

LE POINT SUR LA SITUATION

Afin de venir en aide aux Nexs qui souhaiteraient poursuivre cette histoire, moi, Kurt Kuriakin, grand massacreur de géants de la Norsca, je vous propose de faire le point sur les épisodes précédents.

I. Les personnages

A. Auroreratum

C'est une sorcière particulièrement redoutée qui vit dans la forêt hantée. Son regard est vert et elle est d'une grande beauté. Elle maîtrise le sort de paralysie et peut pénétrer les pensées d'autrui par contact physique. Elle se définit comme la princesse décadente du jeu-monde. Comme Téméro, elle peut générer ses propres effets arcanoïdes sans se faire détecter. Un de ses sanctuaires énergétiques se trouve dans les profondeurs du Fort de la Rivelle. Elle se déclare comme étant l'amie de Sylvana. Lors de sa rencontre avec Shas, elle lui a conseillé de se fier à l'oeil de Slug qui pourra voir où l'Elfe en sera incapable.

B. L'aveugle et son âne

L'homme aurait été victime de la sorcière Auroreratum. Depuis, il est guidé par son âne. Ce dernier est doué de parole et c'est lui qui conseille à Shas de se rendre chez le vendeur de serpents mauves. En réalité, il semble qu'il s'agisse un artefact double qui pourrait bien être un Décadent. Il est aux services de Auroreratum et c'est lui qui fournit les chevaux pour que Shas et Slug puissent poursuivre leur quête.

C. Bernard d'Ette

C'est un ancien compagnon de route de Slug qui avait pour particularité d'être très bavard.

D. Boris

C'est un colosse barbu qui agresse Shas lors de son arrivée à l'auberge sans raison apparente. Mal lui en prend car il se retrouve sonné pour le compte. Il s'agit en réalité d'un programme de repérage neutralisé à distance par Patrickinus.

E. Céguy

C'est un magicien au service de Téméro.

F. Gérard d'Eau alias Téméro

C'est un enchanteur qui est réputé pour se livrer à des expériences magiques qui ont le défaut de souvent provoquer des catastrophes. L'énergie magique qu'il utilise ne peut être détectée car elle provient directement du monde réel. Dans le monde réel, Téméro est une méga-corporation qui n'hésite pas à empoisonner la planète et qui est responsable de la disparition de l'eau. Elle a découvert que Sylvie avait découvert des preuves de cette implication. Téméro a réussi à retenir son corps dans la tour de la corporation mais pas son esprit qui s'est réfugié dans le jeu-monde.

G. Greuth le Rouge

Il est le Comte de la Seigneurie d'Artesan et le Duc de Ginuril. Il a capturé Slug et l'a torturé en vain afin de connaître la nature exacte de ses rapports avec Shas. Il aimerait aussi savoir où se

trouve Téméro. C'est un colosse vêtu de rouge prompt à la colère mais paradoxalement habile politicien. On ignore quel est son véritable objectif.

H. Harllanan Laurelinal Shasalion alias Harry Lanan

Notre héros est un Elfe aux cheveux argentés et au regard clair. Il semble que la chance joue souvent en sa faveur et qu'il soit doté d'une sorte de sixième sens. Son équipement semble se résumer à son épée et sa badel. Il vient du XXXème siècle où comme, les autres Elfes, il a été sorti d'un sommeil de 1500 ans. Il est à la recherche de Sylvana. Il demande à Slug de l'aider à accomplir sa quête car ses actions dans ce monde semblent être limitées. En fait, Shas est la projection virtuelle de Harry Lanan dans le jeu-monde Nexus. Il s'y est rendu pour retrouver Sylvie qui est sa soeur. Il a croisé Auroreratum dans les souterrains du Fort de la Rivelle et elle a prétendu être de son côté. Après avoir libéré Slug, il s'apprête à affronter la Forêt Hantée.

I. Oleg

C'est un habitant du village de Dummy qui informe Shas de la capture de Slug.

J. Patrickinus Bernirdaminis

Il est le directeur des Sciences Humaines, Elfiques et Métaphysiques de la ville de France. C'est lui qui, au XXXème siècle, a réussi à sortir les Elfes du sommeil de 1500 ans dans lequel ils étaient plongés. Il contrôle l'ordinateur qui permet à Harry d'intervenir dans le jeu-monde par le biais de Shas. Il considère Harry et Sylvie comme ses propres enfants.

K. Rowden

Spécialiste de la filature des arcanes (l'exploitation des sources de magie), il est au service de Greuth et tente vainement de retrouver la trace de Téméro.

L. Slug

Il porte un bandeau sur l'œil gauche, est vêtu de vêtements de cuir usagés, porte une étrange épée fine au côté et est perpétuellement mal rasé. Il est victime d'un cauchemar dans lequel il est poursuivi par une meute de créatures aux yeux rouges. Il est sur le point de se faire dévorer lorsqu'il est sauvé par un individu qui semble bien être Shas. Il y est aussi question d'une femme aux cheveux d'or et aux yeux verts qui l'appelle au secours. Cette femme est aveugle. C'est ce rêve qui le convainc d'accompagner Shas dans sa quête. En réalité, il est un Greffé. Cependant, le fait qu'il puisse rêver indique qu'il n'est pas seulement cela. Libéré du fort de la Rivelle par Shas, il est sur le point de partir avec lui pour la Forêt Hantée. Il n'est pas conscient de porter un traceur placé par Danang.

M. Sylvana alias Sylvie Lanan

Sylvana est le titre donné à la gardienne des éléments. La nature lui a donné le pouvoir de contrôler ces derniers. Elle a disparu peu de temps après avoir combattu un incendie de forêt. Ce titre ne pouvant être tenu que par une seule personne, elle n'a pu être remplacée depuis sa disparition. Son absence semble avoir dérégulé le cycle naturel des choses, causant la disparition progressive de l'eau. Dans la réalité, Sylvie est la sœur de Harry. Elle a découvert l'implication de Téméro dans la disparition de l'eau. Pour échapper à Téméro, elle a dû leur abandonner son corps pour se réfugier dans le jeu-monde Nexus en utilisant l'artefact de Sylvana.

N. Le vendeur de serpents

Ce vieillard rabougris détenait la fiole que Shas recherchait. Il est tué par Danang lors de la capture de Slug par Greuth.

O. Will Danang

Il est au service de Greuth depuis des années. En réalité, il travaille pour Téméro avec pour mission de découvrir les desseins de son maître. Il a abattu le vendeur de serpents pour des raisons encore inconnues. Il a facilité l'évasion de Slug après l'avoir équipé d'un traceur. Il communique avec Téméro par le biais d'une badel.

P. Yohannes Kerria

Il était le Duc de Ginuril avant Greuth et est maintenant décédé.

II. La géographie

A. Le Duché de Ginuril

Il était dirigé par le vieux Duc Yohannes Kerria mais l'est maintenant par Greuth. Il est voisin de la Seigneurie d'Artesan.

B. Dummy

C'est le village où se trouve l'auberge dans laquelle Shas rencontre Slug.

C. La forêt hantée

C'est dans cette forêt redoutée par tous les habitants que semble se trouver ce que cherche Shas. Il faut la traverser pour atteindre les montagnes noires.

D. Le Fort de la Rivelle

Situé dans le Duché de Ginuril, c'est là que Greuth détient Slug prisonnier. Un des repaires d'Auroratum se trouvent dans ses souterrains.

E. Les montagnes noires

Elles sont visibles du village dans lequel arrive Shas et symbolisent des contrées lointaines dans lesquelles bien peu osent s'aventurer.

F. La Seigneurie d'Artesan

Elle est dirigée par le Comte Greuth. Elle est voisine du Duché de Ginuril.

G. La ville de France

Elle compte 160 millions d'habitants et se situe à l'ouest du pays Européanasie, au bord de l'ancien lac Atlanticus qui aujourd'hui, n'est plus qu'une rivière.

III. L'univers

A. Les artefacts

C'est ainsi que sont appelés les avatars permettant d'intervenir dans le jeu-monde Nexus.

B. L'Assemblée des Magiciens de la Cote

Il s'agit d'un groupe de sages qui ont pour mission de réguler les expériences de magie dans le monde.

C. La badel

Il s'agit d'une sorte d'ordinateur portable dont le nom est la contraction de banque de données électroniques. Shas en est équipé de même que Danang.

D. Les cachets d'eau

Le manque d'eau oblige, les habitants de la Terre du XXXème siècle à prendre des cachets d'eau pour pouvoir survivre. Malheureusement, leur efficacité décroît et toute l'humanité est menacée de disparition.

E. Le cornillon

C'est un jeu de dés et d'argent populaire dans le Duché de Ginuril.

F. La couleur mauve

Elle représente un code sécurisé dans le jeu-monde.

G. Les Décadents

On les appelle aussi Révolutionnaires. Ils s'introduisent dans les jeux-monde en utilisant des artefacts originaux pour lutter contre les méga-corporations.

H. Les Déviations

Piratage du Jeu-Monde par des personnes extérieures au jeu afin de pouvoir agir sur les événements s'y déroulant.

I. Les Greffés

Ce sont d'anciens joueurs passionnés d'environnement virtuel qui, souvent touchés par des handicaps lourds, décident de quitter leur corps pour résider au sein des jeux-monde. Avec le temps, ils finissent par perdre leur mémoire pour devenir des programmes d'interaction.

J. Le jeu-monde Nexus

Il s'agit d'un univers virtuel médiéval fantastique que les humains peuvent arpenter en utilisant des artefacts. Leur corps est enfermé dans un caisson pendant que leur esprit vagabonde dans le jeu-monde.

K. Les magitrons

Le contact entre l'univers virtuel et l'univers réel produit des magitrons. Ces derniers peuvent être exploités par les magiciens du jeu-monde pour générer des effets arcanoïdes (des sorts).

L. Les sanctuaires énergétiques

Ce sont des lieux permettant aux magiciens du jeu-monde de régénérer leurs pouvoirs.

M. Le XXXème siècle

Le manque d'eau a uni la population afin de trouver une solution, supprimant la violence. Cela a eu pour effet la suppression des prisons.