

STATISTIQUES, MÉCANIQUES & PHASES DU CŒUR FRACTURÉ

SECTION VI.0 — STATUT GLOBAL & LOGIQUE SYSTÉMIQUE

SHARDBLOOM — LA RACINE FRACTURÉE

Boss tellurique majeur — Entité de stabilisation anormale

FICHE DE STATISTIQUES — FORMAT D&D 5E (ADAPTABLE)

Taille : Large (peut occuper un espace Huge fonctionnellement)

Type : Aberration tellurique (non-vivante)

Alignement : Neutre absolu (fonctionnel, non moral)

Classe d'Armure (CA)

18 (armure naturelle, densité adaptative)

La CA peut augmenter temporairement selon la pression subie (voir Mécanique de Compression).

Points de Vie (PV)

310 PV (20d12 + 180)

IMPORTANT :

Les PV représentent la cohésion du corps incarné, PAS la condition de victoire.

Réduire ShardBloom à 0 PV :

ne le détruit pas définitivement
force une transition de phase

Vitesse

Déplacement : 6 m (20 ft)

Fouissement fonctionnel : 6 m (dans sol ou roche non magique)

Inamovible : immunisé aux effets de repoussement non mythiques

Caractéristiques

STAT : VALEUR

Force : 24 (+7)

Dextérité : 6 (−2)

Constitution : 26 (+8)

Intelligence : 3 (−4)

Sagesse 14 : (+2)

Charisme 5 : (−3)

Jets de sauvegarde

Constitution +14

Force +13

Sagesse +8

Compétences

Perception tellurique +8

Athlétisme +13

Résistances aux dégâts

Contondant, perforant, tranchant (armes non magiques)

Foudre

Poison

Immunités aux dégâts

Poison

Psychique

Immunités aux états

Charmé

Effrayé

Empoisonné

Paralysé

Étourdi

Contraint

 **ShardBloom ne peut pas perdre le contrôle qu'il n'a pas.**

Sens

Perception tellurique : 36 m (120 ft)

Vision dans le noir : 18 m

Perception passive : 18

Langues

Aucune

Ne comprend aucun langage

Immunisé aux effets dépendant de la communication

Facteur de puissance (FP / CR)

CR 15–16 (Boss à phases)

 **Le danger réel dépend :**

du terrain,

des décisions des joueurs,

de la gestion du Cœur Fracturé.

TRAITS PASSIFS MAJEURS

Corps de Contrainte

ShardBloom ne subit pas de coups critiques.

Les dégâts critiques sont traités comme des dégâts normaux.

Densité Adaptative

À chaque fois que ShardBloom subit plus de 40 dégâts en un tour :
il gagne +1 CA jusqu'au début de son prochain tour
cumulable jusqu'à +3

📖 Plus on frappe fort, plus il se compacte.

Régénération Conditionnelle

ShardBloom récupère 20 PV au début de son tour

✓ tant que le Cœur Fracturé est intact et enfoui

➡ Cette régénération cesse immédiatement lorsque le Cœur est exposé.

Ancrage Tellurique

ShardBloom ne peut pas être renversé.

Les effets de déplacement forcé échouent automatiquement
(sauf capacités mythiques ou scénaristiques).

LOGIQUE DE PHASES — APERÇU (sans détails complets)

Phase I — Corps Incarné

Cœur enfoui

Régénération active

Objectif des PJ : comprendre l'inutilité du DPS pur

Phase II — Cœur Exposé

Déclenchée à 0 PV pour la première fois

Terrain altéré violemment

Nouvelles actions de zone

Phase III — Mode CŒUR BRISÉ

Déclenchée au premier coup porté au Cœur

Perte de régénération

Comportement plus instable

Risque maximal environnemental

📌 La destruction finale dépend exclusivement du Cœur.

Encadré MJ — ERREURS À ÉVITER

✗ Traiter ShardBloom comme un sac de PV

✗ Permettre une victoire sans interaction avec le Cœur

✗ Récompenser le burst sans lecture du terrain

✓ Forcer l'adaptation

✓ Montrer l'échec des solutions simples

✓ Faire du combat une révélation, pas une course aux dégâts

Conclusion de section

Il donne les règles du monde quand ShardBloom est présent.

Tout ce qui précède explique pourquoi ces règles existent.

Tout ce qui suit expliquera comment les exploiter — ou en mourir.

SECTION VI.1 — ACTIONS, ATTAQUES & PRESSION DE ZONE (PHASE I : CORPS INCARNÉ)

Rôle de la Phase I

La Phase I n'a pas pour but de tuer les personnages.

Elle a pour objectif de :

- casser les réflexes de DPS pur,
 - montrer l'inefficacité des tactiques classiques,
 - installer la pression environnementale,
 - préparer mentalement les joueurs à un changement de paradigme.
- 📌 Si les joueurs pensent "on va juste taper plus fort", la Phase I est réussie.

Économie d'actions en Phase I

ShardBloom agit comme :

- un centre de gravité,
- un modificateur de terrain actif,
- pas comme un combattant tactique.

Par tour

1 Action

1 Déplacement fonctionnel (optionnel)

2 Actions légendaires

Aucune réaction classique

(les réactions sont intégrées au terrain)

ACTIONS PRINCIPALES

Écrasement Tellurique

Attaque de mêlée — zone de pression

Portée : 3 m

Zone : cercle de 3 m autour du point d'impact

Jet : DEX DD 18

Dégâts : 4d10 + 7 contondant

✓ Demi-dégâts en cas de réussite

Effet narratif

ShardBloom ne frappe pas une cible :

il enfonce une masse dans le sol.

Effet mécanique

le terrain devient difficile

• créatures Large ou plus petites : vitesse réduite à 0 jusqu'à la fin de leur prochain tour

📖 Le sol devient un poing.

Arrachement Racinaire
Attaque de mêlée — contrôle de zone

Portée : 4,5 m

Jet : Force DD 18

Dégâts : 3d12 + 7 contondant

Effet

la cible est agrippée (Évasion impossible par DEX)

le sol sous la cible devient instable

Intention

**Punir les combattants statiques
et forcer le mouvement ou la dépense d'actions.**

 **ShardBloom n'attrape pas.**

Il empêche de partir.

Compression de Masse

Action spéciale — renforcement

ShardBloom cesse toute attaque ce tour.

Effets

gagne immédiatement +2 CA

réduit tous les dégâts subis de 10

dure jusqu'au début de son prochain tour

Intention

**Répondre au burst excessif
et montrer que frapper plus fort aggrave la situation.**

 **La pression appelle la densité.**

ACTIONS LÉGENDAIRES (PHASE I)

ShardBloom dispose de 2 actions légendaires, utilisables à la fin du tour d'une autre créature.

Propagation Racinaire (1 action)

Des racines jaillissent du sol.

zone de 3 m

terrain difficile

tests de DEX avec désavantage jusqu'au prochain tour

 **Sert à fermer l'espace, pas à infliger des dégâts.**

Onde de Contrainte (2 actions)

Vibration profonde du sol.

Rayon : 6 m

Jet : CON DD 17

Effet

désavantage au prochain jet d'attaque

concentration : test immédiat

 **La terre rappelle qu'elle est là.**

PRESSION ENVIRONNEMENTALE CONTINUE

À chaque fin de round complet :

une nouvelle zone de terrain difficile apparaît

ou une zone existante s'étend

ou une structure s'affaisse partiellement

📌 Le MJ choisit ce qui réduit le plus les options,
pas ce qui inflige le plus de dégâts.

COMPORTEMENT TACTIQUE (PHASE I)

ShardBloom :

• ne focus jamais une seule cible,
• privilégie les zones densément occupées,
• ignore les provocations verbales,
• répond toujours à la plus grande contrainte produite.

Si les joueurs :

• se regroupent → zones plus larges
• campent → écrasement répété
• burst → compression défensive

📖 Le comportement enseigne.

SIGNES PRÉCURSEURS DE TRANSITION

Le MJ doit semer des indices clairs :

• la régénération devient visible,
• le sol pulse autour de la créature,
• les racines convergent vers un point précis,
• les dégâts semblent de moins en moins pertinents.

Ces signes annoncent :

La Phase I est une impasse volontaire.

Encadré MJ — ERREURS À ÉVITER

- ✗ Punir par des dégâts bruts
- ✗ Accélérer la Phase II trop tôt
- ✗ Transformer la Phase I en simple brawl
- ✓ Enseigner par la pression
- ✓ Réduire l'espace, pas les PV
- ✓ Laisser les joueurs comprendre par l'échec partiel

Conclusion de section

La Phase I est un mensonge nécessaire.
Elle fait croire que ShardBloom peut être vaincu
avec les outils habituels.

Quand les joueurs comprennent que :

• les dégâts ne suffisent pas,
• le terrain devient l'ennemi,
• la créature ne "faiblit" pas,
alors seulement,
ils sont prêts pour la vérité suivante.

SECTION VI.2 — PHASE II : CŒUR EXPOSÉ, RUPTURE DU TERRAIN & RÉVÉLATION

Fonction de la Phase II

La Phase II n'est pas une montée en puissance classique.

C'est une révélation mécanique et narrative.

ShardBloom n'a jamais été l'ennemi.

Le Cœur l'était depuis le début.

Cette phase existe pour :

récompenser l'observation,

punir l'aveuglement,

transformer le combat en problème à résoudre.

Déclencheur de la Phase II

La Phase II commence immédiatement lorsque :

ShardBloom tombe à 0 PV pour la première fois.

⚠ Important

Cela n'est pas une victoire

Le combat ne s'arrête pas

La créature ne meurt pas

Effondrement du Corps Incarné

Lorsque les PV atteignent 0 :

ShardBloom se fige brièvement

Les ancrages se contractent violemment

Le terrain se fracture en profondeur

Une pulsation tellurique secoue toute la zone

📖 Le monde lâche ce qu'il tenait.

Révélation du Cœur Fracturé

Le sol s'ouvre, se fissure ou s'effondre partiellement, révélant :

Le CŒUR FRACTURÉ

un noyau tellurique enchâssé dans la terre,

relié à ShardBloom par des racines massives.

Nature du Cœur

non vivant

non conscient

structurel

partiellement minéralisé

saturé d'énergie tellurique

📌 Le Cœur n'est pas un organe

Il est un point d'ancrage causal.

Statistiques du Cœur (Phase II)

Taille : Medium

CA : 16

PV : 120

Immunités

poison

psychique

charme

peur

Vulnérabilités

dégâts de force

dégâts contondants lourds

rituels de stabilisation ou de rupture tellurique

⚠ Le Cœur ne peut pas être ciblé tant qu'il est :
entièrement enterré
protégé par ses racines actives

Changements immédiats (globaux)

Dès l'entrée en Phase II :

✗ Régénération stoppée

✓ Densité adaptative réduite (max +1 CA)

✓ Terrain devient activement hostile

✗ Le combat change de centre de gravité.

NOUVELLES ACTIONS DE SHARDBLOOM (PHASE II)

ShardBloom agit désormais comme :

gardien du Cœur

système de contention en panique

arme environnementale

Défense du Noyau

Action passive

Tant que le Cœur n'a pas été attaqué :

ShardBloom a avantage aux jets de sauvegarde

Les attaques contre le Cœur provoquent une réponse immédiate

📖 Il ne protège pas par volonté.

Il protège par nécessité.

Fracture Radiale

Action — zone majeure

Rayon : 9 m depuis le Cœur

Jet : DEX DD 18

Dégâts : 5d10 contondant + terrain difficile

Effet supplémentaire :

fissures persistantes

chute possible

lignes de vue instables

✗ Utilisée pour empêcher l'accès direct au Cœur.

Racines de Contention
Action — contrôle ciblé
2 créatures maximum
Jet de Force ou Dextérité DD 17
En cas d'échec : entravé + désavantage aux attaques
 **Ce qui approche est immobilisé.**

ACTIONS LÉGENDAIRES (PHASE II)
ShardBloom dispose désormais de 3 actions légendaires.

Réorientation Tellurique (1 action)
Déplacement du terrain :
une zone sûre devient instable
une fissure s'élargit
un couvert s'effondre

Onde de Saturation (2 actions)
Vibration profonde :
Jet de CON DD 18
Échec : perte de réaction + concentration rompue

Mur Racinaire (3 actions)
Un mur de racines et de terre surgit :
longueur 6 m
hauteur 3 m
couverture totale
PV propres (60)
 **Sert à retarder, pas à bloquer définitivement.**

PRESSION ENVIRONNEMENTALE — PHASE II
À chaque round :
une nouvelle fracture apparaît
ou une zone s'effondre
ou un accès est rendu dangereux
 **Le terrain devient une énigme dynamique.**

OBJECTIF RÉEL DE LA PHASE II
La Phase II n'est pas :
une course aux dégâts
un DPS check
une phase "plus dure"
Elle est :
une phase de compréhension
Les joueurs doivent comprendre que :
ShardBloom protège quelque chose
ce quelque chose peut être atteint
mais jamais sans coût

SIGNES ANNONÇANT LA PHASE III

Dès que :

le Cœur subit des dégâts
même mineurs
même partiels

Alors :

le sol hurle
les racines se désorganisent
ShardBloom perd sa cohérence

📖 La contention devient douleur structurelle.

Encadré MJ — RÉVÉLATION RÉUSSIE

- ✓ Les joueurs changent de plan
 - ✓ Ils parlent du terrain, pas des PV
 - ✓ Ils protègent celui qui s'approche du Cœur
 - ✓ Ils acceptent des sacrifices tactiques
- Si oui → Phase II réussie narrativement.

Conclusion de section

La Phase II est le moment où la vérité apparaît :

ShardBloom n'était qu'un verrou.

Le Cœur était la clé.

À partir de maintenant,
chaque action compte,
et chaque erreur rapproche de la catastrophe finale.

SECTION VI.3 — PHASE III : MODE CŒUR BRISÉ, INSTABILITÉ MAXIMALE & RÉOLUTION

Fonction de la Phase III

La Phase III n'est pas un climax de puissance.
C'est un effondrement contrôlé qui échoue.

Quand le Cœur est touché,
ShardBloom ne protège plus.

Il compense en panique structurelle.

Cette phase existe pour :

supprimer toute illusion de contrôle,
accélérer la dégradation du terrain,
forcer des choix irréversibles,
déterminer comment le monde survivra à la victoire.

Déclencheur du Mode Cœur Brisé

La Phase III commence immédiatement lorsque :
Le Cœur Fracturé subit des dégâts pour la première fois.

⚠ Important

Peu importe la quantité de dégâts

Peu importe la source

Un seul point suffit

📖 La fissure n'a pas besoin d'être large pour condamner la structure.

Effets globaux immédiats

Dès l'entrée en Phase III :

✗ Toute régénération cesse définitivement

✗ Densité adaptative supprimée

✓ ShardBloom agit avec une intensité maximale

✓ Le terrain devient instable de manière incontrôlable

Le combat change de nature :

moins long,

plus dangereux,

impossible à "sécuriser".

État de ShardBloom — Effondrement fonctionnel

ShardBloom n'est plus un gardien.

Il devient :

une masse en perte de cohésion,

un vecteur de contraintes erratiques,

un amplificateur de catastrophes locales.

💥 Il n'essaie pas de gagner.

Il essaie d'empêcher l'effondrement total — et échoue.

NOUVELLES ACTIONS — PHASE III

Convulsion Tellurique

Action — zone chaotique

Rayon : 12 m

Jet : DEX DD 19

Dégâts : 6d10 contondant + chute possible

Effets supplémentaires :

fissures majeures

effondrement de structures

zones auparavant sûres détruites

📖 Le sol perd toute discipline.

Racines Fracturées

Action — multi-zone

3 zones distinctes de 3 m

Jets de DEX DD 18

En cas d'échec : entravé + dégâts continus

Ces racines :

surgissent sans logique apparente

peuvent blesser alliés et ennemis

ne protègent plus le Cœur efficacement

📌 La structure attaque tout ce qui bouge.

Surcharge du Noyau

Action spéciale — ultime

ShardBloom canalise une dernière tentative de stabilisation.

Déclenche une onde tellurique massive

Tous les êtres à 18 m : CON DD 19

Échec : étourdi 1 tour + lourds dégâts

⚠ Cette action :

endommage aussi ShardBloom

accélère sa destruction

rend le terrain quasi inutilisable

📖 La dernière défense est une erreur.

ACTIONS LÉGENDAIRES (PHASE III)

ShardBloom dispose toujours de 3 actions légendaires, mais elles sont instables.

Effondrement Spontané (1 action)

Une zone aléatoire s'effondre.
terrain dangereux
chute ou dégâts automatiques
couverture détruite

Onde Résiduelle (2 actions)

Vibration persistante.
désavantage aux jets physiques
concentration rompue
déplacements réduits

Rupture Finale (3 actions — une seule fois)

ShardBloom libère toute la contrainte restante.

énorme onde de choc
terrain dévasté

ShardBloom tombe immédiatement à 0 PV

📌 Utilisable uniquement si le Cœur est encore intact.

Le Cœur en Phase III

Le Cœur est désormais :
entièrement exposé
instable

relié par des racines erratiques

Nouvelles règles

Toute attaque réussie provoque une réaction environnementale

Chaque round où le Cœur n'est pas attaqué → aggravation du terrain

Ignorer le Cœur = défaite différée

📖 Ce qui n'est pas résolu s'aggrave.

Conditions de victoire

La victoire ne dépend jamais uniquement de ShardBloom.

Victoire totale

✓ Le Cœur est détruit

✓ La Blessure du Monde est stabilisée ou scellée

✓ ShardBloom cesse définitivement

Victoire partielle

✓ Le Cœur est détruit

✗ La Blessure persiste sous une autre forme

➡ Conséquences écologiques majeures

Échec

✗ Le Cœur n'est pas détruit

✗ Le terrain devient inhabitable

➡ ShardBloom se reformera plus tard

Encadré MJ — FIN MÉMORABLE

- ✓ Forcer des sacrifices
- ✓ Détruire des lieux aimés
- ✓ Mettre le choix avant l'optimisation
- ✓ Faire payer la précipitation
- 📌 La Phase III doit laisser :

un silence lourd, pas des acclamations faciles.

Conclusion de section

La Phase III n'est pas une bataille.

C'est un effondrement.

**Quand le Cœur est brisé,
le monde ne revient pas à l'équilibre —
il survit à ce qui l'a presque déchiré.**

La question finale n'est jamais :

"Avons-nous gagné ?"

Mais toujours :

"Qu'avons-nous laissé derrière nous ?"

SECTION VI.4 — VARIANTES DU CŒUR, ADAPTATIONS RÉGIONALES & REJOUABILITÉ

Fonction de cette section

Cette section répond à une question essentielle :
Que se passe-t-il si ShardBloom n'est pas le premier...
ni le dernier ?

ShardBloom n'est pas une créature figée.
Il est une réponse fonctionnelle du monde.

Cette section permet de :

• adapter ShardBloom à différents contextes,
• modifier la résolution sans changer la logique,
• réutiliser l'archétype sans répétition.

Principe fondamental : le Cœur détermine la forme
Le corps de ShardBloom est interchangeable.

Le Cœur, lui, définit :

• le type de Blessure,
• la nature de la pression,
• la manière dont le monde tente de se stabiliser.

Changer le Cœur :

• ne change pas ShardBloom en surface,
• change tout dans son comportement profond.

📖 Le corps est une conséquence.

Le Cœur est la cause.

VARIANTES DE CŒUR FRACTURÉ

Chaque variante conserve :

• les mêmes phases,
• la même logique de combat,
• la même impossibilité de victoire par DPS seul.

Cœur de Compression Excessive

Blessure : exploitation minière, cités surchargées, forteresses cyclopéennes

Effets spécifiques

• terrain devient rapidement impraticable
• effondrements fréquents

ShardBloom privilégie l'écrasement massif

Conséquence narrative

• victoire = abandon ou destruction des structures
• reconstruction quasi impossible

Cœur de Fracture Hydrique

Blessure : barrages, drainage massif, mers contenues artificiellement

Effets spécifiques

inondations soudaines

sol mouvant

ShardBloom plus mobile mais moins dense

Conséquence narrative

victoire = redéfinition complète du territoire

villages déplacés, routes englouties

Cœur de Profanation Ancienne

Blessure : tombeaux violés, dieux oubliés, pactes rompus

Effets spécifiques

résurgence de structures anciennes

interférences spirituelles

réactions imprévisibles aux rituels

Conséquence narrative

victoire = dette spirituelle

conséquences à long terme sur les cultes

ADAPTATIONS RÉGIONALES DE SHARDBLOOM

Sans changer le Cœur, ShardBloom s'adapte à son environnement.

ShardBloom Urbain

incorpore bâtiments, routes, fondations

attaques utilisant murs et tours

combat tridimensionnel

ShardBloom Sylvestre

racines massives

terrain difficile omniprésent

visibilité réduite

ShardBloom Montagnard

chutes de pierre

lignes de vue longues mais instables

danger constant d'avalanche

🔴 L'adaptation est esthétique et tactique, jamais conceptuelle.

RÉJOUABILITÉ CONTRÔLÉE

Pour garantir la jouabilité sans incohérence :

✓ **Toujours conserver :**

le Cœur caché → exposé → brisé

l'échec du DPS pur

la pression environnementale

✓ **Variation :**

la manière d'exposer le Cœur

les sacrifices nécessaires

les conséquences finales

📖 **Les joueurs ne doivent jamais se demander**

"comment le battre",

mais "ce que cela va coûter".

ÉCHECS PARTIELS & RÉSULTATS IMPARFAITS

Cette section encourage les fins non idéales :

Cœur détruit trop vite → Blessure déplacée

Cœur scellé → retour différé

Corps détruit sans résolution → pire résurgence

📌 Ces issues sont canoniques, pas des erreurs.

Encadré MJ — UTILISATION LONGUE CAMPAGNE

ShardBloom est idéal pour :

marquer un tournant de campagne

punir une industrialisation excessive

révéler une faute ancienne

poser une menace systémique future

Il peut :

revenir sous une autre forme

être évoqué dans les légendes

devenir un précédent historique

Conclusion de section

ShardBloom n'est pas un boss.

Il est un symptôme jouable.

Le détruire n'efface pas la faute.

Cela ne fait que révéler

si le monde a compris la leçon.

SECTION VI.5 — DÉCHARGE TELLURIQUE FINALE, PURIFICATION DU SOL & RISQUE DE RÉSURGENCE

Fonction de cette section

Cette section existe pour poser une vérité brutale :

Détruire le Cœur n'est pas une fin.

C'est un déclencheur.

Le Cœur Fracturé n'est pas un simple point faible.

C'est un réservoir de contrainte tellurique accumulée.

Sa destruction libère ce que ShardBloom contenait depuis parfois des siècles.

La Décharge Tellurique Finale

Lorsque le Cœur Fracturé est détruit, il libère instantanément :

Une onde tellurique massive de réalignement brutal

Cette énergie :

n'est ni magique pure,

ni élémentaire classique,

ni divine,

mais une réponse structurelle du monde à une contrainte soudainement supprimée.

 **Le monde reprend ce qu'il retenait.**

Portée et ampleur de la décharge

Zone d'impact primaire

rayon de 1 à 3 kilomètres

dégâts physiques massifs

effondrements, fissures, glissements de terrain

destruction d'infrastructures non renforcées

Zone d'impact secondaire

jusqu'à 10 kilomètres

séismes ressentis

dérèglements magiques temporaires

altération durable du sol

 **Cette décharge est inévitable.**

Aucune victoire "silencieuse" n'existe.

Dégâts et conséquences immédiates (abstraction MJ)

Le MJ n'est pas encouragé à gérer cette décharge en jets individuels, mais comme :

un événement régional

une catastrophe de conclusion

un changement de carte

Conséquences typiques :

villages détruits ou déplacés

routes inutilisables

zones devenues instables ou interdites

morts indirectes (effondrements, inondations, famines)

 **La victoire sauve l'avenir, pas le présent.**

Pourquoi la décharge ne peut pas être "absorbée"
Certains tentatives documentées ont cherché à :
canaliser l'énergie,
la détourner,
l'enfermer.

Elles ont toutes échoué.
La raison est structurelle :
cette énergie n'est pas produite,
elle est libérée.

📌 On ne détourne pas une détente tectonique.
On peut seulement en limiter les conséquences.

Purification du sol : condition critique
Après la destruction du Cœur, le sol devient :
instable,
saturé,

vulnérable à toute nouvelle contrainte.

Sans intervention appropriée, cette zone devient ce que le Codex appelle :
Un sol de résonance résiduelle

Conditions nécessaires à une purification réelle
La purification n'est jamais immédiate.
Elle exige :

Stabilisation tellurique
arrêt des exploitations
interdiction des constructions lourdes
limitation de la magie de masse
Rituels longs et cohérents
non violents

axés sur la redistribution, pas l'effacement
nécessitant semaines ou mois

Absence de nouvelles pollutions
guerres
rituels destructeurs
industrialisation agressive

📌 La purification est un choix politique et culturel, pas un sort.

Le risque de résurgence — Variante supérieure
Si le sol :

reste saturé,
est souillé par la guerre,
subit de nouvelles contraintes massives,
alors le monde peut produire une réponse encore plus radicale.
Une VARIANTE DE SHARDBLOOM

Caractéristiques des variantes supérieures

Ces variantes présentent généralement :

- un Cœur plus profond
 - une phase I plus courte
 - une phase III beaucoup plus destructrice
 - une zone d'influence élargie
 - une moindre tolérance à l'intervention humanoïde
-  **Le monde apprend de ses propres échecs.**

Pourquoi ces variantes sont plus puissantes

Parce que :

- la Blessure est plus large,
 - la contrainte est mieux définie,
 - les solutions précédentes ont échoué.
- ShardBloom n'est pas un prototype.
Il est une itération.**

Erreur fatale des peuples

Beaucoup croient que :

"Nous avons déjà vaincu ShardBloom."

C'est faux.

Ils ont seulement :

- survécu à une version,
- sans corriger la cause,
- parfois en l'aggravant.

 **La victoire non comprise est une dette.**

Encadré MJ — FIN AMÈRE MAIS CANONIQUE

- ✓ **Victoire = catastrophe régionale**
 - ✓ **Le monde est sauvé, mais mutilé**
 - ✓ **Les choix post-boss comptent plus que le combat**
 - ✓ **La prochaine menace dépend des décisions politiques**
- Cette section permet :**
une campagne après la campagne

Conclusion de section

Détruire le Cœur Fracturé n'est pas un triomphe.

C'est :

- un relâchement brutal,
 - une cicatrice ouverte,
 - une promesse conditionnelle.
- Si le monde apprend,
ShardBloom restera une page d'histoire.
S'il recommence,
la prochaine Racine sera plus profonde,
plus dense,
et moins clémente.**