

## Nayvay au sang de saphir

**Type de monde:** Sphérique rocheux

**Taille:** D (diamètre équatorial de 7584km)

**Rotation:** 31 heures

**Révolution:** 620 jours

**Lunes:** Yotay

**Population:** 782 549 Shanko, 358 416 Baram'En'Shaardh

**Trame magique:** Renforcée, magie profane dominante (Sorcellerie Shanokk)

*La planète extérieure du système est également un vaste désert aux sables brûlants, où les nappes phréatiques restent de précieuses ressources. Hormis quelques prédateurs, nulle peuplade ne vit dans cette désolation régulièrement transformée par des tempêtes d'une force rarement égalée ailleurs dans le système de Zukonn.*

*Les pôles sont ceinturés de hautes chaînes montagneuses au sein desquelles se trouvent de profondes vallées fertiles, parcourues par des rivières sinueuses. Les massifs montagneux protègent également de très anciennes jungles au sein desquelles s'élèvent encore quelques ruines des conquérants At'uru.*

**Ports d'accueil:** Nayvay est ce qu'il subsiste d'un grand empire Shanko, né des cendres de l'ère des Soixante Sphères. L'Empire marchand du Boktomaguruug fut une grande union des ethnies gobelinoïdes que les Clydön avaient estimés dignes de recevoir un fragment de leur savoir. Bien qu'ils n'égalèrent jamais leurs maîtres, l'ambition dévorante des Sorciers Shanokk, qui menèrent leur peuple à travers les Sphères, ne fut stoppée que par des peuples puissants. Pour les sages en quête d'Histoire ancienne, visiter les métropoles Shanko de Nayvay est un véritable retour à l'ère impériale des Sorciers.

Toutes les métropoles Shanko sont des ports spatiaux, certains à usage exclusivement militaire, d'autres tournés vers le commerce. Leurs zocalo combinent la vitalité de ports prospères et l'influence émanant des Arches éthériques propres aux civilisations des Fontaines Stellaires. Nul n'a encore dénombré les spelljammers présents sur ce monde, mais ils se comptent par centaines, avec une quantité non négligeable de vaisseaux remontant à l'ère Clydön.

**Yoshott-Puaru** est considéré comme le plus grand port Shanko de Nayvay, avec ses hautes murailles et ses nombreuses ziggourats, ce sont cinquante-trois forts qui défendent les vastes quartiers portuaires, hébergeant une troupe permanente de quatre milliers de soldats de métier. Une centaine de milliers d'habitants vit du négoce des métaux mystiques Shanko ainsi que des esclaves en provenance de tous les mondes et toutes les dimensions reliées à l'Arche éthérique. Les Gobelins ne font plus eux-mêmes le commerce des esclaves, mais laissent leurs alliés commerciaux le pratiquer dans des espaces spécifiquement aménagés, se contentant de prélever de lourdes taxes. Il est fort probable que de nouvelles lois réformatrices soient votées dans les futures décennies, afin de bannir ce négoce de Nayvay, bon nombre de puissants Shanko voyant plus d'intérêts à faire des affaires avec des collaborateurs plus fiables que Néogi et Illithids.

Comme les autres métropoles Shanko, Yoshott-Puaru est placée sous l'autorité d'un Shankarugg, seigneur guerrier descendant d'une longue lignée de dirigeants et luttant afin de conserver sa place ainsi que sa vie. Une douzaine de telles lignées existent dans chaque cité Shanko, mais ce sont plus de vingt qui se querellent continuellement dans Yoshott-Puaru, engendrant un climat d'instabilité politique permanent. Chacune de ces lignées dispose de ses propres ressources marchandes et militaires, seules des alliances incertaines permettent de maintenir un certain ordre au sein de l'ensemble des quartiers. La société Shanko de Nayvay est dominée par la lignée impériale, une grande famille de seigneurs investis de pouvoirs mystiques hérités de l'ère Clydön. Le Shankarugg actuel de Yoshott-Puaru, **Yem'k-Shuna-Pranagg**, est un lointain cousin, et bénéficie ainsi de certains atouts face à ses rivaux au sein de la cité.

La grande métropole est divisée en trente-huit quartiers séparés les uns des autres par des murailles, protégés par les milices privées des familles qui vivent dans la crainte de l'assassinat ou du coup de force. **Le Zocalo central** entoure l'Arche éthérique et se trouve délimité par les plateformes du port spatial, il est sous la protection du Shankarugg, qui peut compléter la sécurité à l'intérieur par des troupes impériales. **Le quartier du Temple des Trois flammes** est également sous la responsabilité du seigneur, il abrite une congrégation de fidèles majoritairement Shanko, mais les sommités du culte sont des Tritons des flammes Sumanat, l'ethnie locale bien moins fanatisée que celle des Suyanat de Kahesh'Baram. Les Gobelins Shanko ne sont guère tournés vers la religion, mais les miracles du Culte des Trois flammes ont suffisamment marqués les esprits pour rassembler des fidèles. Enfin, **le quartier de la Garnison impériale** est lui aussi indépendant vis-à-vis des familles de Yoshott-Puaru. Il abrite la principale garnison de soldats assurant la défense des murailles, incluant quatre milliers de fantassins, ainsi que cinq cent membres d'équipages de la

flotte impériale, une vingtaine de vaisseaux de guerre pouvant renforcer la défense de la cité en cas d'attaque en provenance du Vide.

**Ressources:** Nayvay est un monde riche en ressources minérales. Sa faune et sa flore ont depuis longtemps été altérées par les étranges énergies planaires qui favorisèrent l'apparition des métaux mystiques Shanko. Le rayonnement des trois soleils d'or, combinés aux forces élémentaires libérées par les Gobelins ont ainsi transformées la majorité des espèces vivant au sein des jungles polaires, malheureusement, les plus dangereux prédateurs de ces régions ont développés une forme de conscience rendant mortelle toute incursion sur leur territoire. Les meilleurs chasseurs du Mias'menh'Shaardh viennent exercer ici leurs talents, face à des adversaires redoutables, laissés maîtres des jungles par les Shanko, qui favorisent les hautes montagnes.

Bien qu'ils ne possèdent pas la puissance ésotérique des Saadrah, autres héritiers de la magie Clydön, les Shanko ont pillés les connaissances des Pyrïn, un peuple qui fut décimé par les Sorciers. De ce vol naquirent les cinq alliages mystiques. Elaborés à partir de minerais ordinaires, les alliages sont transfigurés dans des forges imprégnées d'énergies planaires uniques, qui altèrent rapidement leur environnement. Les Gobelins Shanko ont depuis longtemps appris à interférer sur la trame magique planétaire, et ont ainsi modifié Nayvay en profondeur.

**Cultures:** Les Nabukii ne semblèrent pas s'être beaucoup intéressés à ce monde. Quelques ruines furent bien découvertes et exploitées par les premiers Shanko, mais elles furent par la suite abandonnées, jugées sans intérêt pour la gloire de l'empire.

A l'apogée de L'Empire marchand du Boktomaguruug, les Gobelins Shanko occupaient déjà Nayvay depuis quelques siècles, sans porter grande importance à ce monde lointain et difficile d'accès. Hormis la faune sauvage et belliqueuse des jungles polaires, aucune forme de vie ne s'était établie sur ce monde depuis des dizaines de millénaires. Plusieurs revers de fortune, ainsi que la venue des Goshènes dans les Sphères Connues, firent que le puissant empire s'effondra, se morcela en territoires conquis. L'arrogante lignée Krumat vint ainsi établir son palais sur sa dernière possession, une planète isolée dans les Fontaines Stellaires.

La société Shanko n'a guère évolué depuis l'époque où elle était vassale de l'Empire des Soixante Sphères. L'influence Clydön se retrouve partout dans ses traditions, son architecture, et bien entendu, dans l'état d'esprit dominant. Par nécessité, le Boktomaguruug était une nation tournée vers le commerce, plus généralement vers le pillage, mais une fois isolée sur Nayvay, ce furent les traditions sorcières qui reprirent le dessus. La lignée Krumat, jugée trop faible, fut intégralement décimée, et la lignée Shuna prit l'ascendant sur une société tournée vers l'avenir.

Il existe quarante-neuf lignées mystiques Shanko encore vigoureuses, mais autant qui furent brisées au grès des conflits rythmant l'Histoire impériale. Ces familles sont désignées du nom de **Shankaru** lorsqu'elles règnent sur une cité ou un territoire, **Shankrom** lorsqu'elles ont connues un revers de fortune et doivent se soumettre pour survivre. Les membres de ces lignées anciennes possèdent tous une marque de naissance les identifiant en tant que seigneurs de ceux qui ne possèdent pas de telles marques, ils disposent également de pouvoirs surnaturels plus ou moins importants selon leur âge et ceux détenus par leurs parents.

Les Shanko possèdent une cellule familiale étendue, les affaires de sang comptent pour beaucoup dans leurs guerres intestines, et il est possible pour chacun de rejoindre une lignée Shankaru grâce à une judicieuse union. Les membres des quarante-neuf lignées n'apprécient cependant que très peu diluer leur sang mystique dans une progéniture impure, car leurs pouvoirs s'en trouvent fortement réduits. Les unions avec les Shankrom sont pour leur part des enjeux majeurs et acceptables, bien que les lignées Shankaru favorisent bien entendu les unions au sein même de leurs familles.

La société Shanko a su trouver un certain équilibre entre mâles et femelles, et sa nature patriarcale ou matriarcale est en fonction de qui siège sur le Trône impérial. Ces considérations restent cependant très secondaires, face à la préservation et au possible renforcement des lignées du sang. Tous les enfants d'une même lignée sont élevés ensemble et reçoivent une formation militaire très poussée, les Shanko étant des conquérants impitoyables. Le titre suprême pour un Shankaru est celui de **Shankarugg**, qui indique sa capacité à commander des troupes, mais également à représenter l'Empire en tant que seigneur. Plusieurs Shankarugg peuvent appartenir à une même lignée. Placés juste sous l'autorité du seigneur se trouvent les **Shankat**, toujours liés par le sang, et faisant fonction d'officiers militaires et d'émissaires. Viennent ensuite les **Shamagg**, des intendants en charge des biens et des ressources du Shankarugg, ainsi que de l'éducation des enfants et la gestion des vassaux et des esclaves.

Les membres des lignées Shankrom peuvent pour leur part prétendre au titre de **Shorun**, l'équivalent d'un Shankarugg à l'échelle de leur famille, sans aucun contrôle sur un territoire mais avec la possibilité de former une

milice et avec des devoirs envers la lignée Shankaru dont ils sont vassaux. Il est fréquent que les Shorun soient considérés comme des officiers au sein d'une armée Shanko, ils sont alors considérés comme supérieur en autorité aux Shankat. De même, certains tiennent lieu d'intendants et sont alors placés sous l'autorité des Shamagg.

Ceux des Gobelins n'appartenant pas à une lignée mystique sont des **Shandargg**, tenant lieux de serviteurs pour les familles Shankaru et Shankrom. Selon leurs prédispositions, ils peuvent devenir des *Sunargg*, des soldats de métier pouvant se faire remarquer par leurs officiers et accéder à certains privilèges, ils peuvent également devenir *Saragg*, initiés aux métiers artisanaux et faisant du négoce pour leurs maîtres. Enfin viennent les *Shanokk*, un cas à part parmi les Shandargg, car totalement indépendants et n'en répondant qu'à ceux de la lignée impériale. Ce sont les sorciers de la civilisation Shanko, véritables conseillers mystiques et redoutables adeptes des arts profanes. Ils sont également perçus avec le plus grand mépris par ceux des quarante-neuf lignées, qui développent avec peine leurs propres rituels ésotériques.

Les Shanokk sont des ensorceleurs tournés vers les plus sombres pratiques magiques connues. Pâles reflets de leurs maîtres Clydön, ils n'en restent pas moins l'un des fondements de la culture Shanko, et disposent de leurs propres rituels manipulant les métaux mystiques. Il est très fréquent qu'un membre de la lignée impériale assigne un ou plusieurs Shanokk à un seigneur Shankaru, autant pour surveiller ce dernier que pour le conseiller sur des questions ésotériques complexes.

La métropole Shanko se développe autour de son port spatial, au milieu duquel est souvent positionné une Arche éthérique. Chacune des lignées Shankaru possède son propre quartier, isolé des autres et disposant de toutes les commodités accessibles à ses gens. Peuple du Vide toujours fortement lié à l'Espace sauvage, les Shanko continuent à évaluer leur richesse et leur position grâce au nombre de vaisseaux qu'ils peuvent armer, ou pour les Shandargg, sur lesquels ils servent. L'hostilité extrême de la faune locale a fait que les Gobelins ont continué à chasser au sein du Vide, accommodant leurs viandes traditionnelles d'épices et de mets en provenance d'autres mondes et dimensions. Le développement des Arches éthériques n'a guère apporté de changements dans les habitudes alimentaires Shanko, et des flottilles de pêche s'élèvent toujours dans les cieux jaunâtres de Nayvay afin de traquer les grandes bêtes de l'Espace sauvage.

Le Trône impérial dispose de sa propre cité, **Kuantogg**, un ensemble de cavernes à ciel ouvert reliées par de larges galeries fortifiées. L'unique moyen d'accès est un puits fortifié balayé en permanence par des vents violents montant des entrailles du monde. Seuls les meilleurs navigateurs peuvent se poser sur l'étroite plateforme en équilibre au-dessus d'un abîme. La cité impériale a été conçue pour pouvoir héberger des représentants de chacune des quarante-neuf lignées Shankaru dans de luxueux palais, qui n'enlèvent rien au fait que ces individus et leurs suites sont autant d'otages garantissant leur loyauté envers le Trône. Kuantogg est également le lieu où sont formés les meilleurs équipages de spelljammers disponibles dans le système de Zukonn. La flotte impériale comprend deux cent vaisseaux toujours prêts à s'envoler promptement pour intercepter une menace. La capitale est également protégée par plusieurs sanctuaires de Sorciers Shanokk, qui trouvent ici un havre dans leur incessante rivalité avec les Shankaru.

Depuis l'avènement des Baram'En'Shaardh, nés de leurs unions avec les Tritons des flammes, les Shanko voient leur influence s'atténuer, tandis que de nouvelles coutumes naissent au sein de leur société. Artisans de la fondation du Mias'menh'Shaardh, ils ont vu leurs progénitures métissées prendre l'ascendant sur la volonté de leur peuple, jusqu'à devenir les véritables guides de cette grande alliance de Zukonn.

La lignée impériale Shanko reste encore prédominante d'un point de vue militaire, et sa flotte spatiale a le contrôle de toute la région du système. Les métaux mystiques représentent une formidable ressource pour tous les peuples faisant du commerce avec le Mias'menh'Shaardh à travers les Fontaines Stellaires, et bien qu'ils soient ouvertement redoutés, les Sorciers Shanokk sillonnent librement les trois systèmes sans jamais manquer d'emploi par des seigneurs locaux, soucieux de solutions expéditives et de discrétion.

**Sites notables:** Nayvay est un monde pouvant paraître hostile à la vie, avec des conditions climatiques extrêmes et des jungles peuplées de terribles prédateurs. Malgré tout, des peuplades se sont jadis établies en ces lieux, laissant de prodigieux témoignages d'une époque lointaine.

**Les Pyramides At'uru** forment la principale attraction du pôle septentrional, cinq hautes structures émergeant de la jungle, saturées par des énergies planaires impossibles à définir mais liées à des forces toujours vivaces. Les Pyramides n'ont été que sommairement explorées, étant lourdement piégées et au cœur d'un territoire hostile, elles sont les sommets d'un complexe réseau de cavernes où se trouvent les légendaires **Sources-saphir**. Particulièrement

difficiles d'accès, ces sources produisent un liquide épais d'un bleu aveuglant amplifiant les capacités des lignées Shanko. Très peu de fioles de ce Saphir existent à la surface de Nayvay, et des expéditions sont régulièrement envoyées depuis les plus grandes cités Shanko, pour bien peu de résultats.

Les Sorciers Shanokk viennent en pèlerinage en ces lieux durant leur formation, car plusieurs salles ont été découvertes dans les pyramides, renfermant des connaissances mystiques complétant le savoir Shanko hérité des Clydön. Il n'est donc pas rare de croiser un sorcier solitaire en quête des secrets encore dissimulés dans les Pyramides At'uru.

Isolées au cœur de la plus dangereuse région des jungles septentrionales, les Pyramides semblent être défendues par d'énormes créatures simiesques, étrangement semblables à des At'uru retournés à un état primitif. Les Shanko tentèrent à maintes reprises de dresser ces créatures, nommées *Atuonoc*, espérant pouvoir éveiller une conscience atrophiée, mais ils finirent par comprendre que les créatures ne possédaient qu'une vague ressemblance avec les puissants représentants de ce peuple ancien.

**Les Mines des Shuna-Pyanat** sont des dizaines de complexes miniers situés sous les sables équatoriaux de Nayvay, exploités depuis des siècles par une branche de la famille impériale vivant en totale autarcie dans des cavernes profondes, inaccessibles aussi bien par la voie des airs que par des passages planaires qui furent scellés dès que les premières menaces vinrent peser sur la production de ces mines, véritables métropoles souterraines où la culture Shanko semble avoir conservée toute sa cruauté d'antan. Les Shuna-Pyanat règnent sur de vastes armées d'esclaves excavant les entrailles de Nayvay pour en extraire de précieux minerais. D'innombrables caravanes acheminent ensuite leurs précieuses cargaisons par de sinueuses voies souterraines.

Il semblerait que les seigneurs des différentes mines consacrent leur temps à assassiner leurs parents, formant de brèves alliances pour renverser les plus puissants des leurs. Nombre d'Empereurs tentèrent par le passé d'en appeler à la raison, de menacer ces turbulents serviteurs, mais rien n'y fit, et la lignée Shuna-Pyanat reste ainsi souvent considérée comme maîtresse d'un domaine en dehors des lois impériales. Nul ne souhaite cependant prendre sa place dans l'enfer des mines équatoriales, où les autres lignées Shankaru se sauraient isolée de la vie politique de l'Empire Shanko.

**Yol'k-Shuna-Pyanat** est considéré par ses pairs comme étant le plus redoutable et ancien Shankarugg. Sa longévité exceptionnelle est renforcée par une réserve secrète de Saphir connue de lui seul, lui permettant de disposer de pouvoirs innés impressionnants. De fait, il parvient régulièrement à unifier les siens pour de brèves périodes, durant lesquelles la production de minerai augmente et permet à tous les Shanko de profiter d'une certaine opulence. Conscient de son influence, Yol'k-Shuna-Pyanat peut certainement être considéré comme l'individu le plus paranoïaque de Nayvay, il fait goûter chaque plat qui lui est présenté trois fois, change régulièrement d'appartements au sein de son palais, et bien entendu, ne tolère la présence d'aucun Sorcier Shanokk dans les Mines.

La société des Mines de Shuna-Pyanat vis en totale autarcie, sans jamais côtoyer les autres cultures du Mias'menh'Shaardh, ni même d'autres Shanko. Nul ne sait réellement quelles sont les conditions de vie des dizaines de milliers d'esclaves, et tant que ces derniers assurent la prospérité de l'Empire Shanko, nul ne cherche à s'intéresser aux affaires des Shuna-Pyanat.

### **Yotay**

L'unique lune de Nayvay est un astre doté d'une atmosphère étonnement clémente, d'une surface boisée et de plusieurs lacs où se développe une faune diversifiée. Sanctuaire des Shanokk, Yotay est un lieu d'étude et d'initiations brutales, où les membres de cet ordre ancien ambitionnent de reconquérir leur gloire passée.

Entourés d'esclaves soigneusement sélectionnés pour servir d'assistants, les Shanokk sont regroupés dans de petits sanctuaires disséminés sur toute la surface, développant leurs dons avant d'entreprendre de longs périple afin de partager leur nouveau savoir. L'autorité impériale est ici réduite à quelques petites garnisons assurant la sécurité des sanctuaires grâce à une flottille d'une quinzaine de spelljammers. La lignée impériale préfère garder éloignés ces Shanokk méprisés par le reste de leur peuple.

Si les Shanko de Yotay sont libres d'aller où bon leur semble, ils se voient limités aux voyages à travers le Vide et n'ont pas la permission de disposer de leurs propres Arches éthériques, d'insistantes rumeurs veulent cependant que les sorciers ont depuis longtemps bravés cet interdit et disposeraient même d'un véritable réseau parallèle d'Arches.