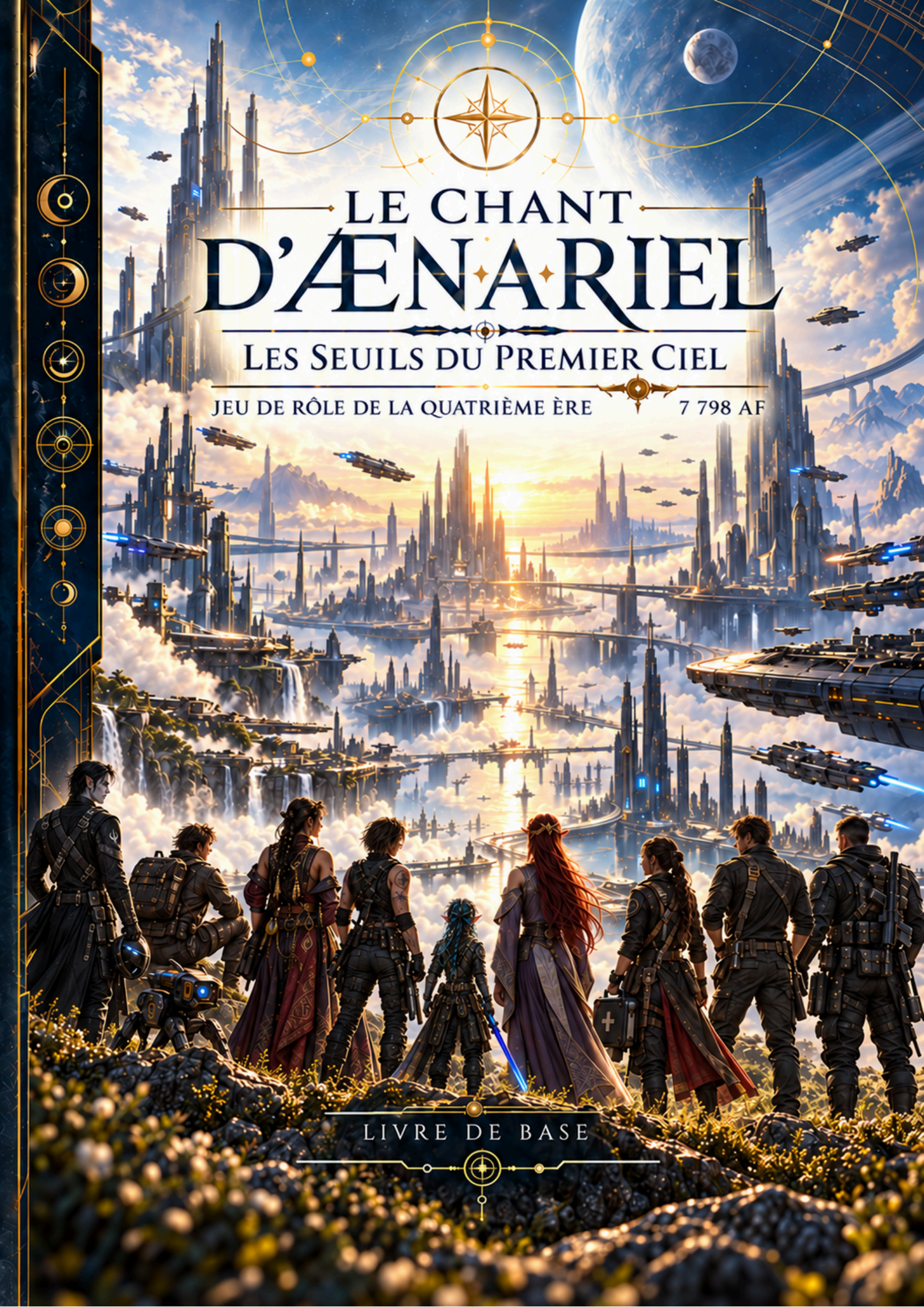




LE CHANT D'ÆNARIEL

LES SEUILS DU PREMIER CIEL

JEU DE RÔLE DE LA QUATRIÈME ÈRE

7 798 AF

LIVRE DE BASE

Préface

Bienvenue dans Le Chant d'Ænariel, au cœur de la Quatrième Ère d'Avar-Kharûn, en **7 798 AF**.

Imaginez une civilisation vieille de plusieurs dizaines de millénaires, où les sciences côtoient les Neuf Flux, où d'immenses Nefs parcourent l'espace et où les Portes de Résonance relient des mondes autrefois inaccessibles. Les peuples ont colonisé des lunes, transformé des planètes et construit des cités gigantesques. Les Grandes Maisons rivalisent avec les empires, tandis que les découvertes scientifiques repoussent sans cesse les frontières du possible.

Lorsque j'ai commencé à créer cet univers, je souhaitais lui donner davantage qu'une succession de royaumes, de batailles et de légendes. Je voulais bâtir un monde possédant sa propre histoire, ses langues, ses cultures, ses institutions et ses contradictions. Un monde où chaque invention possède des conséquences, où les civilisations évoluent et où les habitants continuent de vivre, même lorsque les personnages ne les regardent pas.

Car le Premier Ciel, malgré sa splendeur, est loin d'être parfait. Les inégalités persistent, les puissances se disputent les ressources, les colonies revendiquent leur indépendance et les pirates prospèrent aux frontières des Routes. Depuis la découverte des anciens héritages thaër-vesh, une nouvelle course aux richesses et aux connaissances bouleverse les équilibres. La catastrophe de Namar-Vesh, survenue dix ans auparavant, a rappelé une vérité inquiétante : certaines portes peuvent être ouvertes sans que personne sache ce qui attend derrière.

C'est dans ce monde immense, vivant et incertain que commencent vos aventures.

Vous incarnerez des **Agents de Traverse**, des individus aux origines et aux ambitions diverses : explorateurs, pilotes, scientifiques, enquêteurs, mercenaires ou simples voyageurs. Vous pourrez découvrir des mondes oubliés, affronter des criminels, négocier avec les puissants ou protéger ceux que les grandes institutions ont abandonnés.

Vous ne serez pas nécessairement des héros destinés à sauver l'univers. Parfois, retrouver une personne disparue, défendre une communauté ou refuser un ordre injuste aura davantage d'importance qu'une grande bataille.

Car dans Le Chant d'Ænariel, ce ne sont pas seulement vos capacités qui détermineront votre destinée, mais vos décisions et leurs conséquences.

Le Premier Ciel vous attend.

Les Neuf Flux connaissent mille chemins.

À vous de choisir le vôtre.

LE CIEL N'APPARTIENT À PERSONNE

Le Premier Ciel s'étend bien au-delà de tout ce que vous pourriez connaître. Des cités immenses dominent les horizons, des Nefs traversent les étoiles et les Grandes Maisons rivalisent avec les empires. Les sciences accomplissent des prodiges, les Neuf Flux façonnent l'existence et les vestiges d'une civilisation oubliée promettent des découvertes capables de bouleverser le monde. Mais derrière cette splendeur se cachent des guerres, des mensonges et des ambitions sans limites.

Vous êtes un Agent de Traverse. Vous franchissez les frontières, empruntez les Routes et acceptez les missions que d'autres refusent d'accomplir. Retrouver un disparu, escorter une cargaison, explorer un dépôt ancien, déjouer une conspiration ou survivre aux conséquences d'un contrat : votre avenir dépendra de vos compétences, de vos alliances et de vos décisions. Servirez-vous le Trône Noir ? Les Grandes Maisons ? Ceux qui n'ont personne pour les défendre ? Ou seulement vos propres intérêts ?

En 7 798 AF, la Ruée des Seuils attise toutes les convoitises. Les pirates prospèrent, les colonies revendiquent leur liberté et les puissants convoitent les secrets des Thaër-Vesh. Vous pourrez vous équiper des technologies les plus avancées, perfectionner vos talents, maîtriser des savoirs oubliés et repousser les limites de l'exploration. Mais chaque avantage entraîne des risques, et certaines découvertes devraient peut-être rester enfouies.

LE CHANT D'ÆNARIEL vous ouvre les portes d'un univers où science, magie, politique et aventure se rencontrent. Créez votre personnage, développez ses compétences et tracez votre propre chemin à travers le Premier Ciel.

Car ici, nul destin n'est écrit. Et chaque choix laisse une trace dans le Chant.



