

# L'île de Psalmodia, création du régiment d'Ébène.



*Le régiment d'Ébène est originaire de l'île état de Psalmodia.*

*Cette île fut créée par le désir d'offrir un lieu où chacun pourrait s'épanouir à sa façon.*

*Les quatre individus ayant longtemps cherché ce havre de paix avant de s'y installer étaient des référents, chacun dans leur domaine.*

*Parmi eux :*

- ✓ *Prius Marom était un expert militaire, à même de concevoir des stratégies gagnantes en toute circonstance aussi bien que d'éviter des combats improbables. Il était, de plus, un combattant hors pair.*
- ✓ *Laurens Blomstick était un expert diplomate, pouvant négocier un traité de paix même avec les peuplades les plus hostiles, tout en étant en parallèle un commerçant extraordinaire.*
- ✓ *Philip Demart était un être baigné de la lumière divine de Lataz, dieu des dieux chez les Psalmodiens, divinité de la sagesse et de la connaissance.*
- ✓ *Nobira Trunkst était une experte scientifique, capable de donner le nom de n'importe quel animal ou plante existante.*



*Ces quatre amis philosophaient souvent sur la vie et avaient des points de vue communs, tout en étant différents, mais chacun tolérait les autres et leur façon de voir les choses. Ce qui les liait par-dessus tout était leur soif de connaissances et de tolérance.*

Cela les emmena à rentrer en conflit idéologique avec la régence du roi Darkan. En effet, le roi ne tolérerait pas leur quête permanente de nouvelles découvertes et d'une paix durable vis-à-vis des nations voisines. En tout cas, pas selon leur point de vue.



Les quatre compagnons décidèrent alors de partir, voyageant d'abord à travers les royaumes proches, terrestres, répandant leurs idées et rejoignant petit à petit par des personnes aimant leur approche de la vie.

Chacun trouvait une place dans laquelle il était utile au bien-être de tous. Tout le monde ayant la même importance que les autres.

Ensuite, les quatre compagnons décidèrent de prendre la mer, ralliant à leur suite des capitaines de vaisseaux cherchant à atteindre le même but qu'eux : un havre de paix et de connaissances.

Malgré tout, il fallait se défendre face aux créatures monstrueuses qu'un tel attroupement de personnes attirait. De même, le passage sur certaines terres ne plaisait pas forcément aux seigneurs locaux. Pour cela, les forces militaires,

renforcées de chasseurs expérimentés, eurent fort à faire, sur terre comme sur les eaux. Créatures titanesques, troupes hostiles ou meutes de loups affamés, il fallait faire face à toute situation. Ces forces armées servaient également au diplomate afin d'avoir un levier puissant pour négocier.

À force de voyager, un des capitaines de navire découvrit une île, difficile d'accès, sur laquelle ces colons purent s'installer.

Psalmodia était née.



À partir de là, les quatre compagnons installèrent les bases d'un système politique équitable. Celui-ci s'appuierait sur un conseil décisionnaire fermé de quatre membres élus, un militaire, un scientifique, un religieux et un négociateur.

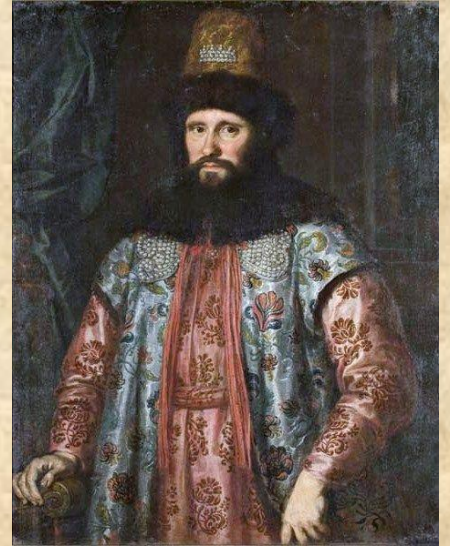
Tour à tour, un de ces quatre membres est le maître de séance, ce qui lui permet d'avoir une voix prépondérante en cas d'égalité.

Ces membres sont élus tous les cinq ans, chacun par le corps de métier lui correspondant alors qu'un citoyen n'étant ni militaire, ni religieux, ni scientifique, ni commerçant, négociant, peut décider de lui-même dans quel corps il pourra exprimer son choix.

Bien évidemment, les quatre compagnons furent les premiers êtres élus à ces postes et ils firent prospérer au mieux l'île de Psalmédia.

Cependant, vivre sur cette île n'était pas de tout repos. Commercer avec l'extérieur, empêcher des gens mal intentionnés d'envahir l'île, se protéger des intempéries et des créatures monstrueuses qui rôdaient, tout cela scoudait encore plus les habitants de l'île et renforçait leur conviction qu'ensemble ils ne forment qu'un.

Malgré tout, avec l'isolement, la quête de connaissances dut être interrompue. Cette isolation de l'île lui apportait un peu de tranquillité, mais empêchait toute addition à la connaissance déjà accumulée.

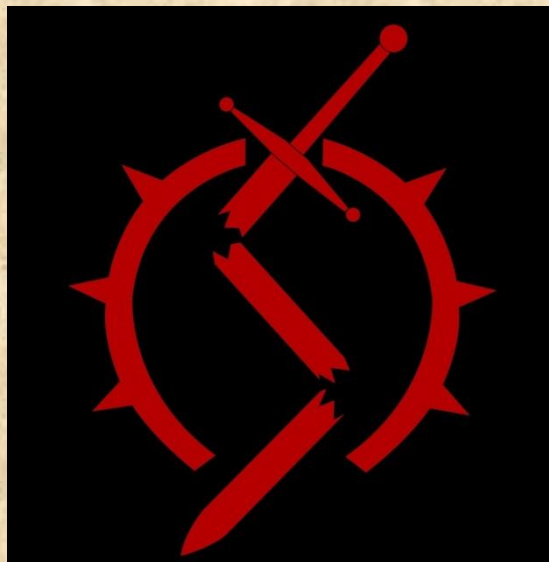


De même, le commerce avec l'extérieur commença à devenir insuffisant pour obtenir les denrées absentes de l'île. C'est alors que l'arrivée d'un émissaire étranger éveilla la curiosité du conseil des quatre.

En effet, celui-ci affirmait que de nouvelles terres, emplies de richesses et de connaissances antiques, liées aux Anciens, mais remplies de dangers inconnus, avaient été découvertes par une expédition du roi Darkan.

Le conseil ne pouvait pas laisser cette occasion, de découvrir, faire face aux besoins quotidiens et prouver que leur philosophie pouvait être bénéfique à tous.

Afin de monter l'expédition vers ces terres inconnues, les meilleurs dans chaque domaine furent sélectionnés afin d'assembler le Régiment d'Ebène.



Son symbole de l'épée brisée correspondait à l'état d'esprit qu'il faut de tout pour ne faire qu'un. La lame brisée entourée d'une protection circulaire était les quatre éléments qui, séparés, étaient faibles, mais une fois tous ensemble, étaient inarrêtables.

La poignée avec garde et pommeau permet de se protéger (l'âme) et garder l'équilibre (de l'esprit). Celle-ci représente la religion.

*La deuxième partie est le fort de l'épée, celui qui sert à parer les coups et garder le contrôle de la lame adverse associée donc à la politique, qui est là pour garder les intérêts du pays face aux autres nations avec les jeux de la cours.*



*La troisième partie est le faible de l'épée, celle qui sert à trancher et estoquer, c'est la partie dangereuse et impressionnante. Elle est naturellement associée à la partie militaire.*

*Pour finir, le cercle infini de la connaissance, qui protège à sa manière avec ses épines du monde extérieur et qui fait le lien avec chacun des autres corps pour les conseillers.*

*Cette partie est celle des hommes de savoir, de connaissance.*

*La diplomatie, la connaissance, la religion et la force doivent s'unir pour montrer au monde entier que la philosophie des quatre pères fondateurs est parfaitement viable.*

*C'est ainsi que*

- ✓ *L'un des meilleurs combattants de l'île fut désigné chef militaire : Grisath le tress.*
- ✓ *L'un des plus éminents érudits représenterait la connaissance : Valérian le moine.*
- ✓ *L'un des meilleurs commerçants, diplomate fut sélectionné : Cyprothéon Hastopetore, dit le Sikiocofos.*
- ✓ *L'un des plus fervents croyant du panthéon des neuf dieux : Haldez le paladin.*

*Cette expédition du régiment d'ébène suivrait le principe du modèle dirigeant de l'île, les décisions seraient prises par la concertation des quatre représentants des différents corps de métier.*

*De même, une suite de personnes les accompagnerait, chacun servant le bien, l'intérêt de tous.*

*Un bateau fut alors affrété pour aller en direction de ces terres inconnues, navire dirigé par le capitaine Malcolm Reynolds. Celui-ci prit la mer avec à son bord, une expédition prête à prendre pied sur ces nouvelles terres, pleines de curiosités, de richesses et de connaissances anciennes. Chacun y trouverait son compte : des créatures à affronter, de l'or à empêcher, la divine parole du panthéon des neuf dieux à répandre, des connaissances à obtenir.*

*Il allait falloir, pour cela, conquérir, au nom du conseil, des terres inexploitées et être prêt à tous les cas de figure. Par la négociation, le plus possible, mais tout en étant capable de force si nécessaire.*

*Ainsi, le régiment d'ébène prit pied sur les Terra Antiqua.*





### *Le panthéon des neuf Dieux :*

- ✓ *Zatez : Dieu des Dieux, divinité de la sagesse et de la connaissance.*
- ✓ *Selenaë : déesse des soins et de l'apaisement.*
- ✓ *Abigaël : déesse des cycles naturels (la vie/la mort, le jour/la nuit, la pluie/le beau temps, etc. . . )*
- ✓ *Urius : dieu de la nature, de la chasse, de la survie.*
- ✓ *Lynos : dieu des relations sociales et commerciales.*
- ✓ *Ysathy : déesse de la mer et des océans.*
- ✓ *Zyad : dieu des batailles et de la stratégie.*
- ✓ *Floriane : déesse de l'amour et de la beauté.*
- ✓ *Narnos : dieu des enfers et de la malice.*





## Journal de bord de la première cession sur Terra Antiqua.

La prise de position sur l'île fut assez aisée. Peu de personnes étaient là pour contester l'arrivée du régiment d'ébène.

Celui-ci pu donc s'installer à proximité de la porte d'entrée de la ville portuaire où tout le monde avait débarqué.

Cette position permettait ainsi de contrôler les personnes entrant ou sortant et d'avoir accès facilement au temple des neuf dieux, présents à l'entrée lui aussi.

C'est alors que les choses devinrent compliquées.

Une troupe de vampires, de morts-vivants et de ritualistes avait elle aussi pris pied sur Terra Antiqua, mais sur des terres plus éloignées. Ils semblaient être donc là depuis quelques temps. Cela leur avait permis de trouver quelques reliques que nos érudits auraient aimé étudier.

La surprise fut énorme lorsque nous découvrîmes que notre déesse Abigail, parmi les 9, était présente sous la forme d'un avatar féminin resplendissant de lumière et de bonté. Elle semblait avoir perdu un peu la mémoire et ne plus se rappeler son nom, nous avons donc dû lui souffler plusieurs fois avant qu'elle ne comprenne que son nom était Abigail et non pas Néphérys comme certains lui avaient affirmé, sans raison.

Le jour était moment d'explorer les terres proches, trouvant une mine, une scierie à exploiter. N'étant pas assez nombreux pour tout contrôler, nous avons pris possession de la mine alors qu'un groupe de pirates, aimables au demeurant, avait le contrôle de la scierie.

Les surprises furent nombreuses comme des attaques de rats géants, découverte d'indices laissés par les anciens sur de la technologie, ou des avertissements. Des golems aussi furent rencontrés.

Bref, beaucoup de choses à voir, mais il fallait toujours se méfier de la troupe des morts-vivants qui était très peu nombreuse, au début en tout cas. . .

Tout se compliqua lorsque la nuit vint.

En effet, notre déesse Abigail passait son habit de nuit et devenait une partie bien plus sombre, moins compréhensive. Cela eut comme effet de faciliter la venue des vampires et la transformation en zombies de nombreuses personnes dans la ville.

La nuit fut longue, mais nous en réchappâmes.

Le lendemain, Abigail de jour fut de retour et fit de son mieux pour soigner les personnes touchées de sa main la nuit précédente, mais déjà des membres d'autres campements étaient passés sous le joug des morts-vivants, de manière, semble-t-il, définitive.

Les autres jours et nuits se ressemblèrent : de jour les vivants poursuivaient leurs quêtes, notamment la recherche d'un mystérieux assassin invisible (un envoyé du Feu du Roi, bras droit de Darkan), la découverte d'un antique Homme Arbre, ayant côtoyé Lataz lorsqu'il marchait parmi nous ! Quelle heureuse rencontre que celle-ci d'ailleurs ! Il nous permit de trouver une relique des Anciens que nous avons confiée à une personne de confiance.

Le plus grave problème fut lorsque notre chef militaire fut à son tour perverti par la déesse Abigail de nuit, aidée des autres morts-vivants. En effet, ceux-ci récupérèrent son corps tombé au combat de manière vaine alors qu'il couvrait une retraite stratégique. Nous n'avons pas encore pu faire revenir Grisath, notre compagnon pour le moment, mais cela ne saurait tarder, les 9 Dieux m'entendent. . .

Cette première période se termina lorsque 'après avoir vaincu une créature gigantesque, nous pûmes retrouver un autre artefact des Anciens.

Celui-ci, rechargé par la magie des personnes présentes, permis de repousser les morts-vivants en dehors de la ville et de nous créer ainsi un havre de paix.

Notre principale mission pour l'avenir proche est de reformer le conseil des quatre et pour cela, retrouver Grisath et le faire revenir parmi nous. Nos érudits travaillent sur la question, en même temps qu'ils apprennent tout ce qui est possible sur cette île et les Dieux savent qu'il y a beaucoup de choses à apprendre !!