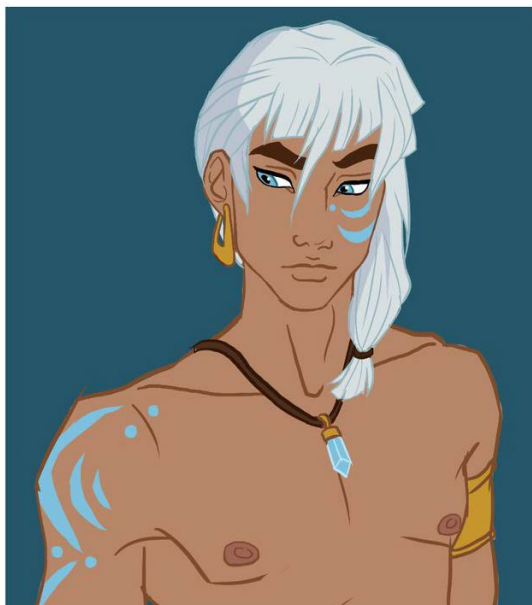

Terra Antiqua



1. Les Anciens



Les différents peuples les appelaient les Anciens car ces derniers étaient la plus ancienne des civilisations. Les Anciens ressemblaient tout simplement à des humains, caractérisés par des tatouages bleus.

Les Anciens ne prêchaient aucune religion car ils se voyaient eux même supérieurs aux autres races.

Toutes formes de légendes ont circulé sur les Anciens. Certains disaient qu'ils étaient les créateurs de toutes les formes de vies sur nos continents, d'autres disaient que les Anciens avaient été bannis par les dieux et étaient tombés du ciel sur ces terres.

Mais ce dont nous sommes sûrs, c'est que les Anciens côtoyaient certains dieux, qu'ils possédaient en eux une essence magique naturelle caractérisée par un bleu pur et qu'ils étaient en quête d'immortalité grâce à leur savoir inégalé !



Les anciens étaient un peuple pacifique. Pour eux, faire la Guerre était un signe de stupidité, mais attention, cela ne voulait pas dire que les Anciens étaient vulnérables.

Leur puissance magique permettait de se protéger contre toute invasion. Et il va sans dire qu'avec l'aide de certains dieux, leur force magique était décuplée.

2. La Science



Les Anciens étaient de grands scientifiques, leurs savoirs dépassaient tout le savoir réuni de tous les peuples des différents continents.

On pouvait trouver des laboratoires dans toutes les grandes villes de Terra Antiqua.

Ainsi les Anciens avaient développé différents outils magiques pour leurs tâches quotidiennes. Comme par exemple les Golems, forts et résistants, pratiques en cas d'invasion. Golems qui avaient la particularité d'avoir des traits, très humains.

3. L'immortalité



Mais il était bien une quête scientifique sur laquelle les Anciens travaillaient avec acharnement : l'immortalité. Les avis étaient très partagés à ce sujet. Certains estimaient que l'immortalité devait s'obtenir par l'Ascension mais d'autres, pensaient que l'immortalité pouvait s'obtenir par la Magie.

Cette quête conduira le peuple des Anciens à leur destruction...

Les Anciens avaient pour réputation de toujours maîtriser leurs expériences, mais un jour, dans un des laboratoires, une expérience sur l'immortalité n'a pas fonctionné comme prévue, provoquant comme une sorte de réaction en chaîne qui libéra une vague d'énergie surpuissante. Cette vague eut pour conséquence, la dégénération de leur structure moléculaire, les transformant peu à peu en mort-vivant.

On raconte que ces morts-vivants furent ensuite recrutés au sein d'une armée dirigée par un Dieu du nom de Krishna, Dieu de l'ombre.

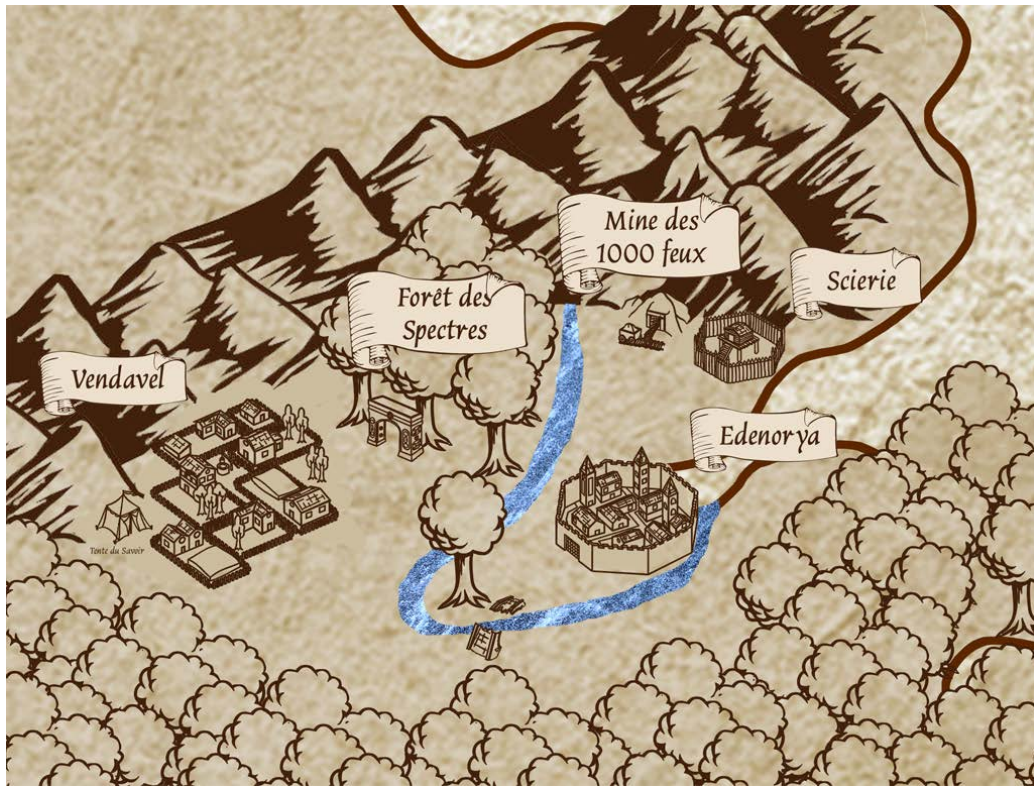
Pour la première fois, les Anciens entrèrent en Guerre.



4. La fin ?

Personne ne sait ce qu'il s'est réellement passé par la suite. Le Roi Darkan reçut une lettre de demande à l'aide des Anciens. Mais lorsque Grom et Sarèth arrivèrent sur les lieux, il était apparemment déjà trop tard. Chose étrange, les faits semblaient être plus anciens que prétendait la lettre...

Les lieux clefs de



Saint Georges

1. Edenorya

Ville d'arrivée de tous les nouveaux arrivants mais aussi « Capitale » de Terra Antiqua puisque cette ville est apparemment la seule habitée par des êtres, autres que mort-vivant.

Cette ville est sous la responsabilité de Grom et Sarèth.

2. La mine des 1000 feux

Cette mine est actuellement abandonnée. C'est dans cette dernière qu'a été retrouvée Néphéris, dans un sarcophage de verre.

Cette mine porte ce nom car on peut y retrouver une multitude de ressources minérales, que ce soit de l'or, du mithral, etc...

Quiconque possèdera cette mine se verra attribuer (à la faction) des richesses aléatoires toutes les heures en plus des cueillettes possibles sur place.

De 10h à 20h.

3. La Scierie

Cette Scierie est actuellement abandonnée.

Quiconque possèdera cette mine se verra attribuer (à la faction) des richesses aléatoires toutes les heures en plus des cueillettes possibles sur place.

De 10h à 20h.

4. Forêt des Spectres



C'est lors d'une tentative de capture de Vendavel que Grom et sa troupe ont dû se réfugier dans cette forêt.

Après avoir passé ce qu'il semblait être une ancienne construction de pierre en forme de porte, ils se retrouvèrent dans une forêt où une atmosphère étrange se faisait ressentir. Etrangement, mais aussi heureusement pour Grom et sa troupe, les mort-vivants ne les poursuivirent pas... comme effrayés.

C'est alors qu'est apparu un Spectre ressemblant à une femme. Elle semblait comme paisible. Grom essaya de communiquer avec elle, mais jamais elle ne répondit. Elle tendit un parchemin à Grom. Aussitôt le parchemin transmis, aussitôt elle disparue.

On raconte qu'il est encore possible, parfois, de croiser un de ces Spectres.

5. Vendavel

C'est le repère des morts-vivants et le principal point noir d'Edenorya. Suite au nettoyage d'Edenorya, nombreux sont les mort-vivants qui sont allés se réfugier à Vendavel. Nombreuses ont été les attaques menées par Grom et Sarèth afin de récupérer Vendavel, mais la cité semble être protégée par un puissant Prêtre obscur. Ce dernier protègerait un puissant Artefact.

6. *Les îles du Nord*

Ces îles vierges possèdent de nombreuses ressources, que ce soit en bois, plantes, etc...on les surnomme les Terres d'abondance tellement elles sont riches.

Quiconque possèdera une zone se verra attribuer des richesses aléatoires (à la faction) toute les heures.

De 10h à 20h.

La conquête d'une île doit se faire obligatoirement via la Maison des fiefs.