



## newsletter n°2



### Confédération Arténienne

La ville de Folionna a connu des instants d'effervescence : les mages ont décidé de nettoyer la ville de ces voleurs, et la lutte s'est montrée sanglante, touchant jusqu'à la Cité de Jolgar. Mais la guerre des rues n'est pas terminée, l'Ecole de la Négation a été touchée en son cœur, et tente de se regrouper, tout comme ses ennemis. Qui remportera cette guerre ?

Pendant ce temps, au sein même du désert, les créatures des Quatre semblent se comporter étrangement, et les mages étudient leurs changements, au péril de leur vie.

Et dans la Cité diplomatique de Patanjali, le gouvernement se reconstruit après la disparition de la précédente Gouvernante de Patanjali. La Haute Consule aurait désigné un nouveau Gouverneur, et un nouveau Chiliarque, mais quel avenir réservent-ils pour la Cité ?

### Neutres

Une Tour immense semble avoir fait son apparition à la frontière Est de Patanjali, entre les terres neutres et arténiennes. Nul ne sait d'où elle provient, qui l'a bâtie, ou encore son but, mais une vingtaine d'aventuriers se sont réunis pour l'explorer. Nul ne sait qui en ressortira vivant.



## Union d'Havrebois

Les rêves et les visions l'avaient annoncé. Les auspices le présageaient. Depuis quelques lunes tout portait à le deviner...



Des flots de monstres et créatures avaient quitté les hauteurs, chassés de leur habitat par une peur instinctive, envahissant les terres des orcs, s'avançant de plus en plus profondément dans les plaines. Des klans provenant du Sud des montagne rejoignaient les plaines, porteurs de nouveautés... ou d'anciennes vérités oubliées ? Tous fuyaient le même prédateur.

Un dragon était arrivé en Gor'kaggar.

Instillant terreur et effroi, il amène le Peuple de la Force à s'interroger sur la manière d'y survivre. Serait-ce par le biais des shamans et de leurs artefacts perdus ? Par la puissance inégalée des guerriers ? Dans cette époque troublée, les klans semblent se réorganiser et de nouveau se créer sur les cendres des anciens pour faire face à la menace légendaire.

Plus que jamais, l'Union se doit d'être unie.

Mais... cela sera-t-il suffisant ?

## Royaume de Keldar

La ville de Montargent a été récemment secouée par une crise qui a tournée à la guerre civile. Le Très Sévère a privé tous ses fidèles de sa magie la plus spécifique : celle de la Justice. Quelque part dans les plaines du royaume, l'Elue rencontre les membres du Conclave, préparant l'avènement de la nouvelle tête du Royaume. Pendant ce temps, le Très Sévère continue d'envoyer des signes à ses fidèles, et ses Fidèles envisagent de rétablir leur lien avec Sa Justice à travers un rituel.



Quel futur pour la ville de Montargent ?

Qu'advient-il de ceux qui ont déserté le Royaume pour fuir vers l'empire de Kohr ?  
Quels changements surviendront pour le Royaume, et quel rôle chacun y tiendra ?

## Peuple Elfe



La Taurë s'anime, bientôt le nouveau roi sera couronné sous l'oeil des Quende, des Valar, et chose étonnante, de plusieurs délégations étrangères. Ce nouveau règne laisse ainsi présager une volonté d'ouverture.

Les slaads continuent à dialoguer avec les Elfes, que sortira-t-il de cette collaboration ?

Néanmoins le calme ne s'étend pas dans les vertes forêts, des orcs étranges ont rompu le traité entre les yrchs et les elfes, et quelques faits inexplicables laissent planer une menace.

## Empire de Kohr



Avec des araignées furieuses et une attaque du temple de Karkh, Escania a connu une période trouble tandis que Sardân semble s'élancer vers une période faste, entre l'élection d'un nouveau chambellan et l'apparition d'une nouvelle grande prêtresse pour le culte de Délémia.

Les réfugiés de Montargent commencent leur intégration dans l'Empire après de rudes pourparlers. Cependant la question de leur foi et de leur possibilité de rassemblement en culte ne semble pas résolue.

A Dominia, l'on murmure dans la pègre qu'une dame chapeauté paierait cher pour récupérer un parchemin mystérieux. Un rouquin vous attend à la taverne du Trou si vous avez besoin d'être embauché.

Mais gare à la Justice qui semble prendre un nouveau souffle et qui pourrait fort bien tomber sur les malheureux qui échoueraient.

Sans compter de preux aventuriers qui se sont lancés à la conquête d'une tour mystérieuse aux côtés d'arténiens, de keldariens et même d'un elfe. Ce groupe hétéroclite survivra-t-il ?

## Les Arènes Oniriques

Lancées en Novembre 2013, les arènes oniriques comptent aujourd'hui 26 joueurs inscrits, et 39 matchs ont déjà eu lieu. Le concept semble plaire et apportent des éléments intéressants en matière d'équilibrage de classes.

Nous allons essayer de faire en sorte que les roulements se déroulent de façon plus fluide, conscients que le déroulement des arènes a été mis sur pause depuis plusieurs mois.

## Côté Gameplay et Développements

Tout en travaillant sur le long terme avec l'équipe prog au sujet de la magie et d'autres nouveautés, l'équipe va bientôt sortir les artisanat suivant, Tailleur, Tanneur, Orfèvre, Forgeron. Vous pourrez bientôt aller chez vos artisan préféré pour leur acheter des tenue, bijoux, armure et arme métallique préférées.

Bon jeu sur Idéo !