

« La Bataille de l'Ultime Frontière » de Nidhogg
 Inspiré du jeu « Dragomon Hunter » et de la guilde « Celestial »

Elyande est un pays où règne courage et force mais aussi honneur et bravoure sur les champs de batailles. C'est un pays peuplé d'êtres mystérieux appelés « Dragomons » mais est également peuplé de leurs chasseurs. Le chasseur de Dragomons peut s'avérer cruel lorsqu'il s'agit de défendre les leurs et étrangement pourtant, ils peuvent aussi être doux et attachant dans leur dressage de ces créatures. Bien que chaque chasseur à sa monture favorite cela n'empêche pas certaines traques pour en dompter d'autres. Les chasseurs sont souvent en groupe pendant leur chasse et lorsque certains groupes deviennent plus intimes, il se forme alors des guildes de chasseur n'ayant pour but que le bien de ses confrères. Certaines guildes n'ont qu'un chef qui prend les décisions pour le commun de la bande mais d'autres ont choisi plusieurs chefs qui se concertent avant de demander avis à leurs confrères afin d'avoir une décision commune.

Celestial est une guilde de chasseurs où à sa tête deux chefs principaux, le Dominus Terrence le Junanagou et le Doctore Jim le Foudroyant Protecteur qui sont eux même épaulés par les Primus puis les Bellator ainsi que les Militum pour finir par les Novus. Tous ces chasseurs ont juré sur le Sacramentum établi par ces fameux deux chefs. Cette loi sacrée des celestians est leurs origines, leurs buts, leurs ambitions, leurs espoirs et leurs volontés. Ils se battent pour celle-ci mais aussi pour eux car chacun de leurs membres ont un passé et un objectif ancré à eux-mêmes. Shesha et moi même Nidhogg avons rejoint cette guilde. Shesha fut la première à y rentrer puis suite à sa nomination de Primus celestians, je la rejoignis à mon tour promu également plus tard Primus. Les deux chefs avaient rejoint une faction, la Confrérie.

À Elyande, il y a deux factions existantes. La Corporation est la faction qui a pour objectif de rendre publique tout terrain de chasse même aux plus faibles chasseurs. Principalement centrée sur la collecte des matériaux et leurs commerces, cette faction est fait de braves et d'artisans défendant ces principes lors d'une bataille pour la lutte du pouvoir des terres où l'opposant est la Confrérie. La Confrérie est la faction qui a pour objectif de sécuriser les terres et les réserver pour les chasseurs assez forts pour certaines chasses. Cette faction est avant tout un ensemble de chasseurs se battant pour l'honneur et la foi de leurs principes. Composée de nobles guerriers mais aussi de fins stratèges, elle est de ce fait la faction protecteur des terres et celle de véritables aventuriers.



Suite à la proposition d'un Novus celestians dénommé HøllSlash pour former une troupe de combat lors de la bataille de l'Ultime Frontière, nous partîmes aux combats à cinq celestians : le Novus HøllSlash, le Bellator KillerAce, le Primus Nelari, le Doctore Jim et moi même. Shesha n'a put se joindre à la bataille car celle-ci était déjà en mission à Volcazar. C'est donc composé d'un défenseur équipé d'une lourde claymore, d'un moine aux gants tranchants et rapides également second soigneur, d'un barbare magnant une gigantesque hache ravageant tous sur son passage, d'un combattant aux hallebardes à la dextérité extrême touchant tous points vitaux des ennemis et enfin d'un barde aux chants hypnotisant et soignant premier soigneur du groupe que nous allâmes affronter nos chers ennemis de la Corporation.

Sur le champ de bataille de l'Ultime Frontière, les chasseurs palpitaient d'impatience. Nous commençâmes à établir une stratégie qui fut assez simple : rester groupé. Après que nous nous sommes mis mutuellement les diverses auras de chacun où certaines augmentaient l'endurance et d'autres la dextérité et la précision, nous nous lançâmes à travers un portail nous téléportant aux alentours de la première base à capturer. Sur le champ de bataille, il y a cinq bases à contrôler et pour la victoire seulement trois contrôlée sont nécessaires. Nous prîmes alors la première base puis la seconde base hors des bois pour nous diriger vers la base central où la Corporation se dirigeait également. Le carnage commença. Les chasseurs isolés et faibles furent les premiers à tomber mais ce ne fut pas notre cas. Réunis et faisant front, nous avançâmes dépeçant nos fiers ennemis sur la conquête de la base centrale. Après l'obtention du contrôle de celle-ci, nous nous dirigeâmes vers les bases ennemies situées au nord avec d'autres groupes de chasseurs ayant survécu au premier assaut. La bataille de l'Ultime Frontière est comme toutes les arènes équipée d'un système ne prenant en compte que notre esprit combatif, les dommages reçus ne sont donc pas réels et chaque joueur décédé reprennent vie après une attente de dix secondes pour retourner au front une nouvelle fois et ainsi de suite. Arrivés à la seconde base ennemie, nous n'eûmes aucune résistance et nous continuâmes alors vers la première base ennemie. Certains d'entre nous moururent dans l'affrontement du deuxième assaut de la Corporation mais nous étions encore debout. L'assaut se termina comme il a commencé, rapide et sanglant. Pendant que nous avons pris leur première base, la Corporation, dans l'ombre, avait pris notre seconde base. Les points s'élevaient de quatre à un pour la Confrérie. Nous nous repliâmes en direction de la base centrale où une armée ennemie nous attendit. Jim avait une bonne défense et tenait à lui seul plusieurs chasseurs principalement artilleur et garde de l'ombre, les utilisateurs de hallebardes. Il était soutenu par mes chants qui soignaient également Nelari occupé sur l'éradication des artilleurs ennemis, KillerAce qui soutenait Jim dans ses affrontements et HøllSlash qui nettoyait le terrain à l'aide de ses hallebardes, tournoyant et déchiquetant tous les ennemis dans sa zone d'attaque. Mais l'ennemi avait aussi parmi leur rang de puissants guerriers dont un qui redoutait les soigneurs pensant qu'ils étaient le premier rempart de la défense adverse et il avait probablement raison de les redouter. Ce chasseur qui était un seigneur de guerre donna probablement l'ordre aux membres de la faction rouge qu'est la Corporation de tuer en priorité les soigneurs comprenant alors les bardes, les moines et les templiers. Je fus alors pris comme cible et plusieurs j'ai cru voir ma mort arrivée mais je

n'étais pas seul. Nelari me couvrit des artilleurs embusqués derrière les murs de la base centrale, Jim et KillerAce retenaient et tuaient les principaux guerriers ennemis suivis de HøllSlash qui alternat entre le front où Nelari luttait avec les artilleurs et celui où Jim et KillerAce combattaient. Mais bientôt Jim fut sous l'emprise de Siegfried Skornarn sont lui véritable et partit plus loin dans la bataille à la poursuite de chasseurs blessés. Assoiffé de sang, il n'a pas remarqué que mes chants ne l'atteignent plus. Je m'élançai à sa poursuite essayant toujours de soutenir Nelari, KillerAce et HøllSlash mais je fus également à découvert au milieu d'affrontement des autres groupes de chasseurs. Pris au milieu de leurs combats, je mourus. Je pouvais néanmoins entendre les appels à l'aide de mes confrères qui occupés à leurs tâches, n'avaient remarqué mon décès. Après la pénalité de dix secondes d'attente, je repartis vers mes amis laissés sans soutien depuis déjà trop longtemps. J'arrivais trop tard. Nelari n'avait pu contenir les attaques des artilleurs et sans soutien mourus. Jim également mourus car celui-ci c'était trop éloigné du groupe mais en emporta avec lui beaucoup des chasseurs ennemis. KillerAce survivait tant bien que mal avec ces blessures et HøllSlash avait lui aussi mourus aux côtés de Nelari. KillerAce et moi continuâmes à lutter contre l'armée rouge mais à deux nous ne vécurent que très peu de temps.

Nous nous dispersâmes sur diverses bases à la fois pour les reprendre et à la fois pour vérifier que celles-ci n'étaient menacées par l'armée rouge. Nous mourûmes souvent et renaquîmes également lançant nos corps dans la bataille pour le contrôle des terres d'Elyande. La balance s'est inversée. Les rouges avaient le dessus sur bon nombre de base. Après que nos instincts de chasseur se soient calmés, nous nous concertâmes et décidâmes comme au début de la bataille de nous réunir et d'avancer groupé. Un nouveau souffle arriva sur le champ de bataille. Poussés par une force réunie et d'un courage sans égale, nous nous lançâmes là où les combats étaient rudes par le fait que tous les puissants guerriers adverses avaient fait front sur certaines de nos bases. Les morts furent des deux côtés mais cela n'empêcha aucunement le lancement d'un nouveau combat, sanglant comme jamais.

La bataille fut serrée et c'est sur les dernières secondes que la Confrérie perdit sur le contrôle de la base centrale et n'eut le temps de la récupérer. Le score final était de trois bases à deux pour la Corporation. La Corporation était peut être vainqueur ce jour mais nous n'étions qu'une petite troupe envoyé par Celestial et l'entrevue d'un avenir proche devrait être promettant pour la Confrérie car notre cher Junanagou ne restera pas les bras croisés sur les défaites du passé et il viendra alors avec nous mais avec également toutes la guilde Celestial...