Chapitre 1 : Guide de lecture

Par yoann.s

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Vous vous apprêtez à lire une fanfiction dans l'univers de King of War, et je vous en félicite (non seulement parce que j'en suis l'auteur mais aussi parce que j'estime que cet univers mérite d'être découvert). Le monde de Pannithor a été inventé par l'éditeur Mantic Games pour y situer son jeu de figurine King of War (batailles rangées), mais aussi Armada (batailles navales), Vanguard (escarmouches), Dungeon Saga (jeu de plateau).

Pour permettre à tous de profiter pleinement de ma fiction je vous propose un survol de cet univers, que vous pouvez lire avant le récit proprement dit, ou vous y référer en cours de lecture quand une notion vous échappe.

Ce résumé privilégie la concision sur le style et se concentre sur ce qu'il est utile de savoir pour suivre mon histoire. Il passe donc sous silence de nombreux aspects de l'univers, et notamment les factions du jeux dont mon histoire ne parle pas.

Il se compose de 3 parties : l'Histoire de Pannithor, depuis sa création jusqu'à l'époque où se situe le récit, un aperçu de sa géographie, et une liste des différentes factions (« peuples ») du jeu.

Histoire :

Des Dieux, les Primogenitors, façonnèrent la matière pour créer la terre, puis la peuplèrent de différentes races. Petit à petit, leur influence décrut (sauf chez les Nains qui continuèrent à vénérer Dianek, leur Déesse mère) et ils furent supplanté par de nouveaux Dieux : les Célestes. On ne sait pas comment les **Célestes** apparurent sur Terre (probablement en voyageant au travers des dimensions), mais ils tissèrent rapidement des liens avec les races nobles (Elfes, humains et Nains), et leur transmirent une partie de leurs savoirs, engendrant une ère de prospérité et un développement prodigieux des civilisations. Malheureusement, l'un des Célestes, **Oskan**, fomenta un mauvais coup. Il dupa un Elfe, **Calisor Fénulian**, l'incitant à créer un « miroir » magique concentrant une puissance phénoménale. Le miroir fut brisé, libérant une onde magique qui entraîna la séparation des Célestes en deux êtres antagonistes: l'un bienveillant, appelé **Lumineux**, l'autre mauvais appelé **Malveillant**. La seule exception fut une Céleste qui se fera nommer plus tard la **Dame Verte**, et qui resta intègre. Les Lumineux et les Malveillants s'affrontèrent ensuite dans ce qu'on appela la **Guerre des Dieux** (la part maléfique d'Oskan ouvrant les hostilités en tuant sa part bienveillante), entraînant avec eux tous les peuples de Pannithor. Finalement, un Lumineux, Domivar, vainquit Oskan en duel (sans le tuer) et réussit à piéger les Malveillants au fond de la **Faille des Abysses**, une entaille profonde

dans la terre créée par un coup de hache divine. Après un temps de paix, une **Malveillante nommée Hiver** glaça le monde et menaça de détruire toute vie. Elle fut stoppée de justesse grâce aux efforts du mystérieux héros **Valandor**. Toutefois, la mort d'Hiver engendra la fonte des neiges qu'elle avait répandue. Une partie des terres se retrouva alors submergée, ce qui détruisit entre autre la **République de Primovantor** (une civilisation humaine à son apogée), et une mer se forma au centre de la région de Mantica : la **Mer Naissante**.

La paix revint un temps, mais de nos jours les Malveillants envoient par moment des hordes de démons, et les différentes races se font régulièrement la guerre entre elles pour des motifs divers. La **Croisade abyssale** fut la plus sérieuse des incursions des serviteurs des Malveillants. Pour y mettre un terme avant que celle-ci n'engloutisse le monde, la Dame Verte s'allia aux mages du Royaume du Trident pour faire fondre des glaciers et inonder la Faille des Abysses, réduisant momentanément la puissance des armées abyssales.

Résumons en trois phrases : D'antiques Dieux créèrent le monde et les races qui le peuplent, avant de sombrer dans l'oubli et d'être remplacés par de nouveaux Dieux : les Célestes. Ceux-ci, en raison des manigances de l'un d'entre eux, Oskan, furent séparés en deux êtres antagonistes : les Lumineux et les Malveillants, à l'exception de la Dame Verte. Les Malveillants furent enfermés au fond de la Faille des Abysses mais continuent d'œuvrer à leur vengeance, et le monde se trouve en proie à des luttes incessantes entre forces maléfiques et forces bienveillantes, tandis que les forces de la nature commandées par la Dame Verte tentent de maintenir un équilibre.

Géographie de la région de Mantica (la seule région connue du monde Pannithor) :

Cela ressemble beaucoup à la Méditérranée.

Au centre : la Mer Naissante.

Sur la rive Nord, sur sa première moitié ouest, on trouve les différents royaumes humains (d'ouest en est : les Royaumes Successeurs, de petites tailles et indépendants, puis Primovantor, nation en ruine qui n'est plus que l'ombre de la glorieuse république qu'elle fut avant la guerre contre Hiver, puis l'Hégémonie de Basiléa, où se trouve le Mont Kolosu, domicile des Lumineux). Au milieu : la Faille des Abysses (surveillée sur son flanc ouest par l'Ordre des Frères de la Marche). Plus à l'Est se trouvent les Monts Halpi, investis par les Nains libres. Au Nord des royaumes humains se trouvent la forêt de Galahir, fief de la Dame Verte et des Forces de la Nature, et la grande steppe des mammouths. Tout au nord se trouve des terres glaciales, appartenant à l'Alliance du Nord.

La Mer Naissante est bordée à l'est par les terres montagneuses d'Abercarr, la patrie des Nains Impériaux.

Sur la rive sud, sur la moitié ouest, on traverse un grand désert où se trouvent les Ophidiens (des humains qui maîtrisent la nécromancie), et l'Empire de Poussière (des squelettes morts-vivants). Sur la moitié est, le désert laisse progressivement la place à des montagnes puis des

forêts. C'est la patrie des Elfes, Elvenholme. À la pointe nord-ouest de la rive sud, se trouve la ville portuaire de Therennia Adar. Un chapelet d'îles appelé le Mur Brisé ferme à l'ouest la Mer Naissante en reliant les rives sud et nord (imaginez-vous un détroit de Gibraltar plus large avec des îles au milieu).

Les races/peuples/factions (entre parenthèse leur alignement Bien/Neutre/Mal, qui régit dans le jeu les possibilités d'alliance**) :**

L'Alliance du Nord (Bien) : un melting-pot des différentes races, composés d'individus souvent rejetés (comme les Demi-Elfes). Vivent dans les terres gelées du grand nord.

L'Hégémonie de Basiléa (Bien) : le plus riche des royaumes humains. Une théocratie à l'autoritarisme étouffant. La capitale s'appelle la Corne Dorée. Les Lumineux vivent au sommet du Mont Kolosu situé en territoire basiléen. Les lumineux ne se montrent jamais eux-mêmes mais envoient des sortes d'anges guerriers, les Elohi, assister les armées basiléennes quand le péril est trop grand. Certains monastères sont composés uniquement de femmes.

La Confrérie : Des humains. La Confrérie veillaient sur la Faille des Abysses jusqu'à la Croisade abyssale. Une partie de la Confrérie, **l'Ordre des Frères de la Marche** (Bien) accepta l'aide de Basiléa pour reconstruire leurs forteresses et continuer à veiller sur la Faille, au prix d'une forme de soumission. C'est ainsi que des officiers de type Dictateur (qu'on retrouve chez les Basiléens) ont intégrés les rangs de l'Ordre des Frères de la Marche.

Une autre partie, **l'Ordre de la Dame Verte** (Neutre) a refusé la tutelle de Basiléa et à juré de servir la Dame Verte, s'alliant aux Forces de la Nature.

Elfes (Bien) : des Elfes « classiques » : toutes les qualités, vie éternelle, etc... Mais sur le déclin et mélancoliques. Se répartissent en « Lignées » : Lignée des mers, Lignées des sables, etc...

Nains Impériaux (Bien) : des Nains « classiques » : vivent sous terre, amour de l'or, grands forgerons, etc... Les Nains impériaux sont les sujets du roi Golloch. De rares Nains ont un lien avec la nature et la magie, ce sont les Prêtres de la Pierre. Les autres se méfient souvent d'eux. Certains, suite à une colère ou un déshonneur, sont frappés par la « malédiction rouge », leurs cheveux deviennent rouges, signes qu'ils sont désormais des Bersekers, des combattants fanatiques.

Nains Libres (Bien) : les Clans qui ont refusé de se soumettre à Golloch.

Salamandres (Bien) : Gros reptiles anthropomorphes au service de la Dame Verte. Nourris par le feu. Grands marins, dont la légendaire corsaire Flamme-Ardente. Vivent sur les îles volcaniques appelées Les Trois Rois.

Elfes Sylvains (Neutre) : des Elfes au service de la Dame Verte. Vivent dans la forêt de Galahir.

Forces de la Nature (Neutre) : bêtes, centaures, créatures élémentaires, tout ce qui vit dans les forêts. Obéissent à la Dame Verte.

La Harde (Neutre) : Hommes-bêtes créés par le Malveillant Garkan le Noir et récupérés puis soignés par le Lumineux Kyrion le Brave. Les autres races les rejettent et les méprisent, surtout les humains. Servent fidèlement la Dame Verte.

Halfelins (Neutre) : des sortes de Hobbits. Bricoleurs. Certains sont alliés aux humains au sein de la Ligue de Rhordia.

Ogres (Neutre) : Vivent dans la steppe des mammouths mais se retrouvent partout dans Mantica en qualité de mercenaires et maîtrisent parfaitement toutes les langues. Certains gobelins se sont mis à leur service.

Royaume du Trident de Nérética (Neutre) : Diverses sortes d'hommes-poissons. Leurs trois Rois sont des Demi-Dieux.

Royaumes des Hommes (Neutre) : Différents royaumes humains de taille et d'influence variables. L'un d'entre eux abrite la fameuse Bibliothèque d'Euhendral.

Elfes du Crépuscule (Mal) : des Elfes maléfiques.

Forces des Abysses (Mal) : la Faille des Abysses s'organise en 7 cercles, des armées de démons y vivent. Les créatures les plus faibles se rencontrent au premier cercle, le plus proche de la surface. Tout au fond se trouvent les Malveillants, qui y sont piégés mais complotent pour étendre leur influence sur le monde. Quand les circonstances le permettent, les Forces des Abysses se déversent à la surface.

Nains Abyssaux (Mal) : des Nains ayant succombé à l'influence des Abysses. Vivent dans des

cités-temples en superficie de la Faille des Abysses. Ont créé des rats mutants pour en faire leurs esclaves : les Vermines.

Vermines (Mal) : Une partie des Vermines se sont échappées de leurs maîtres et forment des colonies appelées nids. Créatures stupides et méchantes mais qui maîtrisent une forme de technologie avancée.

Orcs (Mal) : Créés par le Malveillant Garkan le Noir, les Orcs sont des humanoïdes brutaux avides de combats. Ils s'organisent en tribus nomades sous le commandement d'un chef de guerre (Krudger, dans leur langue). On en retrouve partout dans Pannithor.

Orcs de la Faille (Mal) : Des Orcs « perfectionnés » par Garkan pour les rendre plus puissants, en les imprégnant du pouvoir des tempêtes.

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.
2025 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés