

# Fragments : Les Shallims



## ❧ L'écrin des Shallims ❧

### Les Shallims

Ce peuple est issu de la civilisation Arkhè. Leur écrin se situe à quelques lieues au Sud de la Forêt d'émeraude. On raconte qu'une Guilde les aurait découvert alors qu'elle s'était perdue dans la grande forêt d'émeraude, et que, alors que tout espoir semblait définitivement envolé, une petite Shallime les aurait pris en pitié, et les aurait conduit à travers bois, vers l'écrin.

### Description sommaire de l'écrin

A la lisière de la forêt d'émeraude, on voit de multiples tumulus anciens, qui semblent dépasser des hallières environnantes. A perte de vue, on trouve des terrains pierreux, d'où dépassent ces tertres, au milieu d'une roncière impénétrable. Ca et là quelques trous béants jaillissent de ces monticules crayeux, et hurlent leur différence lorsque les rayons des soleils déclinent sur l'horizon. Ces balafres géantes semblent alors happer les aspérités des rochers environnant, et griffent le regard.

De l'une d'elle, on peut descendre par un étroit escalier de pierre dans l'écrin des Shallims. Tout d'abord il y a un boyau, puis de la lumière irise les parois du couloir naturel, on entend alors une chute d'eau, et .... Au détour d'une arche naturelle, on découvre l'écrin d'un seul coup d'œil. Il est là, blotti contre la chute d'eau, protégé de la plaine par un cirque naturel formé par les tumulus.

Il y a une ville pleine de lumière, où chaque éclat de verre multicolore attrape l'éclat des feux du ciel, et renvoie un reflet irisé par l'eau de la chute. Une multitude de panels de prismes s'entrechoquent, s'étirent, virevoltent pour former une harmonie pleine de douceur et de sérénité. L'Aventurier, dit on, reste médusé par la beauté et la perfection de cette cité dôme, en verre et en marbre. Reflet minéral aux mille couleurs.

Au centre du cirque, il y a une butte verdoyante, formant une presque île avec le lac qui s'étend sous la chute. Cette butte semble accueillir une multitude de mûriers d'un type particulier : le Shallimar irisant une étrange onde colorée de multiples nuances de verts. Quelques Shallims s'activent autour de cette forêt ondoyante et odorante.

Enfin, l'intérêt principal de ce mûrier, est qu'il est le seul arbre connu à abriter une espèce de ver à soie géant, qui est appelé par les Shallims : Gureline, Cet animal, vorace, fabrique une soie fine, délicate aux marbrures vertes, et son soyeux est unique.

Il semble qu'une guilde : La Guilde des Canuts Soyeux, représentée par son Maître Esteban de Calidor, ait rendu service à Mosquinit le sage, un demi Dieu, qui règne sur l'écrin des Shallims. Ainsi, aurait elle permis la restitution d'un puissant artefact, dérobé par des mécréants, objet magique qui semble préserver l'écrin dans son ensemble, de la convoitise ambiante.



# Fragments : Les Shallims



Ainsi, Mosquinitt aurait accordé le privilège exclusif à cette Guilde, de commercer et de faire le négoce de cette magnifique matière première aux reflets verts.

Du point de vue étrange, il est vrai que selon certaines constatations parvenues jusqu'à nous, il émane de cette soie produite par les Gurelines un assez fort courant loomique, qui devrait s'inscrire dans le grand registre du phylum vert. Mais à ce jour, personne ne sait vraiment comment récupérer ce loom.



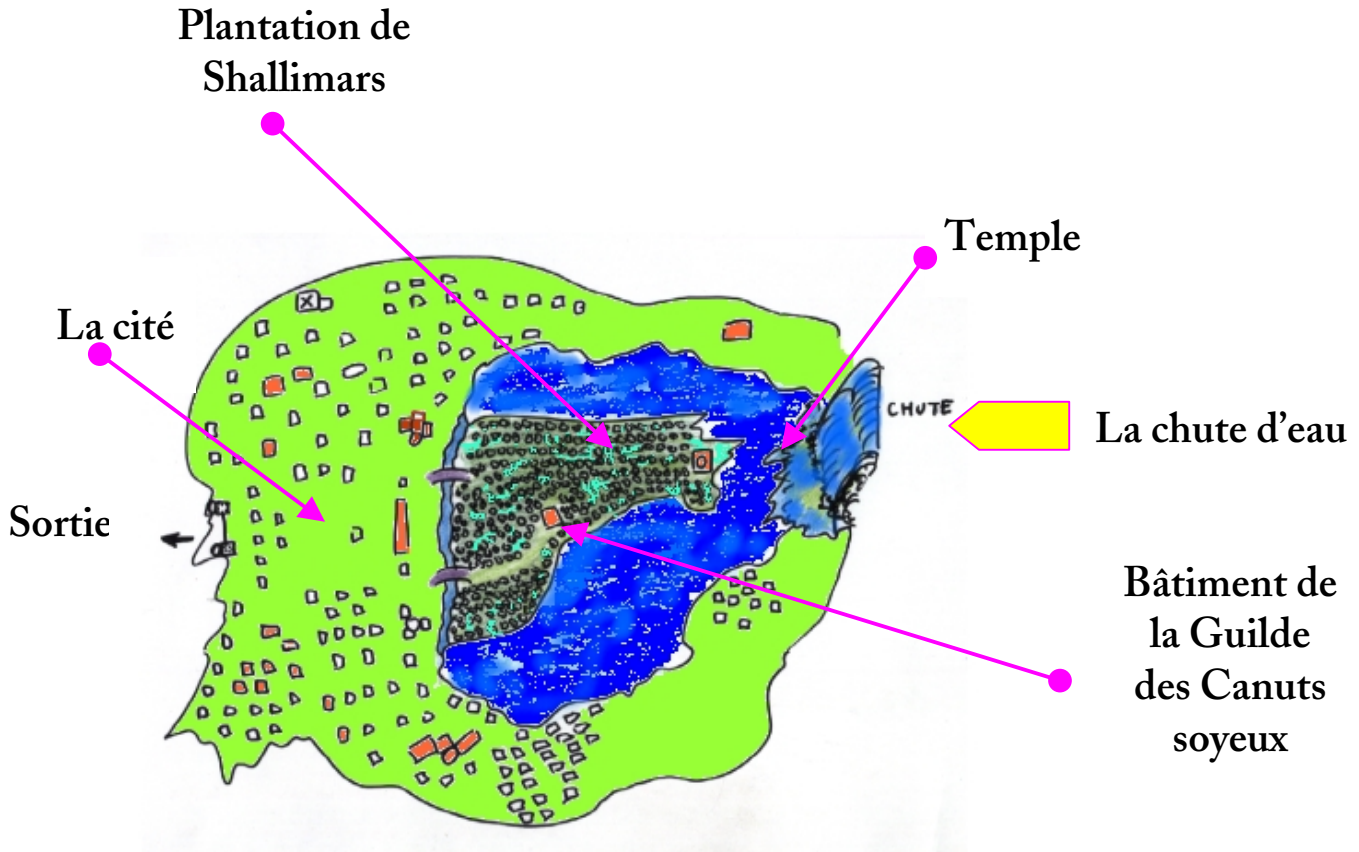
1	2	2 bis	3	4	5
Shallimar courant	Shallimar fécond	Shallimar en fleur	Shallimar typique	Shallimar accueillant des vers (Gurelines)	Shallimar florifère (loom vert exacerbé)



# Fragments : Les Shallims



Relevé topographique incertain



## Le Gureline

Planche extraite du journal de route de la Guilde des Cinq Vents



Plan. N° I a :  
Gureline à l'état larvaire vit  
dans un cocon de soie  
(quart de sa taille réelle)

Plan. N° I b :  
Gureline adulte  
(quart de sa taille réelle)

Gaëlle Korvac'h

