

LORE : HERA

LES SIX GRANDE TERRES

Héra est un monde fantastique peuplé de différentes espèces plus ou moins fantaisistes ou les 6 éléments Lumière, Ténèbres, Feu, Eau, Air et Nature sont des éléments précurseurs de la vie sur la planète, au niveau physique mais aussi au niveau de la géopolitique du monde. La magie est une normalité et presque tout le monde est capable de l'utiliser tant qu'il en a le besoin ou la volonté. Le continent principal Daniale est coupé en six terres désignées à leur élément respectif de part leurs environnements et la magie qui en découle tel le sang d'un être vivant.

Chaque Terre est complètement autonome et entretiennent à quelques exceptions près des relations cordiales voir même des alliances ouvertes. Les Terres sont parcourues de races bien distinctes possédant une grande profondeur culturelle : Les Hommes, les Elfes, les Nymphes, les Dryades, les Nains et les Séraphins

AERORA la Terre de l'Air. Terre des Hommes et de la technologie mais également l'Etat qui possède la plus grande superficie du continent. Elle est dirigée par l'ingénieux Roi Edgar et la Reine Rydia. Situé au Nord, c'est le centre névralgique du commerce dans le continent et la Terre la plus riche de toute. Edgar est également l'un des plus grands machinistes de son temps, il a créé un mécanisme permettant à son propre château de se déplacer à certains endroits dont il a déjà installé le mécanisme et creusé le tunnel au préalable. La Reine de la Terre de l'Eau a même acceptée de laisser le roi Edgar installer son mécanisme à la frontière de la Terre de l'Eau (pour ne pas déranger l'écosystème de ses terres) afin de cultiver leur relation et en même temps le féliciter de son exploit. La Reine Rydia n'est pas en reste puisqu'elle a créée, avec l'accord de son mari, le réseau d'espionnage le plus développé au monde, dont elle est elle-même la dirigeante suprême. C'est la Reine qui inspire le plus de crainte car c'est une ancienne assassin que le roi a « sauvé ». Elle possède des compétences martiales hors du commun et personne a part son mari ne sait ce qu'elle a vraiment derrière la tête.

La capitale de la Terre de l'Air est *Galaad*, nom du premier Haut Roi d'Aérora. Mis à part le château d'Edgar qui est au summum de la technologie, cette ville est très proche des cités médiévales : les hautes murailles protégeant la ville qui est gigantesque, les maisons en briques rouges, les marchés, les potagers sont la vision quotidienne d'un aérorien. Un immense moulin dont chaque aile fait 500m de longueur approvisionne la cité en énergie, première véritable merveille technologique des rois de la Terre de l'Air

Malheureusement, qui dit commerce dit également bandits en tout genre. Les crapules qui attaquent les caravanes sont les pires ennemis du Royaume et sont trop nombreux pour être exterminés, même pour la Reine.

FIRA est la Terre du Feu, des Nains, du minerai et du métal, elle se trouve au Sud-ouest du continent. C'est une terre dévastée et stérile, recouverte de braises, de cendres et de poussières, l'air qu'on y respire n'est que vapeurs empoisonnées, même dix milles... STOP ! On s'arrête.

Fira est une terre aux récoltes abondantes et a une végétation simple mais bien présente. Ce sont les Humains qui vivent en surface, ils cultivent les champs et commercent directement avec les nains. C'est une vie simple mais paisible, et les gens qui y vivent sont des personnes fortes et robustes. Les créatures qu'on y rencontre ne sont pas dangereuses, de la vermine bonne à se faire trancher d'un seul coup, mais c'est à l'intérieur de la chaîne de Montagne Infranchissable que les choses se compliquent.

Les nains, eux, sont enterrés dans les montagnes, et sont reconnus pour leur travail de la pierre et du métal, se sont les meilleurs forgerons du monde en terme d'armures lourdes ou massives et d'armes lourdes. Les nains sont un peuple fier, têtu et abrupt et incapable de toutes magies, mais également sympathique, bon, et surtout robuste et loyal. Malheureusement, les têtes pensantes de leur peuple sont de vils personnages prêts à tout pour reprendre le trône du roi. Les nains sont commandés par le vieux roi Oghren et la reine Sigrun qui sont eux même entourés d'une assemblée qui propose des lois pour le peuple nain. La capitale de Fira est *Ifrit*, une ville souterraine flamboyante, grouillante de vie, dont les 8 piliers massifs s'élèvent à perte de vue.

Les bêtes des montagnes sont bien plus féroces qu'à ciel découvert comme dit précédemment. La magie du feu présente dans les complexes de la chaîne de montagne est extrêmement forte et prend forme sous diverses entités telle que des élémentaires de feu, des salamandres ou des dragons de magma. Elle change également la nature de certaines bêtes naturelles et les rendent plus agressif.

AZURA, Terre de l'Eau, situé à l'Ouest du continent, est peuplée par les nymphes, des créatures humanoïdes presque entièrement composés d'eau et uniquement de genre féminin. Elles sont prédisposées à être les parangons de la magie d'eau. Leur procréation n'est pas difficile car leur gènes sont extrêmement pur et prennent le dessus sur l'autre irrémédiablement, l'enfant née de l'union d'une nymphe et d'un mâle de n'importe quelle race sera une nymphe.

C'est une terre enchanteresse, pleine de vie, de lacs, de forêts, de clairières et de ruisseaux. La Terre de l'Eau est un sanctuaire pour la végétation qui est elle-même imprégnée de magie. La nuit, toute la végétation s'illumine et donne un spectacle à couper le souffle.

La Terre de l'Eau et de la Nature forme l' « Alliance du Renouveau » Azura est une royauté, et son peuple est dirigé par sa prestigieuse Reine Sanaki et le Roi Humain Rolande. Sanaki est la Reine de la Terre de l'Eau depuis des temps immémoriaux et est la monarque la plus puissante du monde, du fait de sa propre puissance, du soutien mais aussi de la confiance de son peuple qui sont absolument inébranlables. Elle est l'une des 3 dernières Nymphes Primordiales, les premières de leur race. Elles sont reconnaissables grâce à leurs chevelures blanches étincelante.

La capitale d'Azura est *Léviathan*, une ville ainsi qu'un palais presque immergé dans l'eau, des fontaines magnifiques arborent les façades de tout les bâtiments de la ville et la végétation qui surplombe la ville tout en laissant la lumière du soleil filtrer donne un spectacle fabuleux. La capitale porte le nom du monstre du même nom pour faire référence au pont gigantesque qui sillonne la ville. C'est un fantastique hommage au peuple nymphe que les autres Terres ont façonnées afin de remercier la Reine et sa sœur pour avoir débarrassées la mer de cette créature légendaire.

La faune d'Azura est assez pacifique tant qu'on ne montre pas d'agressivité à leur égard, en revanche les insectes qui vivent dans les forêts profondes, puisent leurs énergies dans la flore magique de la Terre de l'Eau et sont anormalement gros. Leurs blessures font particulièrement souffrir les nymphes.

Azura a la chance de pouvoir héberger la Forteresse Arcanique, le bastion des mages, située proche de la frontière de la Terre de Lumière, ce qui lui donne un accès privilégié à la magie et donc à tous les avantages que cela procure, des relations de poids, un savoir colossal ainsi que l'aide militaire de la forteresse des mages.

La Forteresse Arcanique permet aux apprentis d'apprendre la magie et ses règles, de maîtriser leurs pouvoirs ainsi que découvrir d'anciennes magies perdues ou en créer de nouvelles. Elle est postée au centre du Grand Lac Saint, à l'extrême Est de la Terre de l'Eau, à la frontière entre les Terres de l'Eau et de la Lumière.

C'est pour ainsi dire, une forteresse imprenable et inexpugnable grâce à son placement stratégique naturel et aux bombardements infernaux qu'offre les mages en cas d'attaque. Elle n'a jamais été, dans toute l'Histoire de Daniale, reprise aux mages.

La Grande Enchanteresse est Wynne, c'est une nymphe calme et sage qui n'a de cesse de se remémorer les remords de sa trop longue vie, surtout celui de son premier élève...

Ses domaines de prédilection sont la Terre et l'Eau, ce qui fait d'elle la plus puissante magicienne du monde en terme de magie curative, mais ses sorts offensifs n'en sont pas moins dévastateurs.

Elle est la grande sœur de Sanaki et la personne en qui la Reine a le plus confiance, la deuxième Nymphe Primordiale.

SYLVANA, Terre de la Nature, refuge et sanctuaire séculaire des elfes et des dryades. Elle est recouverte d'une immense forêt enchantée et vivante, mais étrangement c'est aussi une terre recouverte d'une neige éternelle. Située au Sud-est, à côté de la Terre du Feu, Les elfes qui y habitent ne sont guère les personnes les plus hospitalières qui soient. Ils sont farouches, méfiants, disciplinés et mortels, ils sont surnommés les elfes blancs. Ils gardent les frontières de leur Terre avec une efficacité hors du commun, frontière assez facilement décelable, si vous voyez une écran de neige blanc, vous entrez sur la Terre de la Nature, spectacle qui dénote un peu avec le paysage plus aride de Fira. La peau des elfes de Sylvana est pâle, leurs cheveux sont blanc comme la neige et leurs yeux perçants sont d'un bleu presque translucide.

La frontière de Sylvana est spéciale car c'est une délimitation magique dû au pouvoir de leur entité souveraine : l' « Arbre de Naissance ». Elle crée un gigantesque dôme qui délimite les frontières de son territoire (sur une carte, Sylvana est un cercle parfait, sans compter bien sur la barrière naturelle de la mer). L'arbre de Naissance n'est ni une elfe ni une dryade, c'est autre chose. La personnification de la nature elle-même : aussi belle qu'impitoyable, aussi vitale que mortelle, aussi pure que bestiale. Son corps nu est composé d'un bois cristallins mais semble aussi doux que la peau d'un nouveau né, sa chevelure faite de pétales couleur glace s'élève pour prendre la forme du feuillage de l'arbre de cristal qu'elle occupe elle-même, elle est si puissante qu'elle est capable d'observer ou plutôt de « sentir » à travers n'importe quel végétal dans tout le continent. C'est l'unique entité de magie pure connue à ce jour, et les elfes la garde, la vénère et la protège jalousement. L'union de la Terre de l'Eau et de la Nature est dû au fait que leur deux peuples ont des idéaux qui convergent sur de nombreux points comme l'harmonie des êtres vivants et du cycle de la vie et de la mort.

Les autres peuples surnomme l'Arbre de Naissance « La Génitrice » à cause du fait que c'est elle qui crée les dryades qui vont-elles mêmes protéger la nature et la maintenir en vie afin de préserver au mieux l'essence vitale de l'Arbre de Naissance. Les dryades sont similaires aux nymphes mais plus petites et sont bien plus tangibles, elles sont recouverte de racines, de feuilles et de fleurs qui les habilles naturellement, elles ont un grand pouvoir de régénération. De plus, la Génitrice a assistée à la naissance de la race des nymphes dont elle est elle-même la principale concernée. En effet, si la Génitrice est la personnification de la nature, la nature n'est rien sans eau, c'est une harmonie plus que nécessaire, et elle est la seul capable de donner vie à un tel élément, elle a donc puisée dans son énergie vitale et à donnée vie aux premières nymphes à partir d'une rivière dotée d'une eau particulièrement pure. Elle est la créatrice de la race des nymphes. Plusieurs centaines d'années plus tard, les nymphes devenu bien plus nombreuses, ont choisis de quitter leur terre natale afin de vivre en paix et sans privations due à leur surnombre. Se fut une grande fierté de voir sa propre création partir voler de ses propres ailes, mais également la plus grande peine de la Génitrice. C'est cette profonde tristesse qui transforma la Terre de la Nature en un désert de neige et de glace... Elle considère la Reine Sanaki et l'Enchanteresse Wynne comme ses propres filles.

La capitale de Sylvana est le *Sanctuaire de Cristal Blanc*, c'est un immense temple en pleine air constitué de portails, de routes, de ponts, d'autels et de végétations entièrement constitués de cristal blanc. Il entoure l'Arbre de Cristal qui est en réalité l'Arbre de Naissance lui-même. Cet arbre recouvre la totalité du Sanctuaire et la lumière de la Lune qui se reflète sur la ramure de l'arbre donne un éclairage naturel merveilleux et apaisant.

Les dangers sont partout en Sylvana, les bêtes sauvages sont un problème pour tout voyageur, les elfes ont des yeux partout et ne laissent entrer librement que les nymphes, et les plantes elle-même se défendent contre les intrus.

NOCTILA, Terre des Ténèbres et refuge de toutes les races. Son passé est assez lourd car son existence vient de la punition de la Terre de Lumière sur la partie Est de la Terre de l'Air.

Le Haut Roi Michael de l'Air, un vaillant conquérant, a voulu jadis s'emparer de la Terre de Lumière. L'Empereur séraphin l'a rejeté de ses montagnes et l'armée du Roi Humain a été dévastée par une lumière purificatrice qui n'a laissée dans son sillage qu'une immense fissure de plus de 50 kilomètres de large et qui traverse presque tout le continent, une vision de l'enfer à l'époque. Le continent a été à jamais déformé à ce moment de l'Histoire.

Le temps a passé et Noctila est devenu la Terre de tout les peuples, quiconque en a assez de sa Terre natale peut venir à la Terre des Ténèbres sans difficultés tant qu'il a la volonté de s'intégrer. En effet, on peut TOUT faire en Noctila tant qu'on en a la volonté : vie de marchand, scientifique, étude de magie, car oui il y a une académie de mage, ou passer dans le gouvernement pour essayer d'améliorer la vie des gens. Noctila est la seule Terre à être une véritable démocratie et il n'y a pas de réels chefs mais des représentants peuvent être désignés pour des négociations externes.

L'armée de la Terre des Ténèbres est un atout considérable pour celle-ci car elle possède des soldats et des généraux de toutes les races, ils peuvent donc mettre en commun leurs stratégies et faire face à un grand nombre de cas de figures.

Noctila est également connu pour être le pionnier de la magie occulte, magie noire, divination, nécromancie... Tout cela est la création des mages de la Terre des Ténèbres, et ils ont même réussi quelques expériences sur la magie temporelle comme ralentir le temps ou le reculer de quelques secondes.

La capitale de la Terre des Ténèbres est une unique tour du nom d'*Eternalys*, Elle possède la plus grande bibliothèque du continent, « La Bibliothèque Abyssale ». Elle se trouve au sommet de la tour et contient tout le savoir et l'histoire de toute les races du continent et bien plus encore, les plus grands érudits de la forteresse des mages rêvent de la visiter un jour tellement le savoir qui s'y trouve est grand, mais la permission d'y entrer n'est pas donnée à tout le monde, la Grande Enchanteresse elle-même n'y est allée que trois fois. Les étages inférieurs à la Bibliothèque sont les foyers des habitants. Fabriqué en pierre noire, les bâtiments sont construits depuis la paroi rocheuse de la tour et sont d'une solidité à toute épreuve. C'est d'ailleurs dans cette tour que se trouve l'académie des mages de Noctila. Les étages du bas sont occupés par l'armée et sont remplie de casernes.

Noctila est occupé par de nombreux brigands en tout genre, les nombreuses personnes qui n'ont pas réussi à s'intégrer et qui n'avaient pas le courage de rebrousser le chemin, de simples humains aux elfes, en passant par les nains et dans de rares cas, des séraphins, ils sont tous très dangereux. Toute cette compagnie de voleurs et meurtriers ont tout de même réussi à construire une « ville » du nom de Gola qui est devenu leur refuge à tous, un refuge de mécréants.

ILLUMINA, Terre de la Lumière et le Saint Empire Séraphin. Elle se trouve au centre de toute les Terres et est cernée de mystères et attise les convoitises. C'est un groupement de six montagnes qui en protège une septième, autour de cette montagne s'est construit l'Empire séraphin, empire qui s'est montré impitoyable envers ses assaillants, pour ne citer que la catastrophe de la naissance de la Terre des Ténèbres comme exemple. Autour de cette montagne s'élèvent de majestueuses tours blanches qui s'attachent et se détachent comme le feraient des racines autour d'un tronc, ça c'est ce que peuvent voir les peuples d'en bas, sous les nuages. Dans les cieux se trouve la capitale et unique ville d'Illumina : *Luminifèra*. Un dédale d'îles quasi-flottantes, retenues par les tours qui s'élèvent depuis les racines de la montagne et qui se rattache les unes les autres par d'innombrables ponts qui ne cessent de monter jusqu'à arriver au palais impérial. Il y fait un froid à glacer le sang, surement à cause de l'altitude qui est plus grande qu'on oserait le dire, le palais est entièrement constitué de cristal à l'image du Sanctuaire de la Terre de la Nature, il est protégé par 3 grands disques qui volent et tournent sur eux-même en encerclant le palais et tire des salves de rayons blancs sur les cibles inopportunes. L'architecture du château est assez basique en soit par rapport au reste de Luminifèra mais se qui attire l'œil est la tour de cristal blanc qui surplombe tout, et la statue qui s'y dresse, fière comme une déesse. Elle a la forme d'une femme avec six grandes ailes majestueuses, quatre dans le dos, et deux sur son visage qui prennent racines près des yeux. Elle porte une lance à sept lames, les six entourant la septième, à l'image des montagnes d'Illumina.

Les séraphins sont à l'origine une race de bêtes magiques extraordinairement puissantes, mais ont pris une forme humanoïde au fil des âges, ils ne ressemblent dorénavant plus qu'à des humains dotés de deux ailes qui se dressent depuis leurs yeux. C'est une race noble et fière qui n'a cure des problèmes des autres Terres, ou disons plutôt qu'ils ont une grande rancœur envers les autres Terres.

La plupart des séraphins ne sont pas vraiment de fins magiciens, en revanche ils ont de grandes aptitudes physiques grâce à leur ascendance. L'élite des hommes séraphins font parti de la Garde d'Argent et sont les formidables défenseurs de la Terre de Lumière. Les femmes font parties du bras armé de l'Empire : les Valkyries.

Le Saint Empire est dirigée par Ylath, le troisième empereur de la Terre de Lumière. C'est un homme bon et soutenu par son peuple mais également un être des plus énigmatiques, son choix de prendre pour épouse une sorcière humaine de la Terre des Ténèbres a plongé son peuple dans le désarroi le plus complet, en sachant qu'il a déjà eu un fils des plus prometteurs avec sa première dame et maîtresse Niku : Alexander.

La sorcière de la Terre des Ténèbres se révèle être une magnifique jeune femme du nom de Célès et est un prodige de l'aéromancie. C'était l'une des gardiennes de la Grande Bibliothèque et Ylath est tombé sous son charme lors de son incursion dans les basses Terres. Célès est une femme aimante et fait preuve d'une honnêteté renversante, on pourrait presque dire qu'elle manque de tact. En plus de son amour pour elle, l'empereur eu une idée qui pourrait peut être sauver la race des séraphins de l'isolement : le croisement des espèces. En effet, la race des séraphins est extrêmement sensible et fragile contre la magie élémentaire. Pour la plupart des séraphins, le seul fait de fouler le sol des basses Terres est presque insupportable.

Une fille hybride du nom de Kanan est née de cette union et fait aujourd'hui partie de l'ordre des Valkyries. Kanan est le premier espoir d'un avenir possible en bas. Cependant, sa mère ne pouvait se résoudre à la laisser dans un tel isolement, à porter un tel fardeau toute seule. Elle s'est juré de la chérir et de la soutenir du mieux qu'elle le pourrait.

La première dame Niku, ayant compris le stratagème de l'empereur, le força à lui faire un dernier enfant, pour faire de son rejeton une arme capable de surpasser toutes les autres races : Deus.

Le reste du monde

Il existe quelques villes ou villages qui ne font partie d'aucune Terre, voulant à tout prix garder leurs indépendances et identités. Il en existe par ailleurs beaucoup qui sont proches de la Terre de l'Air et des Ténèbres. Mais rare sont les agglomérations à pouvoir subvenir à leur propres besoins sans l'aide d'un Etat principal, seul la Reine Sanaki de l'Eau se montre magnanime envers les villages humains proches de ses terres et les aide à survivre en leur envoyant quelques fois des caravanes de nourriture.

Il existe aussi un Etat indépendant qui niche dans les îles dans la partie de l'océan entre la Terre de l'Eau et celle de l'Air : les Îles Occidentales, contrôlées par le Roi Nusar. Il est jugé comme étant l'un des plus grands stratèges de l'histoire à 28 ans. Il chevauche un Tori, un grand oiseau d'une espèce mi-cygne, mi-papillon qui ne vit que dans les îles en raison du large espace qu'ils ont à disposition, C'est une espèce animale particulièrement sensible aux comportements des humains.

Archer d'élite et chevalier aérien émérite, il manie le yumi (arc japonais) et survole le champ de bataille, l'analyse et surveille tout événements importuns. Il n'a jamais perdu une bataille.

Nusar est quelqu'un d'assez excentrique et grandiloquent, il peut paraître au premier regard pour quelqu'un de foncièrement gentil et bon, presque naïf, mais c'est en réalité un véritable rapace qui étudie ses proies avant de les enfermer dans son piège, il ne peut pas s'empêcher d'esquisser un sourire presque malsain lorsque cela arrive.

Ces îles possèdent une faune hors du commun et sont uniques à ces îles, ce qui attire les marchands et les braconniers de la Terre de l'Air.

Les relations

Les relations entre les souverains du continent de Daniale sont plus ou moins complexes, la plupart partagent des relations cordiales, mais quelques une sont plus tendues :

La Terre de l'Air n'a pas de réels problèmes avec les autres nations, le roi Edgar est très apprécié des autres souverains de part son humour et son ouverture d'esprit. En plus de ça, la Reine Rydia espionne en permanence toute les autres Terres, ce qui lui permet de savoir ce qu'ils font et ce qu'ils ont besoin et d'avoir toujours un coup d'avance sur eux.

Les nains sont assez allergiques à tout ce qui se rapproche de près ou de loin à la magie, et ironiquement ils sont entourés par deux pays principalement basé sur la magie : la Terre de l'Eau et la Terre de la Nature.

La barrière de la Génitrice étant quasiment inviolable et la réputation de la Terre de Lumière étant d'être inattaquable, le roi Oghren s'est jadis rabattu sur la Terre de l'Eau et a tenté de l'envahir. Cependant la Terre de l'Eau n'est pas sans défenses, et la Reine n'est pas le seul atout de ce pays. Les grandes prêtresses et vestales de Sanaki possèdent une formidable puissance magique et ont été entraînées par la Reine elle-même. Mais les soldats humains menés par le Roi Rolande forme une avant-garde très puissante et privilégie l'honneur tout autant que les phalanges naines : les Chevaliers Kensei. Ces formidables guerriers en armure légère se battent avec deux katanas et font déferler le sang avec une grâce sans pareil. Certains ont une telle maîtrise de cet art et de la magie qu'ils sont capable de manier leur armes avec la télékinésie, se qui rend leur style encore plus violent et imprévisible. Depuis lors, les incursions naines dans le Terre de l'Eau se font de plus en plus rares. Ces deux pays se détestent mais leurs armées se respectent énormément.

La Terre du Feu a en revanche beaucoup fait affaire avec la Terre de l'Air, c'est l'échange le plus fructueux en terme de commerce, Fira manque de nourriture et d'eau potable quand Aérora manque de métal de qualité, ces deux pays ne pouvaient que s'entendre et les caravanes vont et viennent en permanence, ce qui rend ces deux Terres très prospères et riches.

La Terre de la Nature ne fait affaire à personne et ne doit rien à personne. Sans parler de la Terre de Lumière, c'est le pays qui a le moins de contact avec le monde extérieur. Quelques fois, la Génitrice prend contact avec Sanaki et Wynne, mais jamais très longtemps et seulement pour des choses importantes.

La Terre des Ténèbres assez spéciale car elle fonctionne très bien toute seule mais fait tout de même beaucoup affaire avec les autres Terres, surtout avec la Forteresse Arcanique. En effet, la Bibliothèque Abyssal et la forteresse des mages sont extrêmement friandes de l'une et de l'autre car se sont les deux uniques institutions magiques du continent et sont pleines de connaissances et de savoirs différents. Leurs échanges permettent à la magie de devenir de jours en jours plus novatrice.

La Terre de Lumière est complètement isolée des autres nations pour des raisons évidentes : l'avarice des autres Terres en ce qui la concerne, mais aussi, et la plus importante, l'incapacité des séraphins à fouler le sol des Basses Terres. Seul quelques poignés d'entre eux ont pu descendre grâce à une sensibilité moins forte à cette « malédiction ». L'empereur fait parti de ces rares élus et c'est de cette façon qu'il rencontrera sa femme, une Gardienne de la Bibliothèque : Célès. Seuls les souverains des Terres sont au courant de son existence car il a lui-même demandé à s'entretenir avec eux afin de leur faire savoir qu'ils ne sont pas seuls. Le peuple des Basses Terres, lui, se croit seul au monde.

Disons que chacune de ces entrées en scène faisait son petit effet.