particulièrement résistante. Un véritable dédale de galeries et de salles a été aménagé au sein de la structure, par les légendaires Exomiirt, des créatures dont les constructions se retrouvent partout à travers la canopée, à l'exception des Îles argentées elles-mêmes. Comme les Aruunluu, les membres de ce peuple désormais disparu apprirent à prélever des fragments d'énergie élémentaire à partir des brasiers. Ils scellèrent cette puissance au sein d'incroyables ouvrages sculptés à partir de l'écorce de l'Arbre cosmique, et qui sont désormais des reliques particulièrement prisées, connues sous le nom **d'Œufs Exomiirt**. Le Tertre en contiendrait un certain nombre, mais les créateurs de ce labyrinthe pensèrent à le piéger, afin de limiter l'accès à un ensemble de salles centrales, renfermant quelque chose de grande valeur pour les membres de ce peuple.

Les Souillures Knapharites sont des régions où les feuilles argentées se sont racornies, et à partir desquelles des forces corruptrices répandent de terribles maladies au sein du Vacuunaralamaa. Bien que leur portée reste limitée à l'échelle de l'Arbre cosmique, les Souillures engendrent de véritables fléaux, pouvant décimer des espèces entières, mais transformant plus généralement les représentants de ces dernières en créatures porteuses de maux.

Avec le temps, plusieurs peuplades corrompues sont nées des Souillures Knapharites et parviennent même à prospérer en des lieux anciens et obscurs. Les Tuaamdar se regroupent fréquemment en ces lieux, collaborant avec leurs frères et sœurs Tuaamla afin de combattre des entités toujours plus puissantes, et aux pouvoirs extrêmement diversifiés.

Il semblerait que les créatures nées des Souillures développent une forme d'instinct les poussant à étendre la surface des zones corrompues, le Druide **P'alk'Nolik** (Nahim-Tuaaln ♂ / Druide Vacuu 5/Tuaamdar/N) a également noté que des entités particulièrement puissantes apparaissaient toujours à partir d'une certaine étendue souillée, et entamaient d'étranges rituels rappelant ceux liés au Grand cercle des Seize. Dans au moins l'une des Souillures connues, un nouveau brasier élémentaire a été suscité, crachant des flammes noires de pure énergie négative. L'idée du Druide et de ses compagnons est qu'une force encore méconnue œuvrerait depuis les Jungles afin d'engendre une Vacuumardanak exclusivement imprégnée des énergies Knapharites. Une telle œuvre amènerait assurément un profond déséquilibre des forces au sein du système de Terre-blanche.

Les Jungles Knapharites

Type de monde: Sphère végétale

Taille: I (diamètre équatorial de 14 765 247km)

Rotation: Aucune

Révolution: Aucune

Lunes: Aucune

Population: Inconnue

Trame magique: Renforcée, magie druidique dominante (Knapharite)

La canopée médiane du système est un ensemble de jungles à l'atmosphère étouffante, séparées par d'immenses régions où des entrelacs épars de branches racornies montrent l'influence de forces élémentaires destructrices. Les nombreux brasiers brûlant dans cette région sont liés à l'énergie négative ou les autres composantes planaires influencées par elle. Toutes les formes de vie sont

affectées, et même les Druides de l'Ordre Kuraa-Vacuu ne peuvent séjourner longtemps en ces lieux sans risque de voir leur âme corrompue.

Tous les phénomènes climatiques connus ailleurs existent au sein des Jungles Knapharites, mais possèdent en sus des formes violentes imprégnées de forces surnaturelles. Bien peu de voyageurs osent braver les dangers innombrables de cette région du système de Terre-blanche.

Ports d'accueil: Aucune culture connue ne semble avoir développée des traditions liées au Vide, et comme il n'existe aucune métropole d'importance, l'absence évidente de port spatial fait que les seuls voyageurs pénétrant dans les Jungles Knapharites cheminent le long des branches du Vacuunaralamaa.

Ressources: Les lents efforts menés par les Druides de l'Ordre du Kuraa-Vacuu pour atténuer la propagation des Souillures Knapharites n'ont jamais permis à des communautés de s'établir en ces lieux, et de profiter des mystérieuses ressources naturelles des Jungles. Ceux qui tentent leur chance finissent invariablement par être corrompus dans leur chair comme dans leur âme, développant de sinistres envies et devenant autant de pions pour de mystérieuses entités.

Cultures: Plusieurs mentions semblent indiquer que durant l'Âge des Légendes, un petit groupe de Sholort tenta d'influer sur cette région du système. Les branches du Vacuunaralamaa continuaient à se déployer et les Îles argentées n'existaient visiblement pas, ces êtres aux pouvoirs rivalisant presque avec ceux des Nariac tentèrent ainsi de transformer les forces en présence, mais échouèrent face à l'intensité de brasiers élémentaires qui parvinrent à les corrompre. Nul ne sait ce qu'il advint des Sholort perdus dans les méandres des Jungles, mais de nombreux Druides estiment que ce sont les vestiges de leurs âmes antiques et souillées qui ont engendrés cette forme de conscience malfaisante que tous perçoivent depuis des siècles de lutte.

Jusqu'à maintenant, nul n'a encore eu l'occasion de rencontrer ces hypothétiques entités qui seraient alors d'effroyables Puissances capables de planifier leur corruption sur des millénaires, mais les actions de nombreuses créatures de moindre stature plaident pour cette fameuse conscience gigantesque imprégnant les Jungles.

Malheureusement, les Druides ne se contentent pas de combattre des ombres provenant d'un lointain passé; Les Jungles Knapharites tiennent en effet leur nom d'une congrégation de leurs frères et sœurs corrompus par les brasiers élémentaires tandis qu'ils tentaient de suivre l'exemple des Sholort. **Alik Knaphar** était alors considéré comme le plus puissant Hiérophante parmi les Nahim-Iriiln, l'Arbre cosmique lui parlait clairement, et les rituels druidiques qu'il développa comptent encore parmi les plus puissants employés sur le monde de Terre-blanche. Mais malgré son autorité sur les forces de la nature, lui et plusieurs centaines de ses suivants finirent par succomber à la Souillure. Ils devinrent des créatures étranges, nouvelles, mais foncièrement malfaisantes.

Depuis lors, les Knapharites semblent s'être fondu avec la multitude des monstres émergeant régulièrement des Jungles, mais leur héritage perdure encore, gagnant sans cesse en puissance.

Sites notables: Les Jungles Knapharites sont des lieux hostiles à la Vie, où les Druides de l'Ordre du Kuraa-Vacuu espèrent cependant appliquer leur vision de la Nature. Aucune civilisation ne s'est jamais établie dans cette région du système de Terre-blanche, et seules des hordes de créatures corrompues maraudent le long des branchages de l'Arbre cosmique. Des lieux singuliers existent toutefois, connus de quelques-uns et difficiles d'accès.

L'Orbe vivant de Liokol est une sphère végétale d'une dizaine de mètres de diamètre, composée de longues lianes hérissées d'épines sécrétant un violent poison paralysant. L'Orbe s'ouvre toujours à l'approche d'êtres vivants, et peut susciter de puissantes illusions afin de les attirer en son sein, pour ensuite se refermer sur eux. Liokol était une Druidesse suivante de Knaphar, particulièrement douée à manipuler les vortex élémentaires, la création de l'Orbe vivant semble avoir été son ultime tentative pour emmener quelques Druides loin de la corruption spirituelle des Jungles. Malheureusement, les forces obscures régnant en ces lieux altérèrent sa création, qui est désormais un passage permanent vers la légendaire Sphère de Basse-canopée. Ceux qui usent de ce passage sans arborer les marques de la Souillure Knapharite accomplissent le voyage sous la forme de cadavres sanguinolents.

Les Bosquets aux murmures sont des lieux désormais très répandus dans les régions les plus corrompues par les énergies négatives des Jungles. Ils sont formés d'arbres aux troncs pâles, sertis de ce qui semble être d'énormes rubis, alors qu'il s'agit en réalité d'autant de perles d'un sang carmin, dont se nourrissent les plus puissantes créatures souillées. Les Druides qui ont jusqu'alors tenté d'étudier ces perles écarlates ont périés dans d'épouvantables souffrances, après des mois d'agonie. Les Bosquets tirent leur nom du fait qu'un vent chaud et putride souffle en permanence en leur sein, charriant promesses et allusions affectant l'esprit des voyageurs les plus endurcis. L'ultime tentation proposée par les murmures est de goûter à une perle de sang.

Oktamuu est un lieu dont les Druides ignorent l'existence, mais que certains de leurs alliés mentionnent par allusions dans leurs chants anciens. Temple gigantesque façonné à partir de branches souillées en profondeur du Vacuunaralamaa, Oktamuu semble avoir été le dernier sanctuaire des Druides qui suivirent Knaphar dans cette région. Le bastion fut cependant submergé par les forces en provenance des Jungles, et aucun de ses défenseurs n'en sorti par la suite. Malgré tout, Oktamuu semble porter un espoir, et la mention persistante d'un Brasier de lumière se retrouve dans les chants comme dans certaines gravures anciennes laissées sur des branches des Îles argentées.

Quiconque s'aventure aux abords du temple comprend rapidement que c'est là une source majeure des Souillures Knapharites, en mesure de faire naître hordes de golem de ronces comme des créatures uniques, terriblement puissantes. Et pour ceux qui parviennent à entrer, il apparaît que le temple d'Oktamuu est truffé de pièges et de glyphes druidiques corrompus. Nul ne sait ce qui se trouve au cœur de l'ancien sanctuaire, mais ce lieu semble clairement posséder une signification particulière pour les plus terribles adversaires des Druides.

La Canopée iridescente

Type de monde: Sphère végétale

Taille: I (diamètre équatorial de 15 887 994km)

Rotation: Aucune

Révolution: Aucune

Lunes: Aucune

Population: Inconnue

Trame magique: Renforcée, magie druidique dominante (Kuraa-Vacuu)

Sphère végétale des plus singulière reliée à l'Arbre cosmique, la Canopée la plus extérieure du système n'est pas encore complétée, mais ses dimensions permettraient à toutes les planètes des Sphères Connues de tenir dans ses branchages. Vingt brasiers élémentaires liés à la Radiance forment autant de brillantes étoiles, qui ont attirées le Vacuunaralamaa et combinent leur rayonnement à sa sève, pour engendrer un vaste champs de lumières aveuglantes.

La Vie prolifère en cette région du système de Terre-blanche, mais sous des formes surprenantes, incapables de survivre dans une illumination moindre. De grandes civilisations sont nées de l'union de la lumière et du végétal, mais aucune n'est cependant apparue depuis le début de l'Âge des Prétendants. De nombreuses communautés anciennes perdurent cependant, et apportent connaissances et bienfaits à ceux qui parviennent à les approcher.

Ports d'accueil: La Canopée iridescente est un lieu où l'intensité lumineuse limite fortement ne serait-ce que les plus brefs séjours. Des voyageurs suivant les branchages du Vacuunaralamaa atteignent malgré tout les branches lumineuses, et parviennent tant bien que mal à s'adapter aux rudes conditions locales.

Il y a quelques siècles, un petit groupe de Tuaamsari découvrit un ensemble de cités végétales pétrifiées, nimbées dans de puissants halos lumineux. Vastes métropoles abandonnées depuis des temps immémoriaux, il s'avéra qu'un peuple ancien totalement inconnu avait développé une culture spatiale. Certaines de leurs nefes végétales étaient encore à quai, pétrifiées par le temps, inutilisables, mais vastes comme des îles, donnant une vision de ce qu'avait été la puissance de cette civilisation disparue.

Les Tuaamsari invitèrent plusieurs peuplades des Îles argentées à s'établir dans ces immenses villes, créant ainsi de nouveaux mouillages pour les Sylves Narasharyd remontant le long des grands puits de lumière. **Yonomatoc** est ainsi une cité antique, pétrifiée, mais débordant depuis deux siècles d'une vie bourdonnante. Véritable croisée des chemins, les équipages qui se retrouvent dans les larges baies célestes embarquent aussi bien des marchandises pour les communautés les plus démunies, que voyageurs désireux de traverser les canopées. Le port est majoritairement peuplé par **les Ka'matoc**, des Grommam ayant renoncé collectivement au sens de la vue, afin de profiter des bienfaits émanant des nombreux thermes, dont la principale propriété est de rallonger l'espérance de vie. Forte de plusieurs dizaines de milliers d'habitants, la population Ka'matoc vénère les Brasiers de lumière, nommés **Vacuumassanaat**, *les Joyaux de la Vie éternelle*. Le culte reste informel, mais attire de nombreux individus depuis toutes les régions du système de Terre-blanche, désireux de bénéficier d'une vie plus longue. Les Druides Tuaamsari qui veillent sur les régions où se trouvent ces ports spatiaux s'inquiètent de voir l'Équilibre naturel perturbé à une échelle notable, à cause d'un trop grand nombre d'individus à la longévité étendue. Pour l'instant, les conditions de vie propres à la Canopée iridescente limitent ce danger, les prétendants à une vie plus longue devant accepter la perte de la vue.

Ressources: Les abondantes ressources végétales de la canopée extérieure sont éclipsées par les propriétés miraculeuses imprégnant la sève de l'Arbre cosmique. En effet, la combinaison avec l'énergie de la Radiance a conféré au précieux liquide la capacité de guérir tous les maux connus. Les rares adeptes des voies profanes à avoir pu étudier ce liquide épais ont tous disparus, après avoir été menacés par les Druides de l'Ordre du Kuraa-Vacuu de garder secrètes leurs découvertes. La rumeur veut cependant que *le Sang de l'Arbre cosmique*, imprégné par la lumière de la Canopée iridescente, favorise une forme d'Ascension divine unique et particulièrement intense.

Cultures: Trois grandes peuplades évoluent actuellement au sein de la Canopée extérieure, ils possèdent des souvenirs communs de races anciennes et disparues, qui favorisèrent leur évolution avant de les abandonner. Grands ennemis des forces régnant sur les Jungles Knapharites, ces peuples sont actuellement des alliés des Druides, qui voient cependant en eux de possibles menaces pour l'Équilibre naturel dans le système de Terre-blanche.

Les Jazayaruu sont des raies manta d'un diamètre moyen de dix mètres, dont la frêle ossature est visible à travers une chair translucide d'un bleu électrique. Capables de projeter de puissants jets de vapeur surchauffée, ils évoluent entre la face intérieure de la Canopée iridescente et la frontière avec les Jungles Knapharites. Peuple porteur de la lumière des Vacuumassanaat, les Jazayaruu combattent sans relâche les forces négatives émanant de la canopée intermédiaire, pour les remplacer par de nouveaux brasiers de Radiance, en réalité des membres de leur peuple ayant fait le choix de servir la cause sacrée en renonçant à leur conscience pour devenir des phares purificateurs.

Les Jazayaruu se désintéressent des affaires des autres peuples, leurs territoires sont rassemblés dans des régions inaccessibles et saturés aussi bien par d'intenses halos de lumière que par des nuages de vapeur brûlante, à laquelle ils sont insensibles. Redoutables lorsqu'ils se déplacent en groupe, leur rayonnement individuel est magnifié par leur foi, et toute créature rencontrée est alors considérée comme souillée par les Jungles.

La société des Jazayaruu est théocratique, avec un **Sanaat** régnant sur une communauté de plusieurs centaines de milliers d'individus. Oracle des Vacuumassanaat, le Sanaat a la charge de veiller au développement des siens et cherche à attirer sur eux les faveurs des brasiers de lumière. Il existe généralement cinq Sanaat, mais certaines époques en virent plus ou moins. Les **Jasanaa** forment une caste cléricale relayant les visions de leur Sanaat, ils sont également les combattants des Vacuumassanaat, et les plus redoutables reçoivent l'insigne honneur de devenir des *Jazanaat*, véritables brasiers de lumière vivants. Les **Salyaa** sont les reproducteurs de l'espèce, indistinctement mâles ou femelles, ils restent loin des zones à risque, et consacrent leur temps à élever les jeunes Jazayaruu dans les principes de la lumière sacrée.

Les Yanuuruu sont de proches cousins des Arachnides Aruunluu qui migrèrent en masse vers les Îles argentées. Ayant depuis longtemps absorbés les propriétés de la Radiance, les Yanuuruu sont des créatures de petite taille, sinclairantes et manipulant une magie élémentaire unique. Grands guérisseurs

de tous les maux connus, leur méthode pour soigner ceux qui viennent à eux consiste à s'agglutiner et fusionner avec le blessé. Les Druides Tuaamsari font appel à eux car la lumière des Yanuuruu est connue pour dissiper la Souillure Knapharite, malheureusement au prix de plusieurs dizaines de milliers d'individus.

Se rassemblant par millions autour des grands brasiers de lumière, les Yanuuruu se contentent de sommeiller en absorbant directement le rayonnement des Vacuumassanaat. Bien qu'ils soient doués de conscience et possèdent une certaine forme d'intelligence, les Yanuuruu ne ressentent pas le besoin de hiérarchiser leur espèce. Chaque individu peut choisir d'engendrer en sacrifiant son enveloppe pour donner la vie à une dizaine de rejetons, qui disposent d'une mémoire commune. Le mythe du Premier Yanuuruu est bien ancré dans l'inconscient collectif, et les communautés rassemblées autour d'un même brasier élémentaire tendent à posséder des souvenirs communs.

Incapables de tisser des toiles comme les Aruunluu, leur organisme peut cependant se liquéfier lorsque l'intensité lumineuse est insuffisante. Les Druides savent d'expérience que le fluide Yanuuruu est également une puissante potion de guérison, tout autant qu'un poison violent pour ceux qui ne peuvent supporter son intensité.

Les Phadraan ont l'apparence de Phasmes translucides, irradiant une lumière vive se modulant en fonction de leurs émotions. Jadis de grands voyageurs ayant arpenté les branchages du Vacuumaralamaa, ils seraient originaires d'une autre Sphère de l'Arbre, bien que les traces de leur culture se retrouvent un peu partout dans cette région du Phlogiston. Vénérant l'Arbre cosmique de la même manière que les Druides de l'Ordre du Kuraa-Vacuu, les Phadraan semblent être une civilisation sur le déclin, leurs ancêtres fondèrent les grands puits de lumière afin de relier la Canopée iridescente aux Îles argentées, et beaucoup de leurs communautés entretiennent encore ces passages. Mais pour la grande majorité, les Phadraan ont oubliés beaucoup de leurs anciennes traditions, et se contentent de nomadiser d'un brasier de lumière à l'autre, se nourrissant de l'énergie de la Radiance.

Sites notables: La Canopée iridescente s'est formée en dernier, tandis que les branches du Vacuumaralamaa ayant percée la Sphère de cristal remontait depuis le cœur du système. L'interaction unique entre la force de la Radiance et l'Arbre cosmique tient de la symbiose, et les peuplades qui se développent dans la canopée extérieure représentent des formes de vie uniques, étranges et porteuses de dons en mesure de transformer les plus viles ténèbres en lumière aveuglante.

Le Puits des nuées lumineuses est le plus grand passage connu entre la Canopée iridescente et les Îles argentées. Large de près de trois kilomètres, il dissipe les forces entropiques des Jungles Knapharites et permet à de nombreuses peuplades de voyager en toute sécurité. Des espèces insectoïdes se sont avec le temps fixées le long des branches les plus épaisses, créant un environnement unique, combinant des propriétés des deux canopées. Formant des essaims imprégnés d'une conscience collective, les nuées lumineuses aident les voyageurs à suivre les plus sûrs chemins le long du Vacuumaralamaa, et accompagnent également les Sylves Narasharyd qui transitent d'un côté à l'autre du système de Terre-blanche.

La longue Tresse Yontaruu est un ouvrage ancien, fait de branchages entrelacés s'étendant sur plusieurs dizaines de kilomètres, et dont l'écorce a été sculptée pour former de singuliers motifs mis en valeur par une surprenante lumière liquide, s'écoulant lentement le long de la Tresse. Les Yontaruu se développèrent durant les Âges sombres des Sphères Connues, ils consacèrent plusieurs millénaires à cultiver de nombreuses espèces végétales, qu'ils transplantèrent ensuite au sein de la Canopée iridescente, amenant la Vie sous des centaines de formes nouvelles. Ils laissèrent en témoignage de leur existence plusieurs de ces étranges tresses, se développant à partir des branches du Vacuumaralamaa, et servant à irriguer certaines régions de la canopée extérieure. La lumière liquide employée pour se faire est un secret de ce peuple, que même les Druides ne parviennent pas à retrouver. Certaines espèces propres à cet environnement lumineux viennent se nourrir de la lumière liquide, formant des colonies le long des tresses Yontaruu.