

Atlas d'Oniria

Sommaire	page
Introduction	2
1. Les personnages- joueurs	3
1.1 Les Races	
1.2 Les Classes	
2. Histoire	6
3: Les cités	9
4. Les terres d'aventures	16
5. Organisations et religions	18
5.1 Organisations	
5.2 Religions	

Remerciements: Je tiens particulièrement a remercier ici ma famille et les joueurs qui partagent cette passion du jeu depuis tant d'années, notamment Zelmir, webmaster émérite, et le cartographe d'Oniria Henkil.

Notifications: Cet ouvrage est disponible gratuitement sur le site Internet d'Onirros Games (www.onirros.com). Donjons et Dragons est un jeu publié par Wizard of the Coast. Tout droits réservés.

Introduction

Chères lectrices, chers lecteurs je vous souhaite la bienvenue dans cet humble guide qui a pour ambition de vous décrire brièvement une partie du monde d' Oniria. Ce monde est conçu pour servir de toile de fond à des scénarios ou des campagnes de jeux de rôles. Il est prévu à l'origine pour les règles du système D20, compatible avec la troisième édition de Donjons et Dragons. Néanmoins son contenu , principalement centré sur des éléments de background , pourra facilement être adapté à d'autres systèmes de règles par les meneurs de jeu désireux de le faire.

Le monde d'Oniria est un univers très polarisé où deux factions s'affrontent dans le cadre d'une guerre asymétrique. D'un côté il y a le puissant Empire de la Source qui contrôle la majeure partie du monde connu. Un empire théocratique aux deux visages, le visage protecteur qui amène paix et prospérité aux fidèles citoyens et le visage impitoyable qui amène mort et souffrances aux ennemis de la Source. De l'autre côté il y a les individus qui vivent en marge de ce système totalitaire et qui sont qualifiés de rebelles, d'hérétiques ou de hors-la-loi par l'Empire. Ces "Rebelles" ne sont pas un groupe homogène mais au contraire un regroupement hétéroclite d'individus venus d'horizons divers et aux motivations parfois radicalement divergentes.

Dans la première partie de ce guide je vais présenter les particularités propres à cet univers de jeu et qui sont à prendre en considération lors de la phase de création de personnages-joueurs natifs d'Oniria. Les possibilités ne sont effectivement pas les mêmes selon que vous choisirez de jouer un groupe composé d'agents impériaux ou de rebelles. Dans la deuxième partie je retracerai les principaux événements historiques qui ont forgé ce monde depuis l'ère des Dragons. Dans la troisième partie je m'attarderai sur la description des principales cités et des territoires sous leur juridiction. Dans la quatrième partie ce sont les zones sauvages et souvent dangereuses du continent qui seront décrites plus en détails, alors que la dernière partie de cet ouvrage sera consacrée aux organisations et religions qui composent l'Empire et les terres adjacentes.

En espérant que vous aurez autant de plaisirs à arpenter le monde d'Oniria que nous avons eu à le créer.

Jonathan Lambelet

1. Les Personnages-Joueurs

Avant de commencer une partie il vous faudra déterminer si votre groupe de héros sont des agents de l'Empire , des rebelles ou encore des aventuriers venus d'un autre plan. Ce dernier cas s'applique aux personnages planaires bien sur mais également à ceux venus d'un autre monde du Plan Primaire comme Toril, Ghelspad ou Féerune par exemple. Si votre groupe fait partie de cette catégorie les contraintes liées à la création de personnages ne les concernent pas directement et ce chapitre ne pourra que leur donner des indices sur la manière dont les habitants de ce monde les perçoivent. En revanche si vous décidez de créer des héros natifs d'Oniria vous trouverez ici toutes les informations permettant de contextualiser votre personnage dans cet univers particulier.

Tout d'abord vous devez savoir que l'empire considère la magie profane comme démoniaque et les utilisateurs de celle-ci sont pourchassés et persécutés par les agents de la Source. Les groupes qui défendent l'empire ne comptent parmi eux aucun gnome. Il n'y a aucun mage, ensorceleur, barde ou druide parmi ses membres. Il faut ajouter que ces mêmes groupes ont une influence considérable tant qu'ils agissent au sein de l'empire ce qui se traduit par un bonus de +5 sur tous les jets de compétences liés au charisme tant qu'ils sont dans les terres appartenant à l'empire. Les groupes de Rebelles en revanche n'ont pas ce genre de restrictions liées au choix de races et de classes ni aucun bonus particulier.

1.1 Les Races

Gnomes: Suite à des siècles de persécutions et de massacres de la part des forces de l'empire les gnomes sont aujourd'hui en voie d'extinction. La Source les considère comme des abominations en raison de leur lien naturel avec la magie profane

Nains: Autrefois durant l'ère des dragons le peuple nain était uni et vivait en relative harmonie avec les royaumes de la surface avec qui le commerce était intense. Depuis les Guerres de Purification la population naine est scindée en deux groupes distincts. Les nains convertis qui vénèrent la Source et vivent à la surface, intégré à l'empire et les nains traditionnels qui se sont repliés dans leurs montagnes et dans les croyances de leurs ancêtres.

Halfelins: En grande majorité les halfelins vivent au sein des cités de l'empire. Si la plupart d'entre eux sont fidèles à la cause de l'empire et profondément dévoués à la Source, chaque génération voit son lot de trublions qui ne partagent guère le goût de leurs semblables pour la soumission et finissent presque invariablement par devenir des hors la loi.

Humains: Les populations humaines sur Oniria peuvent être distinguées par leur origine.

Les natifs de l'empire: Issu d'un long métissage, les natifs de l'empire présente une très grande diversité en terme d'apparence physique. Unis par une culture et une religion commune les peuples des anciens royaumes nordiques de Nungen et Kralgrad, tout comme les natifs de l'île de M'Dak à la peau d'ébène se sont mêlés progressivement à la population des autres provinces de l'Empire, dont le teint est basané et les cheveux sombres, sans susciter de tensions raciales particulières.

Les peuples nordiques: Plus homogène, cette population humaine dont la peau est claire vit essentiellement dans le royaume de Rovarr et dans les steppes nordiques. Ils sont également très nombreux dans les provinces impériales de Nungen, Kralgrad et Iskarill.

Les natifs du nouveau monde: Issu des tribus Uzaki ou Maahr-At ces humains partagent le sort des elfes et des sang-mêlés avec qui ils cohabitaient dans leurs tribus respectives. Les Maahr-at ont la peau mate et les cheveux sombres et se distinguent généralement par le nombre ahurissant de tatouages et de scarifications qui couvrent leur corps. Les Uzakis quand à eux ont la peau claire, des cheveux noirs et des yeux bridés.

Elfes et Sang-mêlés : Les elfes et demi-elfes de la tribu Uzaki tout comme les demi-orcs de la tribu Maahr-At qui ont quittés leurs terres natales du nouveau monde se sont soit convertis à la Source, reniant ainsi les valeurs de leur tribu, soit ils ont été embarqués de force comme esclave puis revendu sur les marchés aux esclaves d'Iskarill. Inutile de préciser que les rares qui parmi ce second groupe échappent à l'esclavage, que ce soit par un fait d'arme ou une rencontre heureuse, se rangent généralement dans le camp des opposants à l'empire.

1.2 Les Classes

Barbares:

Agents de l'Empire: Qu'ils soient des fervents adeptes de la Source ou de simples mercenaires, les barbares sont plutôt rare parmi les serviteurs de l'empire, mais ils comptent parfois parmi les plus fanatiques.

Groupe de Rebelles: Qu'ils soient natifs des steppes nordiques, du nouveau monde ou d'un coin reculé de l'empire il est courant de trouver des barbares parmi les groupes rebelles.

Bardes:

Agents de l'Empire: Aucun, les bardes ne sont pas tolérés au sein de l'empire.

Groupe de Rebelles: La réputation des bardes rebelles est si sulfureuse que la pratique de la musique en général est considérée comme une chose suspecte à travers tout l'empire. Ainsi les musiciens ordinaires comme les grands mélomanes sont largement marginalisés dans la société impériale alors qu'ils sont très bien perçus partout ailleurs.

Druides:

Agents de l'Empire: Aucun, les druides ne sont pas tolérés au sein de l'empire.

Groupe de Rebelles: Il existe un cercle druidique dans la forêt de Feormund, les autres druides viennent du nouveau monde.

Ensorceleurs:

Agents de l'Empire: Aucun, les ensorceleurs ne sont pas tolérés au sein de l'empire.

Groupe de Rebelles: Tout comme les gnomes, les ensorceleurs possèdent un lien inné avec la magie profane et comme eux ils sont pourchassés et persécutés par l'empire qui les considère comme des abominations démoniaques et dangereuses. Les rituels pratiqués par le clergé de la Source sur les nouveaux nés à travers tout l'empire empêche l'émergence d'ensorceleurs ou de bardes sur ce territoire.

Guerriers:

Agents de l'Empire: L'empire possède la plus grande armée et les meilleurs guerriers du monde connu. A vrai dire il est rare qu'un groupe d'agents impériaux ne compte aucun guerrier dans ses rangs.

Groupe de Rebelles: Si les guerriers nordiques de Rovarheim et les combattants Maahr-At se sont taillés une bonne réputation parmi les rebelles, la majorité des guerriers de la rébellion sont des déserteurs de l'armée impériale.

Magiciens:

Agents de l'Empire: Aucun, les mages ne sont pas tolérés au sein de l'empire.

Groupe de Rebelles: On est loin des temps anciens où les guildes de mages étaient puissantes et respectées. Aujourd'hui la magie s'apprend de manière clandestine dans d'occultes confréries secrètes et souvent éphémères. Il existe également des communautés de mages hors de l'empire dont les plus importantes sont celles du Refuge de Feormund, de Rovarheim ou du nouveau monde.

Moines:

Agents de l'Empire: C'est dans le grand Monastère de la Source, situé à Eam, qu'a été conçu et développé le style de combat particulier aux moines. Ces combattants discrets, rapides et résistants à la magie ont été d'une efficacité inestimable face aux lanceurs de sorts rebelles lors des guerres de purification. Depuis lors ils sont une véritable institution au sein de l'empire.

Groupe de Rebelles: Il est extrêmement rare qu'un moine soit rejeté par le Monastère de la Source, ou le quitte volontairement. Et aucun d'entre eux n'a jamais activement rejoint la rébellion mais certains parmi eux ont formés de jeunes et prometteurs disciples. Ce sont ces disciples, qui ne sont pas tenus par les mêmes serments que leur mentor, qui épousent parfois la cause des rebelles.

Paladins:

Agents de l'Empire: Les Protecteurs de la Source forment une unité d'élite entièrement dédiée à la protection des institutions impériales et des citoyens de l'empire. Leur efficacité est aussi légendaire que leur ténacité.

Groupe de Rebelles: Les paladins rebelles sont soit des chevaliers errants de l'Ordre de Gallam soit des paladins d'Ayama venus du nouveau monde, ou encore des nains de Kaverokk.

Prêtres:

Agents de l'Empire: Les prêtres de la Source sont nombreux et se répartissent en divers confréries religieuses dédiées à des tâches spécifiques au sein de l'empire. Si une grande partie d'entre eux passent le plus clair de leur temps à soigner et nourrir gratuitement les citoyens qui en ont besoin, d'autres administrent la justice, les naissances, les mariages ou les rites funéraires. Ce sont également des prêtres de la Source, les plus impitoyables d'entre eux, qui composent l'Inquisition impériale.

Groupe de Rebelles: Les prêtres rebelles vénèrent l'un des trois dragons du chaos à l'exception des nains qui ont leur propre panthéon et des natifs du nouveau monde. Ces derniers vénèrent soit les déesses elfiques des tribus Uzakis soit le sanguinaire Gargothlak pour les prêtres de la tribu Maahr-At.

Rôleurs:

Agents de l'Empire: Les chasseurs de la Source, contrairement aux autres rôleurs, obtiennent leurs pouvoirs divins de la Source elle-même à l'image des paladins ou des prêtres.

Groupe de Rebelles: Il est fréquent de trouver des rôleurs parmi les groupes rebelles.

Roublards:

Agents de l'Empire: Ces agents spéciaux utilisent des méthodes peu orthodoxes pour remplir les missions confiées par les autorités impériales. Espionnage, services secrets, renseignements, ils sont les yeux et les oreilles de l'empire là où les agents classiques ne vont généralement pas.

Groupe de Rebelles: La plupart d'entre eux sont des hors-la-loi et des voleurs.

2. Histoire

Le Règne des Dragons du Chaos

Parler de l'ère des dragons c'est parler du temps jadis, un temps où les hommes luttèrent pour leur survie dans un monde profondément hostile et peuplé de créatures étranges et monstrueuses. Le sort de l'humanité et du petit-peuple changea grâce à l'aide des 3 Dragons du Chaos. Adollo le Bienveillant transmis à ces peuples une partie de sa sagesse et de ses connaissances alors qu'Yngwir le Mystique les initia à la magie profane et que Teordak le destructeur apporta aux hommes la maîtrise du feu et du métal.

Les anciens royaumes se développèrent et de nombreuses guerres éclatèrent entre les territoires qui forment aujourd'hui les provinces de l'Empire. De puissantes guildes de mages se constituèrent et rivalisaient d'intrigues et de complots afin d'obtenir les sortilèges et les artefacts les plus puissants. La magie était devenue omniprésente et ceci permit à chacun des conflits de ce temps d'être plus violent que le précédent... jusqu'à ce que le pire d'entre eux se produise.

La Guerre des Mages: (-50)

Lorsque les deux plus importantes guildes de magiciens, suite à de nombreux incidents et conflits mineurs, décidèrent de s'affronter cela a provoqué la plus grande catastrophe que le monde ait connue. Lorsque les sortilèges offensifs des mages d'Eam ont réussi à briser le puissant rituel de protection des mages de Zaorzan cela a provoqué une déflagration d'une telle intensité que la cité de Zaorzan a été réduite à l'état de ruines fumantes alors que toutes les terres environnantes étaient dévastées en un instant. A ce moment la terre a tremblé jusqu'aux montagnes de Nungen, la mer s'est soulevée sur la lointaine île d' M'Dak en un gigantesque tsunami.

A ce moment les Dragons intervinrent du moins deux d'entre eux car Yngwir, lassé par les mortels et leurs conflits incessants, préféra s'exiler sur un autre plan en quête de nouveaux mystères à explorer. Teordak pour sa part jugea les hommes indignes du don offert par les dragons et commença à les exterminer. Tâche qu'il aurait menée à bien sans l'intervention d'Adollo le Bienveillant qui, par l'intermédiaire de son champion humain Gallam, a réussi à le blesser gravement et le forcer à se retirer. En effet le légendaire guerrier Gallam a réussi à planter l'épée magique que lui a confié Adollo dans l'œil gauche de Teordak le destructeur qui est depuis surnommé le dragon borgne.

Depuis cette bataille mythique les Dragons ont progressivement cessé de se révéler aux mortels sous leur vraie forme et nombre de spéculations circulent sur ce qu'ils sont devenus. Certains prétendent qu'ils dorment dans des lieux retirés et presque inaccessibles, d'autres disent que les 3 dragons sont morts et que c'est leur énergie qui a donné naissance à la Source. Néanmoins les gens sont encore nombreux à penser qu'ils veillent encore sur le destin des mortels et des histoires circulent fréquemment à propos de rencontres mystérieuses avec un vieux sage qui aiderait les voyageurs dans le besoin ou un grand guerrier borgne vêtu d'une armure noire à nul autre pareil.

Eveil de la Source (0)

Suite à la dévastation complète de Zaorzan et aux destructions provoquées ensuite par le dragon borgne le rapport des populations à la magie a changé. L'émerveillement a laissé place à la peur. La légende veut que ce soit l'âme des défunts de Zaorzan et des victimes de Teordak qui, ne trouvant le repos, ont constitué la Source. La Source est une entité unique à la fois matérielle et immatérielle que ses plus fervents partisans décrivent comme omnisciente et omnipotente, à la fois une et multiples. Elle est décrite comme une sphère parfaite en lévitation et débordant d'énergie. Elle serait capable de communiquer par la pensée avec les fidèles et de leur octroyer comme de leur retirer des pouvoirs sacrés. Rapidement ce nouveau culte connaît un succès retentissant aidé en cela par le Roi d'Eam qui fut l'un des premiers à se convertir et fit bâtir dans sa cité l'imposant sanctuaire devenu depuis le lieu le plus sacré de l'empire. Le credo de cette religion alors émergente est radical vis à vis de la magie profane et de ses utilisateurs puisqu'elle en prône l'éradication pure et simple. Alors que des foules, séduites par la promesse d'un avenir meilleur, affluent vers la cité pour se convertir, de nombreux lanceurs de sorts au contraire prennent la décision de s'exiler. L'avenir leur donnera raison car les partisans de la Source vont finir par passer des discours aux actes.

Première Guerre de Purification (20)

La première de ces guerres n'est rien d'autre qu'un massacre organisé et préparé de longue date par le clergé de la Source et les autorités de la cité que l'on retient sous le nom de Purge d'Eam. En quelques jours tous les gnomes, les mages et autres lanceurs de sorts ou individus suspectés de l'être ont été arrêtés ou tués et tous les objets magiques ont été confisqués. Non seulement depuis lors toute utilisation de magie profane est proscrite mais il est dorénavant interdit de pratiquer un culte autre que celui de la Source.

Durant les décennies suivantes de nombreux royaumes, par l'intermédiaire de leur dirigeant, se convertissent à la Source. Il s'agit respectivement des royaumes d'Iskarill, d'Antedral puis finalement de celui des halfelins Xyl Andrillian. Ces quatre royaumes sont les fondateurs de l'Empire. Un jour les quatre rois se rendirent ensemble au sanctuaire de la Source et l'un d'eux en revint avec le visage marqué par la Source; Il était le premier Empereur. Il fut nommé ainsi lors d'une cérémonie grandiose organisée pour le cinquantenaire de la Source. Sa première décision fut de déclarer les ruines de Zaorzan comme sacrée, un lieu de mémoire et de pèlerinage pour que tous les fidèles contemplent les ravages provoqués par les Dragons et leur magie. Zaorzan devient ainsi la cinquième province de l'empire et ce sont des membres du clergé qui ont été nommés successivement à sa tête comme gouverneur.

Deuxième Guerre de Purification (66)

Durant cette période d'émergence de l'empire les tensions religieuses sont énormes. La population naine se déchirent car accepter la source comme unique divinité implique pour eux de renier leur roi et le panthéon de leurs ancêtres dont il est l'une des composantes. Un schisme se produit parmi eux entre ceux qui épousent la cause de la Source et de l'empire et les autres qui se réfugient dans le royaume souterrain de Kaverokk. La cité naine rompt ses liens avec la surface et ferme toutes les routes commerciales qui ont fait sa prospérité sous l'ère des anciens royaumes.

Une vaste guerre va opposer l'Empire aux royaumes nordiques de Nungen, Kralgrad et Rovarr qui sont restés fidèles aux anciens rites et au culte des 3 Dragons du Chaos. Après des années de conflits et de nombreuses batailles, gagnées tantôt par les Nordiques tantôt par l'empire, la conversion à la Source du roi de Nungen va donner un avantage décisif à l'empire dans cette

guerre. Les seigneurs de Kralgrad, constatant le caractère inéluctable de leur défaite, partent se réfugier à Rovarheim alors que l'empire s'accapare leur royaume. C'est le chef des armées de l'Empire qui gouverne cette septième province depuis lors. Après cette guerre l'empire se concentre sur la consolidation de ces nouveaux territoires et les menaces intérieures en purgeant régulièrement sa population des hérétiques et de tout individu s'adonnant à la magie profane. Les créatures monstrueuses sont elles aussi chassées par les agents de l'empire.

Troisième Guerre de Purification (120)

Après quelques décennies sans conflit majeure l'empire a soif de nouvelles conquêtes. Plutôt que de se tourner vers les terres au nord des sinistres marais de Kralgrad, le royaume ennemi du Rovarr, c'est vers le sud et l'ouest que les autorités impériales vont diriger leurs troupes. En effet le royaume insulaire de M'Dak et le puissant royaume de Sylthe n'ont, malgré des tentatives répétées de la part des émissaires impériaux, jamais abandonnés le culte des Dragons au profit de celui de la Source.

Les premières batailles tournent systématiquement en faveur du royaume de Sylthe dont l'armée n'a rien à envier à celle de l'empire, et ce d'autant plus que des lanceurs de sorts venus des quatre coins du continent viennent lui prêter main forte. Malgré ces victoires importantes c'est l'empire qui, en profitant de sa supériorité maritime, réussit à couper toutes les voies d'approvisionnement entre les deux royaumes qu'il combat. Isolé de son puissant allié et envahi par le gros des forces impériales le royaume de M'Dak est vaincu. Pour l'exemple les envahisseurs impériaux exécutent publiquement l'intégralité de la famille royale ainsi que tous les natifs de l'île qui refusent de se convertir à la Source... et ils furent nombreux.

Voyant le conflit tourner à son désavantage et inquiet que ses proches et son peuple subissent le même sort que ceux du défunt roi de l'île, le seigneur de Sylthe entame des négociations de paix. Il finira par jurer allégeance à la Source et à l'Empereur tout en négociant habilement le maintien d'une armée indépendante de celle de l'empire. A la même période l'empire fait brûler une grande partie de la forêt de Xyl, terre natale des gnomes, massacrant ainsi une grande partie des survivants de ce peuple. Ce lieu est aujourd'hui connu sous le nom de Collines Brûlées.

Apogée de l'Empire (150)

Cette période connue depuis sous le nom de "Temps des neuf Provinces" est sans conteste la plus prospère que l'empire ait jamais connue. Au fil des générations les rivalités issues des guerres entre l'empire et les anciens royaumes s'atténuent. Le commerce s'intensifie entre chacune des provinces et les nombreuses infrastructures qui font la renommée de l'empire sont érigées. Durant cet âge d'or les ennemis de l'empire rongent leur frein et un grand nombre d'entre eux se réfugient dans la vaste et mystérieuse forêt de Feormund.

Désireux de mettre un terme aux multiples raids de pillards nordiques sur les côtes orientales, l'empereur prend la décision de préparer l'invasion de Rovarheim. Plutôt que de risquer de nombreuses troupes dans la traversée des marais de Kralgrad, les ingénieurs impériaux sont mis à contribution pour élaborer et construire de nouveaux navires capables de transporter massivement les forces armées. Ces nef impériales sont de véritables géants des mers et c'est sous les vivats d'une foule admirative que la première flotte d'invasion quitte Iskarill.

Découverte du Nouveau Monde (180)

Cette flotte, menée par un prêtre du nom de Partellis, ne donnera jamais l'assaut sur Rovarheim. La légende raconte que c'est en pleine tempête et face à un océan déchaîné que

Partellis eut sa première vision mystique. Au plus grand désarroi de ses officiers il fit changer le cap de sa flotte et mena les nef impériales vers un lieu dont nul ne connaissait l'existence et que l'on appelle depuis lors le Nouveau Monde.

La nouvelle de cette découverte se répandit rapidement à travers tout l'empire, et même au delà. Partellis fonda sur le nouveau monde une cité qui porte son nom et établit le contact avec une tribu autochtone, les Maahr-At. Ces derniers échangent des esclaves contre des armes et des armures en métal forgées par L'Empire. Ces esclaves sont soit des Maahr-At jugés indésirable par le chef de la tribu soit des membres des tribus Uzakis capturés lors de féroces raids. Après plusieurs années passées comme gouverneur, Partellis eut de nouvelles visions mystiques et monta une expédition pour s'enfoncer plus avant à l'intérieur des terres de ce nouveau monde.

Aujourd'hui (200)

Voilà maintenant une décennie que le prêtre et sa suite sont partis et il n'y a toujours aucune nouvelle de l'expédition. Le nouveau monde est une terre étrange peuplée de monstres et de magie comme le fut autrefois le continent avant que la civilisation impériale ne se développe. L'empereur actuel, Norgan "Né de Rien", a été élu par la Source il y a huit ans lors d'un rituel d'intronisation qui a coûté la vie au précédent gouverneur de Sylthe, ravivant les tensions entre cette province et le cœur de l'empire. Norgan est un empereur très populaire en partie grâce à son charisme et son tempérament joyeux mais en partie aussi à cause de l'étonnant parcours qui lui a valu son patronyme. En effet l'empereur Norgan a grandi dans les bas quartiers d'Eam et c'est par un travail acharné et une fidélité sans faille à l'empire qu'il a franchi progressivement l'échelle sociale jusqu'à devenir gouverneur de M'Dak pour finalement accéder au rang suprême. Bien qu'il soit le premier empereur à avoir des origines si modestes, son élection a généré de la fierté et beaucoup d'espoirs au sein de la société impériale. Déjà âgé lors de son accession au trône, il semble aujourd'hui de plus en plus fatigué à chaque jour qui passe et son influence politique diminue au profit des gouverneurs. Beaucoup considèrent que dans moins d'une année la Source devra choisir son successeur parmi les gouverneurs des dix provinces ce qui ne manque pas d'alimenter intrigues et spéculations diverses.

3. Les Cités

Les cités et leurs environs sont le principal théâtre d'affrontements entre les agents impériaux et les rebelles. Ce chapitre donne une description générale de chacune d'elle de la manière suivante:

Nom de la cité

Surnom généralement attribué à cette cité

Dirigeants: Une brève description de la ou les personnes importantes qui gouvernent cette région

La ville: Description de la ville et de ses habitants

Les environs: Descriptions des territoires sous la juridiction de cette cité.

Rovarheim

Cité du Roi Nordique

Dirigeants: Le Roi Sver Rovarsen règne depuis près de vingt ans d'une main de fer sur cette cité et sur les mers qui bordent le royaume. Si son père n'aspirait qu'à la reconquête de Kralgrad, Sver est obsédé, lui, par le Nouveau Monde. Il cherche à construire des drakkars

plus grands afin de traverser l'Océan et disputer au clergé de l'empire les ressources de ces terres inconnues. Son principal conseiller est un puissant mage de la confrérie des Héritiers d'Yngwir nommé Bortalas le rouge.

La ville: Rovarheim est une cité à l'architecture nordique dont la plupart des activités gravitent autour de son immense port où de fiers drakkars côtoient des embarcations de pêche plus modestes. Comme pour le reste du royaume, sa population est essentiellement composée de nordiques vénérant les trois dragons. Le royaume bat sa propre monnaie pour que la population locale n'utilise pas de couronnes impériales, mais cette monnaie n'est reconnue qu'au Rovarr. La majeure partie des richesses et des forces armées du royaume sont concentrées dans la cité.

Les environs: Le royaume s'étend des abords du marais de Kralgrad au sud jusqu'au rivages bordant les îles gelées au nord. La plupart des villages sont proches de l'Océan car ses habitants peuvent y trouver refuge en cas d'attaque menée par des barbares venus des Steppes Nordiques. A cause de ces fréquentes incursions barbares, les quelques villages qui subsistent dans les terres situées à l'ouest du royaume se sont munis de hauts remparts en rondins de bois. De nombreux utilisateurs de magie profane et des adorateurs des Dragons ont choisi de se réfugier dans ce royaume par le passé.

Kaverokk

Cité des Nains, Maison sous la montagne, La Pierre-Mère

Dirigeants: Le roi Rhenkhel VII est considéré par son peuple comme un dieu-vivant, son rôle dans le panthéon est de maintenir l'équilibre de la société naine et faire appliquer la tradition. Il est convaincu que la décision de son père de rompre les liens avec la surface était la bonne et perpétue donc la politique isolationniste engagée par ce dernier il y a 130 ans.

La ville: Cette vaste cité est creusée sous la montagne par le peuple nain depuis des millénaires. A chaque génération elle s'étend plus loin et plus profondément sous la surface. La population de Kaverokk est exclusivement naine. Tous les nains curieux de connaître le monde extérieure sont encouragés à partir en exploration à la surface et à ramener toutes les connaissances et les objets précieux qu'ils auront pu glaner au cours de leurs aventures.

Les environs: Les nains sont en conflit avec les gobelins sous la terre et avec les géants vivant dans les montagnes de Nungen à la surface. Si les géants sont un problème constant avec lequel les nains ont l'habitude de compter, les gobelins en revanche deviennent de plus en plus nombreux et de plus en plus agressifs. Malgré le fait que les nains rebouchent de nombreuses galeries, les réseaux sont si étendus de part et d'autre que la confrontation se révèle inévitable.

Refuge de Feormund

Camp des Rebelles

Dirigeants: Le refuge est dirigé par un conseil de cinq personnes et les décisions se prennent à la majorité des voix. Chaque habitant peut se ranger derrière un candidat et les cinq candidats ayant le plus de partisans siègent au conseil. Un habitant peut changer de candidat quand il le désire donc la composition du conseil fluctue en fonction des événements qui animent la vie de cette petite communauté. Un candidat doit appartenir à la communauté depuis au moins une année pour pouvoir siéger au conseil. Les membres actuels du conseil sont les mages Graham "le prudent" et Fenster Runétoile, la barde Keyla "la sirène", le gnome Esphucius et un rôdeur nommé Gil Thanegsen.

La ville: Niché au cœur de la forêt et protégé par de multiples sorts d'illusions. Ce camp est essentiellement composé de cabanes construites en haut des arbres et reliées entre elles par des passerelles en bois et d'un réseau sous-terrain creusé à l'aide de la magie. Ses habitants ont fui l'empire ou sont les descendants de ceux qui ont fondés ce refuge. Parmi eux se trouvent de nombreux utilisateurs de magie profane, quelques gnomes ayant échappés au génocide, des adorateurs des 3 dragons, des bandits et quelques esclaves évadés.

Les environs: En dehors du camp la forêt reste un endroit dangereux, fréquenté par de nombreuses créatures fantastiques ou monstrueuses. Il est facile de s'y perdre et même ceux qui atteignent la lisière ne sont pas sortis d'affaire car la présence impériale a été renforcée dans la province de Xyl.

Eam

La grande Source, la Capitale, le cœur de l'Empire

Dirigeants: Le sanctuaire de la Source et le palais ou demeure l'empereur Norgan sont le centre du pouvoir impérial. Le quartier le plus ancien de cette mégapole abrite le château du gouverneur d'Eam: le pieux Théobald de Valrian descendant direct du premier roi d'Eam.

La ville: Eam est unique tant par sa taille que son architecture. De vastes habitations mesurant plus de cinquante mètres de haut peuvent abriter plusieurs centaines de familles chacune. De nombreuses passerelles de pierre relient ces vastes tours et surplombent un dédale de ruelles et de bâtisses précaires s'étendant à perte de vue. La densité et la diversité de la population vivant ici à de quoi stupéfier n'importe quel voyageur. A l'opposé de ce tumulte la zone proche des sites sacrés baigne dans le calme et la contemplation à l'ombre de la vaste sphère de bronze et d'argent en lévitation qui abrite la Source elle-même. Une zone sévèrement gardée dont l'accès est réservé à l'élite.

Les environs: Toutes les terres alentours sont exploitées en vue de produire un maximum de nourritures mais cela ne suffit pas pour l'ensemble de la population d'Eam. La cité est entièrement dépendante des nombreuses routes commerciales qui la relie au reste de l'empire. Les minerais venus de Nungen arrivent par le fleuve et sont travaillés dans les industries d'Eam avant d'être exportés à travers tout l'empire.

Partellis

Cité du Nouveau Monde

Dirigeants: Le gouverneur de cette province est un prêtre elfe nommé Telidas. Il fut l'un des premiers elfes à se convertir à la cause impériale. Tout d'abord intrigué puis fasciné par Partellis, son mentor, il fut bouleversé par la découverte d'Eam et sa rencontre directe avec la Source. Il est convaincu que la Source est l'incarnation de la déesse elfique Ayama et cherche depuis à "sauver" son peuple. En effet les Uzakis vénèrent deux déesses et l'équilibre entre ces deux puissances est un élément sacré de leur culture. Pour Telidas et ses disciples la déesse Nobié est une source de corruption, et la notion d'équilibre est une erreur fondamentale qu'il faut corriger. Partellis a choisi Telidas pour lui succéder à la tête de la cité qu'il a fait bâtir, lors de son départ vers l'est il y a dix ans.

La ville: Composée d'un port et de nombreux baraquements protégés par de hautes fortifications, Partellis est certainement la plus petite des cités de l'Empire. Son accès, comme celui du Nouveau Monde, est restreint aux agents de l'empire uniquement. Le clergé, en collaboration avec l'armée impériale et les services spéciaux, dirige la ville et le trafic d'esclaves. Pour ce dernier l'empire traite avec une tribu nomade se nommant les Maahr-At.

Les environs: Les terres alentours sont le vaste domaine des tribus Uzakis. Elles sont sauvages et pleines de créatures étranges et redoutables et les impériaux ne s'y aventurent que prudemment, surtout depuis la disparition de l'expédition de Partellis.

Kralgrad

Cité militaire, Porte des marais

Dirigeants: Le gouverneur de cette province est le général Rictor Hache-Fendue, chef des armées de l'Empire. Ce guerrier nain est un vétéran qui a consacré sa vie à la défense de l'empire. Il est préoccupé par les ambitions du Roi de Rovarr, et surtout les velléités d'indépendance de la Sylthe, autant que par le manque de réaction face à ces menaces de l'empereur Norgan. Malgré cette désapprobation sur la politique à mener, Rictor Hache-Fendue fait preuve d'une loyauté sans faille envers l'empereur.

La ville: La cité d'origine nordique est surtout remarquable par le nombre et la taille de ces fortifications. Elle abrite de nombreuses tours de guet ainsi que la prestigieuse académie militaire où sont formés tous les officiers de l'armée impériale. Cette omniprésence de l'armée a modelé la vie de la cité et l'écrasante majorité des habitants vit directement ou indirectement de cette institution.

Les environs: La proximité des marais et des montagnes rend les territoires vers les frontières nord dangereux, et ceci malgré les fréquentes patrouilles qui circulent. La partie sud de la province est une région agricole plutôt prospère, à l'exception des villages proches de l'Océan qui subissent régulièrement les attaques de drakkars venus de Rovarheim.

Nungen

Cité de la montagne, la prison noire

Dirigeants: Le gouverneur de cette province est le cruel Ivar Nungensen, dernier descendant de cette lignée royale à la sanglante réputation. C'est un homme amère et cynique dont la santé physique est profondément atteinte par une maladie mystérieuse que les plus grands guérisseurs de l'empire n'arrivent pas à juguler.

La ville: Creusée à flanc de montagne, la cité-forteresse de Nungen est un endroit sinistre qui abrite en son sein les plus importantes mines de l'empire. Des milliers d'esclaves y travaillent sans relâche sous les coups de fouets de leurs geôliers. Qu'ils soient des criminels multirécidivistes déchu de leur citoyenneté ou des infidèles refusant la Source et l'Empereur, ces esclaves, qui viennent pour la plupart du Nouveau Monde, sont condamnés aux travaux forcés jusqu'à ce que mort s'ensuive. Les tentatives d'évasions sont courantes mais la plupart d'entre elles se terminent brutalement et les corps horriblement mutilés des esclaves sont exposés afin de servir d'avertissement pour les autres.

Les environs: La plupart des villages de cette province sont situés le long du fleuve qui rassemble les cours d'eau descendus des montagnes et s'écoule en direction d'Eam puis de Iskarill. La frontière nord de cette province est dangereuse que ce soit vers les montagnes de Nungen ou vers les collines brûlées. Au sud s'étendent de vastes plaines dédiées à l'élevage de bétail ou de chevaux. On dit que les chevaux de Nungen sont les plus rapides et ils sont très recherchés à travers l'empire.

Xyl Andrillian

Cité des Halfelins, la petite grande cité

Dirigeants: Le gouverneur de cette province est Ariel Andrillian, seigneur des halfelins. Elle est réputée pour son sens de la répartie et sa ruse. Proche de l'empereur Norgan, il est de notoriété publique que les conseils qu'elle lui donne sont presque systématiquement suivis par ce dernier. Le bras droit d'Ariel est un prêtre halfelin nommé Badil Pierre-sans- mousse.

La ville: La petite grande cité est surnommée ainsi à cause de la cohabitation entre bâtiments à taille humaine et ceux plus petits qui constituent l'habitat traditionnel des halfelins. La partie la plus ancienne de la cité est de petite taille, centrée autour du palais du gouverneur. Ce dernier a pour particularité de proposer des couloirs à taille humaine entrelacé de multiples corridors et accès de taille plus modeste. Tous les bâtiments liés aux institutions impériales ainsi que ceux du quartier étranger paraissent énormes en comparaison du reste de la cité. Si la population halfeline est encore majoritaire, une part de plus en plus importante viens du reste de l'empire.

Les environs: Le bois de Xyl est utilisé dans tous l'empire, et si la foret de Xyl est la principale ressource économique de la province, la foret de Féormund constitue la principale menace pour cette même province. En effet la présence combinée des rebelles et de créatures monstrueuses rend les abords de Feormund dangereux. De nombreuses forces impériales sont mobilisées dans la région depuis quelques années en vue de la purifier de ces nuisances, mais avec un succès très limité pour le moment. Pratiquement personne ne vit dans la zone nord de la province. à proximité des montagnes.

Sylthe

Cité du grand lac

Dirigeants: Le gouverneur de cette province est la reine Ishézade. Elle tient l'empereur pour responsable de la mort de son père et les tensions avec Eam se sont considérablement accrue ces dernières années. Elle a placé ses frères et sœurs cadets à tous les postes importants afin de réduire au minimum l'influence impériale sur son territoire.

La ville: Cette cité est réputée celle des "1001 merveilles", de magnifiques tours rondes en marbre blanc et surmontées de coupoles dorées se dressent par dizaines alors que les autres bâtiment se caractérisent par leur toit plat aménagé en terrasse. Certains y cultivent des jardins verdoyants alors que d'autres préfèrent en faire un lieu de rencontre et de loisirs. Une part importante de la population locale est à la fois très cultivée et très attachée à son passé. Les réseaux rebelles prospèrent plus dans cette province que n'importe où ailleurs dans le territoire de l'empire et ce phénomène a été amplifié sous le règne d'Ishézade.

Les environs: Les frontières de cette province sont celles qu'avait le Royaume du Lac avant son annexion par l'Empire. Le climat y est particulièrement doux et les terres particulièrement fertiles. L'exploitation du lac et des terres alentours, ainsi que de certains gisements de minerais en sous sol permettent à cette province de vivre en auto suffisance. Les autorités impériales sont ici en concurrence avec les forces armées locales et la relation entre ces deux "alliés" est particulièrement tendue. Depuis quelques années les incidents se multiplient mais nul ne sait quand ce conflit va vraiment dégénérer.

M'Dak

Cité sur l'île, la volcanique

Dirigeants: Le gouverneur de cette province se nomme Piotr Ezelveck et a fait toute sa carrière dans les services secrets impériaux. Il a la réputation d'être un intrigant aux méthodes parfois douteuses mais la fabuleuse quantité d'informations qu'il est capable de mobiliser en fait un allié précieux autant qu'un redoutable adversaire sur le plan politique. Il a des contacts et des informateurs aux quatre coins du monde connu. Il gouverne l'île depuis que Norgan "Né de Rien" a reçu la marque de l'empereur il y a huit ans.

La ville: Cette cité est principalement constituée d'un enchevêtrement de cabanes bâties sur pilotis. Les bâtiments impériaux et les baraquements qui servent de prison spéciale, réservée pour les individus jugés dangereux par l'empire, sont à l'écart du reste de la cité et du rivage. Les natifs de M'Dak ne sont pas majoritaire en ville, contrairement au reste de l'île ou les étrangers se font rares.

Les environs: Le lieu le plus notable de l'île est le volcan, dont la création est associée au dragon Teordak dans les légendes locales. Sa fosse de magma est aujourd'hui utilisée par les agents impériaux pour se débarrasser des prisonniers terminant leur séjour dans la prison spéciale, les lanceurs de sorts sont particulièrement visé par cette procédure. Un petit groupe d'autochtones rebelles vénérant Teordak le Destructeur s'est installé dans la jungle dense qui couvre la majeure partie de l'île.

Zaorzan

Cité du désert, les ruines sacrées

Dirigeants: Le gouverneur de cette province est le Haut-Père Jamon Lorelton, un prêtre très influent au sein du clergé et un habile politicien. En tant que cousin éloigné de la famille royale d'Antédral, il a toujours côtoyés les classes dirigeantes de l'empire mais en tant que prêtre il en a appris plus sur le reste de la société que la plupart des nobles qu'il fréquente. Il est aussi chaleureux dans son approche que calculateur dans ses propos. Tout l'inverse de son bras droit, la prêtresse Shaunti, une femme d'action qui préfère se battre en première ligne face aux abominations du désert que de parler politique.

La ville: Cette cité en ruines n'a jamais été rebâtie, il n'y a que quelques bâtiments construits par l'empire près du port. Certains sont destinés aux pèlerins alors que les autres sont utilisés par les agents du clergé en poste ici. Dans les ruines, de nombreux passages mènent au sous-terrains de l'ancienne cité. Un vaste dédale, dont une grande partie s'est effondrée, peuplé par certaines créatures du désert et de mystérieux gardiens et qui n'a assurément pas encore révélé tous les trésors qu'il renferme. Bien entendu les autorités déconseillent aux pèlerins téméraires de s'aventurer en bas mais ne l'interdise pas non plus; Et ceux qui en reviennent sont conviés à partager leurs découvertes avec elles.

Les environs: En réalité les pèlerins et les agents impériaux ne viennent à Zaorzan que par la voie des mers car le désert est hanté par de nombreuses créatures matérielles et immatérielles. Les patrouilles impériales qui sécurisent les frontières de cette région ont rencontrés de nombreux spectres, aberrations magiques et autres créatures extra-planaires.

Antedral

Le vieux port, le Joyau de la Mer Impériale

Dirigeants: Le gouverneur de cette province est Niro Lorelton. La famille royale des Lorelton est la plus riche de l'empire, ce qui leur a valu le surnom de lignée des princes-marchands.

Mais ceci pourrait ne pas durer car Niro est un jeune décadent qui a transformé le palais de ses prédécesseurs en un lieu de débauche et de luxure. Il a progressivement évincé tous ceux qui dans son entourage désapprouvait son mode de vie, et c'est même parfois montré violent avec certains d'entre eux. Bien qu'il soit parfois impulsif et colérique, sa détermination est redoutable et aucun de ceux qui se sont dressés entre lui et un objectif qu'il s'est fixé n'a pu lui résister jusqu'à présent.

La ville: Antedral est la cité des marchands, la où tout se vend et tout s'achète. Son port est le plus important de la mer impériale et pendant longtemps c'est par ici que transitait la majeure partie des marchandises entre Eam et le reste de l'empire. Depuis la découverte du nouveau monde et le repli sur elle-même de la province de Sylthe, la prospérité d'Iskarill lui fait de l'ombre. La population de cette cité est très cosmopolite et plus que partout ailleurs la valeur d'un individu ici se mesure au nombre de richesses qu'il possède. Les manoirs les plus majestueux et les plus excentriques sont l'attraction des beaux-quartiers qui surplombent la mer alors que les plus démunis se concentrent aux abords du port.

Les environs: Cette province est le grenier à céréales de l'empire, les champs s'étendent à perte de vue entrecoupé par les silhouettes des nombreux villages de paysans qui les exploitent pour le compte de quelques riches familles d'Antedral. De très nombreuses patrouilles surveillent la voie principale entre Eam et Antedral et protègent les convois d'éventuels attaques de brigands ou de créatures venues du désert de Zaorzan.

Iskarill

Le nouveau port, La Porte du Nouveau Monde

Dirigeants: Le gouverneur de cette province est Freida Iskarillsen. Elle a épousé Yvan de Valrian, le frère du gouverneur d'Eam, il y a une année. Un fils vient de naître de cette union, un enfant destiné à régner sur la prospère Iskarill lorsque sa mère mourra. Néanmoins certains oracles ont prédit, au jour de sa naissance, que cet enfant amènera l'empire à sa chute dans un déluge de feu et de sang. Une prédiction qui n'était pas du tout au goût des jeunes parents, qui ont envoyé les oracles réviser leur science dans les oubliettes du château. Mais le mal était fait et toute la province ne parle que de cette funeste prophétie depuis lors.

La ville: L'architecture nordique qui caractérisait ce lieu laisse peu à peu place à des bâtiments dont le style est proche de ceux d'Eam, même s'ils n'atteignent pas une taille aussi vertigineuse que ces derniers. Un vaste chantier naval jouxte le port. C'est ici que sont construits les grands navires capables de traverser l'océan. Ceux qui ont permis la découverte du nouveau monde et la transformation de la cité. Auparavant Iskarill était avant tout un port de pêche, mais aujourd'hui c'est les marchés aux esclaves qui sont au centre de tous les intérêts et non les étales à poissons. Le roi de cette cité fut jadis le premier empereur et les habitants sont pour la plupart de très fervents partisans de la Source.

Les environs: Les terres au sud du fleuve sont inhabitées et abandonnées depuis la chute de Zaorzan. Les terres au nord du fleuve en revanche présentent un paysage bien plus bucolique. De paisibles villages pratiquant l'agriculture et l'élevage de bétail côtoient une campagne verdoyante et bourdonnante de vie. Bref vous l'aurez compris un lieu qui semble hors du temps et qui est plus propice à la rêverie qu'à l'aventure épique.

4. Les Terres d'Aventures

Les zones décrites dans ce chapitre ne sont contrôlées ni par l'empire, ni par les rebelles.. Leur exploration se fera à vos risques et périls !

Le Désert de Zaorzan : Depuis le cataclysme qui a détruit la région il y a plus de deux siècles, la frontière entre les mondes est devenue fragile dans la zone. Des histoires circulent à propos de portails d'ou émergent des créatures venues des Plans inférieures ou encore d'un portail menant au sanctuaire d'une puissante guildes de mage qui se serait exilée dans une dimension parallèle pour échapper au courroux de l'empire. La plupart des créatures du désert se sont transformées en aberration magique à cause de l'énergie profane résiduel qui persiste depuis le cataclysme. On peut donc imaginer qu'un voyageur qui s'attarderait trop au milieu de cette mer de sable et de poussière finirait lui aussi par être victime de cette corruption.

Les Marais de Kralgrad : Les rares marchands qui tentent la traversée des marais sont obligés de se munir d'une escorte d'individus armés et bien entraînés pour espérer atteindre l'autre coté. En effet les marais abritent de nombreuses créatures exotiques et dangereuses mais aussi de nombreux pièges naturelles comme des sables mouvants ou des énormes plantes carnivores par exemple. Une nature hostile et une faune allant de petits insectes très venimeux à des engeances des dragons. A ce sujet certains prétendent qu'enfoui dans les tréfonds du marais se cachent les ruines d'un grand temple dédié aux 3 dragons, abandonné depuis de nombreux siècles.

Les Montagnes de Nungen : La chaîne des montagnes de Nungen s'étend de Kralgad à l'est jusqu'au Glaces éternelles au nord en passant à proximité de la forêt de Feormund . Si de multiples créatures ont choisi d'y vivre celles que les voyageurs ont le plus de chances de rencontrer sont les géants, durant la journée, et les gobelins à la nuit tombée. C'est dans ces montagnes que se trouve l'entrée du royaume nain de Kaverokk. Une grande partie de ces montagnes n'a encore jamais été explorée.

Les Collines Brûlées : Cette zone située au nord ouest de la cité-forteresse de Nungen et à l'est de la forêt de Xyl était jadis le territoire des gnomes. L'endroit est réputé hanté depuis que l'empire à fait brûler la forêt et ses habitants. Depuis lors aucune végétation ne pousse et des voyageurs évoquent l'apparition de fantômes ou de morts-vivants surgissant de la terre calcinée. On peut également y rencontrer des créatures venues des montagnes proches et qui s'aventurent en périphérie du territoire de l'empire.

La Forêt de Feormund : Cette forêt est la plus vaste connue à ce jour bien que les Uzakis prétendent le contraire. Elle abrite en son sein un cercle druidique et un camp de rebelles. La faune et la flore sont d'une très grande diversité. On y rencontre parfois des licornes ou des créatures féériques mais aussi des gobelinoïdes, des animaux géants et autres créatures monstrueuses. La partie la plus au sud de la forêt est exploitée par les habitants de la Sylthe, ces derniers sont réputés construire les meilleurs arcs jamais fabriqués.

Iles pirates : Ces îles au large de la mer des monstres sont le repaire de brigands sans foi ni loi. Ils viennent s'y réfugier entre leurs attaques sur les navires voguant dans la mer impériale. Leur nombre ne cesse d'augmenter ces dernières années et il est fort probable que l'empire envisage sérieusement la possibilité de mener une contre offensive radicale. Les pirates qui s'en préoccupent sont rares car la majorité d'entre eux vivent dans une soif de rhum et de liberté qui ne se soucie pas du lendemain.

Steppes Nordiques : Ce terme désigne tout le territoire situé au nord des montagnes et à l'ouest du royaume de Rovarr. Des barbares nordiques vénérant Teordak le dragon noir vivent dans cette région. Ce qu'ils aiment par dessus tout c'est de se battre. Ils se battent entre eux s'ils ne trouvent personne d'autre et parfois se regroupent en plus grand nombre pour aller piller des villages dans le royaume voisin. Ils sont individualistes et leur loyauté est éphémère. Ils méprisent les faibles et font généralement preuve à leur égard d'une violence inouïe.

Glaces Eternelles : Derrière ce terme se cache toute la zone située à l'extrême nord d'Oniria. Le désert glacé, la mer de glace et les îles gelées ne sont à priori pas vraiment habités. On raconte pourtant que lors des guerres de purification de nombreux sorciers pourchassés par l'empire sont allés dans cette direction afin d'échapper aux barbares des steppes. Le projet de ces sorciers aurait été de rejoindre ou de bâtir un havre de paix, loin des guerres et des tumultes qui ont marqués leur vie auparavant. Nul ne sait ce qu'il est vraiment advenu la-bas et aucun de ceux qui sont partis vérifier n'est revenu.

Nouveau Monde : Si l'on excepte l'enclave que constitue la cité de Partellis, le Nouveau Monde est un endroit jugé comme primitif par les impériaux. Aucune monnaie n'y est reconnue et ses habitants pratiquent le troc lors de leurs rares échanges avec l'extérieur. Ce continent étant encore largement inexploré nul ne sait les merveilles et les surprises qu'il recèle vraiment. A l'heure actuelle les impériaux ne sont entrés en contact qu'avec deux tribus, l'une est la tribu nomade des Maahr-At, avec qui ils entretiennent le commerce d'esclaves. l'autre est la tribu Uzakis, qui vit dans les terres à proximité de Partellis. Voici quelques informations supplémentaires les concernant:

Les Maahr-At : Ils constituent une tribu nomade et violente qui vénère Gargothlak le Sanguinaire, Père des orques. Les orques sont un peuple venu du ciel pour guider les Maahr-At dans les temps anciens et sont repartis depuis dans leur royaume céleste. Les membres de la tribu possédant du sang orque sont considérés comme supérieur aux autres. Le chef de cette tribu est un demi-orque impitoyable et tyrannique nommé Xargos. Les Maahr-At utilisent la langue des orques. Depuis leur rencontre avec l'empire, qui leur échange des armes et des armures en métal fabriquées dans les industries d'Eam contre des esclaves, ils pourchassent les Uzakis qui habitent cette région.

Les tribus Uzakis : Les Uzakis sont un peuple plutôt pacifique qui vit en harmonie avec la nature qui l'entoure depuis des temps immémoriaux. Ils vivent traditionnellement en petites communautés rassemblant trois ou quatre familles. Leur population est composée d'elfes, de demi-elfes et d'humains. Ils utilisent tous la langue elfique et vénèrent deux déesses, Ayama et Nobié, qui représentent respectivement le soleil et la lune. C'est d'ailleurs lors d'événements liés aux astres comme les éclipses, les équinoxes et les solstices que toutes les tribus Uzakis se rassemblent et festoient ensemble. Chacune de ces tribus à son propre chef, mais par tradition celui-ci laisse énormément de liberté à chacun des membres de sa petite communauté. Depuis l'arrivée de l'empire, la redoutable tribu Maahr-At parcourt inlassablement les terres des Uzakis en quête de proies à capturer, en vue de les réduire en esclavage ou de les sacrifier à leur étrange dieu. L'avenir est sombre et les anciens ne savent pas vraiment comment enrayer le sinistre processus qui s'est enclenché dans la région.

Mer des Monstres : Ce terme désigne la mer située à l'est de l'empire. Elle doit son nom aux créatures nombreuses qui peuplent ses fonds marins. Certaines sont d'une taille absolument colossale et on été aperçues de nombreuses fois à proximité des cotes. En revanche les rumeurs selon laquelle cette mer abriterait dans ses profondeurs de vastes cités ou vivent des hommes-poissons ne font pas l'unanimité.

Mer Sans Retour : Située au sud de l'empire, cette mer de sinistre réputation est considérée dans les légendes comme un passage menant au royaume des morts. Les marins craignent ses eaux et ses vents comme la peste car aucun navire n'y a jamais résisté. On parle à son sujet de tempêtes éternelles, de trombes d'eau par dizaines et au milieu de ce chaos d'un immense siphon marin dont la force défie toute raison.

Mer Impériale : C'est la mer située au nord de M'Dak qui porte ce nom. Ces eaux sont bien plus calmes que celles des autres mers décrites dans ce chapitre et de nombreux navires de pêche et de commerce les parcourent en permanence. Ces eaux sont également le terrain de chasse de prédilection des bateaux pirates venus de l'ouest.

Océan : L'océan est l'étendue d'eau qui sépare les deux continents. Les nef impériales sont pour l'instant les seuls navires capables de le traverser mais le roi de Rovarr à la ferme intention de changer cet état de fait. Les drakkars de ce royaume nordique sont omniprésents au large du rivage occidental de l'océan à l'exception des environs proches d'Iskarill, qui sont gardés par les navires impériaux.

5. Organisations et religions

5.1 Organisations

Voici les quelques organisations qui sont actuellement les plus importantes sur Oniria.

Organisations affiliées à l'empire

Armée Impériale: L'armée est la deuxième institution impériale, derrière le clergé. Elle assure la sécurité dans les territoires de l'empire à l'exception de la Sylthe et des sites sacrés. Elle fait appliquer les lois de l'empire et lutte contre la criminalité. Un citoyen arrêté par une patrouille militaire est jugé par le clergé et, s'il est coupable, se retrouvera probablement dans l'une des prisons gérées par l'armée. En cas de crime grave ou de plusieurs récidives un condamné peut être déchu de sa citoyenneté. Les individus qui ont perdu ou refusé la citoyenneté n'ont aucun droits aux yeux de l'empire et sont réduits en esclavage. Les individus jugés trop dangereux sont exécutés ou confiés au clergé, s'il s'agit d'utilisateurs de magie, ce qui aboutit à un résultat similaire mais plus gore.

Armée Sylthe: Les forces armées de la province de Sylthe ne se sont jamais intégrées à l'armée impériale, contrairement aux autres provinces. Elles sont fidèles à la reine Ishézade et sa famille et cohabitent difficilement avec le clergé impérial. Le style de combat traditionnel de la province de Sylthe implique l'utilisation d'un cimeterre à une ou deux mains. La plupart des combattants sont actuellement mobilisés vers les rivages ouest de la province, ou d'étranges créatures humanoïdes venues de la mer des monstres et se battant avec des tridents ont été aperçues à de nombreuses reprises.

Services Spéciaux : Ce sont les services secrets impériaux qui se cachent derrière cette appellation. Espionnage, renseignement, infiltration et manipulation sont le quotidien des agents de cette organisation aux méthodes souvent troubles. J'aimerais vous en apprendre plus mais ces informations sont confidentielles.

Organisations affiliées aux rebelles

Fils du Rovarr: Ces combattants constituent l'armée du royaume de Rovarr. Essentiellement composée de nordiques, cette armée est aussi efficace sur terre que sur mer et compense son manque de discipline dans la bataille par une grande sauvagerie et une volonté farouche. Leurs drakkars parcourent les rivages de l'océan en quête de navires ou de villages à piller. L'élite de ces combattants forment la garde personnelle du roi de Rovarheim. Ils collaborent fréquemment avec les Héritiers d'Yngwir.

Héritiers d'Yngwir : Cette organisation regroupe une grande partie des utilisateurs de magie profane vivant dans le royaume du Rovarr. A l'origine cette confrérie regroupait des mages nordiques et des prêtres d'Yngwir mais sa composition et ses objectifs ont radicalement évolués avec l'avènement de l'empire. Les persécutions et les guerres de purifications ont amenés de nombreux sorciers à s'exiler vers le nord et à demander la protection de Rovarheim. Le roi nordique a décidé de les intégrer à cette organisation et d'en faire plus qu'un lieu d'enseignement et de recherches dédiés à la magie. Les Héritiers d'Yngwir sont désormais dédiés à la protection des intérêts du royaume et la défense de celui-ci en cas d'invasion impériale. Ils entretiennent des contacts avec les Fils du Rovarr et le Cercle Interdit.

La Confrérie des Etoiles : Cette organisation regroupe une grande partie des utilisateurs de magie profane vivant parmi les Uzakis. Lors des grands rassemblements qui unissent les tribus Uzakis, les membres de cette confrérie se communiquent leurs savoirs et leurs expériences. A cette occasion ils accueillent de nouveaux membres parmi les jeunes, en fonction des aptitudes ou des prédispositions de ces derniers. Les membres de la confrérie des étoiles qui tombent aux mains de l'empire sont emmenés sur la lointaine M'Dak pour y être dépouillés de leurs pouvoirs avant d'être jetés dans la fournaise du volcan.

Ordre de Nurazel : Cette organisation ne compte que des magiciens dans ses rangs. Ils vivent au Refuge de Feormund ou leur poids politique est considérable tant ils ont été impliqués dans sa construction. L'Ordre de Nurazel a pour objectif de rassembler, étudier et enseigner les connaissances occultes transmises aux mortels par le dragon Yngwir le Mystique. Nurazel était un puissant mage qui a tenté, en vain, d'empêcher la guerre entre les guildes qui a mené à la destruction de Zaorzan. Il était particulièrement doué en matière de magie divinatoire et d'alchimie et a consigné ses visions dans un carnet de notes. La lecture rétrospective de ce carnet est étonnante car il a prédit avec beaucoup de précision l'arrivée de la Source, sa propre mort ainsi que les événements relatifs aux guerres de purifications ou à la découverte du nouveau monde. Si l'on en croit le carnet l'empire va bientôt se déchirer puis amorcer un long déclin. Les mages de l'ordre ne sont pas tous convaincus que cela se fera si simplement mais ils sont unanimes pour considérer cela comme un signe d'espoir et reconnaître Nurazel comme le père spirituel de leur mouvement.

Cercle Interdit : Ce cercle est une nébuleuse terroriste selon certains et un réseau de résistance pour d'autres. Son objectif est de mettre fin au règne de la Source et de venger les atrocités commises par les autorités impériales. Ses membres sont favorables à la magie

profane mais ne la pratique pas tous. Ils ignorent qui sont la plupart des autres membres du réseau et n'agissent que rarement pour ne pas éveiller les soupçons sur leurs activités. Le réseau s'étendrait à travers tout l'empire et serait dirigé par un mage rebelle nommé Fenstern Runétoile.

Loups Insoumis : L'armée impériale a démantelé la plupart des grandes guildes de voleurs et autres confréries d'assassins mais pourtant les Loups insoumis demeurent. Cette organisation criminelle s'intéresse à toutes les choses illégales qui rapportent de l'argent : Trafic de drogues ou d'artefacts magiques, contrebande, vol, enlèvement, assassinat et chantage ne sont que quelques exemples de leurs méfaits. L'identité de leur chef est inconnue et les rumeurs les plus folles courent à son sujet. Certains disent que c'est un groupe d'officiers impériaux corrompus, un noble d'Antedral fasciné par les combats de gladiateurs ou un marchand spécialisé dans le commerce d'esclaves sexuels. le mystère reste entier.

5.2 Religions

Religion de l'empire

L'empire n'accepte qu'une religion, la sienne, qui est basée sur la servitude envers la Source et l'empereur. Ce dernier a d'ailleurs reçu la marque sacrée lorsqu'il a été choisi par la Source pour gouverner. Cette marque dorée sur une partie de son visage symbolise son autorité sur l'empire et sur le clergé. L'équivalent d'une couronne gravée à même la peau par une magie divine unique et qui lui confère de grands pouvoirs. Au yeux de l'empire deux sites sont vraiment important au plan religieux. Eam tout d'abord qui accueille les bâtiments importants du clergé à commencer par le sanctuaire où réside la Source elle-même. Cette cité abrite également le palais impérial, le monastère de la Source ou encore la caserne des Protecteurs et symbolise les succès de cette religion. L'autre lieu le plus sacré est la cité en ruines de Zaorzan qui symbolise, aux yeux des impériaux, les succès des autres religions et sert de justification à leur intolérance.

La Source

Alignement: Loyal Neutre

Domaines: Tous sauf Chaos et Magie

Arme sacrée: Masse d'armes lourde

Clergé de la Source:

Confrérie Blanche: Cette confrérie regroupe les prêtres d'alignement Loyal Bon, Ils passent le plus clair de leur temps à soigner et nourrir gratuitement les citoyens qui en ont besoin. En effet leur mission est de veiller au bien être des citoyens de l'empire, d'empêcher les épidémies et de protéger les plus démunis. Ils ont déjà éradiqué la famine ainsi que de nombreuses maladies des territoires de l'empire.

Ordre de la Source: Cette confrérie regroupe les prêtres d'alignement Loyal Neutre. Ils administrent la justice, les naissances, les mariages ou les rites funéraires. Ce sont également eux qui coordonnent les actions entre les différentes institutions de l'empire au quotidien. Les groupes d'agents impériaux sont fréquemment en contact avec cet ordre pour obtenir leurs ordres de mission ou leur transmettre un rapport.

Inquisition impériale: Cette confrérie regroupe les prêtres d'alignement Loyal Mauvais. Leur mission est d'identifier, arrêter et éliminer les lanceurs de sorts profanes et les infidèles qui vénèrent une divinité autre que la Source. Ils sont impitoyables et prêt à tout pour mener à bien la mission qui leur a été confiée. Les méthodes brutales qu'elle utilise a valu à cette confrérie une sinistre réputation qui s'étend bien au delà des frontières de l'empire.

Protecteurs de la Source: Cette confrérie regroupe les paladins de l'empire. La garde personnelle de l'empereur est composée de membres de cette confrérie. Ce sont également eux qui s'occupent de la sécurité à proximité des sites sacrés. Leur mission principale consiste néanmoins à débarrasser l'empire et ses environs de toutes créatures monstrueuses ou surnaturelles.

Monastère de la Source: Cette confrérie regroupe les moines de l'empire. Le Monastère d'Eam enseigne et perpétue les savoirs et les traditions des moines. Ce sont des combattants polyvalents à qui l'empire confie toutes sortes de missions. Les moines passent les premières années de leur formation cloîtré dans le monastère, coupé de tout lien avec le monde extérieur. Cette formation se termine lorsque ils prononcent leurs vœux, un pacte mystique qu'ils doivent conclure avec la Source elle-même.

Chasseurs de la Source: Cette confrérie regroupe les rôdeurs qui servent l'empire. Ses membres sont surtout actifs dans les territoires ruraux. Parmi eux se trouvent les meilleurs archers et les meilleurs pisteurs de l'empire. Certains préfèrent opérer en solo alors que d'autres intègrent l'armée, ou un groupe d'agents, mais la plupart s'emploient à surveiller et contrôler l'activité dans les zones les moins peuplées de l'empire.

Autres religions

Animisme

Comme sur les autres mondes primaires, les druides et les rôdeurs rebelles tirent leurs pouvoirs de la Terre-Mère. Il s'agit plus d'un lien spirituel avec le monde qui les entourent que d'une religion. D'ailleurs ce qui est dit dans les cercles druidiques les rares fois ou des druides se regroupent, reste dans le cercle druidique. De fait la plupart des gens ignorent jusqu'à l'existence des druides. Il existe un cercle druidique dans la forêt de Feormund et un autre à proximité des territoires Uzakis., dans les forêts du nouveau monde.

Culte des Anciens Dragons

Ce culte est beaucoup moins structuré que celui de la Source. Avant l'avènement de cette dernière le culte des 3 dragons était omniprésent à la surface du continent, de l'île de M'Dak jusqu'à l'extrême nord des steppes nordiques. Aujourd'hui encore, les fidèles de ce culte sont nombreux. Si la plupart vivent au nord des montagnes de Nungen, de nombreuses personnes vivant proche des frontières occidentales de l'empire pratiquent plus ou moins ouvertement ce culte. Les prêtres du dragon agissent de manière autonome et n'ont aucune forme de hiérarchie similaire à ce que l'on trouve dans le clergé impérial. Le plus important temple dédié aux 3 dragons est au cœur de la cité de Rovarheim.

Les 3 Dragons du Chaos:

Adollo le Bienveillant

Alignement: Chaotique Bon

Domaines: Eau, Chaos, Bien, Connaissance, Flore, Guérison, Protection et Voyage.

Arme sacrée: Epée longue

Yngwir le Mystique

Alignement: Chaotique Neutre

Domaines: Air, Terre, Chaos, Chance, Connaissance, Faune, Magie et Soleil.

Arme sacrée: Bâton

Teordak le Destructeur

Alignement: Chaotique Mauvais

Domaines: Feu, Chaos, Mal, Destruction, Duperie, Force, Guerre et Mort.

Arme sacrée: Morgenstern

Ordre de Gallam: Gallam est un guerrier légendaire, originaire de Sylthe, qui à jadis combattu Teordak pour protéger l'humanité de son courroux. Il a même réussi à lui crever un oeil grâce à la fabuleuse épée magique que lui a confié le dragon Adollo. Sa geste héroïque à inspiré de nombreux guerriers qui ont formés un ordre de paladins déterminés à suivre son exemple. Ils vénèrent Gallam et le dragon Adollo le Bienveillant et ont bâti leur sanctuaire dans la ville de Sylthe. Lorsque le royaume du lac fut annexé à l'empire l'ordre à été officiellement dissout. Mais ses membres furent discrètement avertis par les seigneurs de Sylthe et la plupart ont pu fuir les autorités impériales. Depuis lors ils constituent un ordre de chevaliers errants, parcourant le vaste monde en quête de l'épée de Gallam. Cette arme légendaire, disparue depuis longtemps, est l'artefact le plus sacré pour ces paladins. Le voyage étant plus important à leurs yeux que la destination, il est important pour eux d'aider les gens qu'ils rencontrent au fil de leurs pérégrinations. Lorsque l'un d'entre eux trouvera l'épée, si cela arrive un jour, les paladins se regrouperont tous la ou tout a commencé et l'ordre de Gallam connaîtra un nouvel age d'or.

Panthéon Nain

Le panthéon des nains de Kaverokk reflète la société naine autant qu'il la conditionne. Dans ce panthéon le roi y est entouré de figures mythologiques issues des premiers ages du peuple nain. Si le roi est le descendant du premier roi des nains, tout le peuple de Kaverokk considère les membres du panthéon comme leurs ancêtres directs. Voici une brève description de chacun d'eux:

Milek le Tailleur de Roche, Dieu des Mineurs et maître des sacrifices

Alignement: Loyal Bon

Domaines: Terre, Bien, Loi, Destruction, Force, Protection et Voyage.

Arme sacrée: Pic de guerre lourd

Milek ne possédait que les vêtements qu'il portait et la pioche avec laquelle il a travaillé sa vie durant. Il est le premier bâtisseur de Kaverokk, un besogneux très impopulaire de son vivant qui n'a pourtant pas hésité une seconde avant de sacrifier sa propre vie afin de sauver celles de ceux qui le méprisaient. Il est depuis lors considéré comme un héros et les paladins de

Kaverokk vénèrent sa détermination autant que son altruisme, son abnégation et son sens du sacrifice.

Forund le Forgeron , Dieu des Artisans et maître des traditions

Alignement: Neutre Bon

Domaines: Feu, Bien, Connaissance, Destruction, Force, Guerre et Protection

Arme sacrée: Marteau de guerre

Forund est célèbre autant pour la qualité de son ouvrage que pour son formidable sens de la pédagogie et de l'organisation. Les plans, les croquis et les instructions qu'il a gravé dans la pierre à l'intention de ses disciples sont les plus anciennes écritures de la civilisation naine et l'essence de sa technologie. Les prêtres de Forund sont les plus influents auprès du roi Rhenkhel VII , qui ne prend aucune décision importante sans les consulter auparavant.

Hazadrine la Nourricière, Déesse de la Fertilité et maîtresse des plaisirs

Alignement: Chaotique Bon

Domaines: Eau, Chaos, Bien, Chance, Flore, Guérison et Protection

Arme sacrée: Hache de lancer

Hazadrine est célèbre pour sa générosité mais surtout pour avoir eu plus de cent enfants au cours de sa longue vie, dont de nombreux jumeaux. Aujourd'hui les nains de Kaverokk parlent d'elle en utilisant l'expression familière "notre mère à tous" et lui attribuent de nombreux phénomènes surnaturels depuis sa mort. Ils considèrent que l'esprit d'Hazadrine veille sur eux avec plus d'attention que n'importe quel autre ancêtre. Elle distribue la bonne fortune à certains alors que d'autres deviendraient stériles car ils lui déplaisent.

Krargen le Protecteur , Dieu des Guerriers et maître des batailles

Alignement: Loyal Neutre

Domaines: Air, Loi, Faune, Force, Guerre, Protection et Voyage.

Arme sacrée: Hache de guerre naine

Krargen était le garde du corps, le général et le meilleur ami du roi Rhenkhel 1er. Un guerrier exceptionnel mais surtout un grand stratège. Il a permis aux nains de sortir victorieux de la guerre pour le monde sous-terrain et la domination de Kaverokk. Aujourd'hui la majorité des prêtres de Kaverokk sont des prêtres- guerriers de Krargen. Ils se battent en première ligne avec les meilleurs guerriers afin de protéger la cité et ses environs lors des fréquentes attaques de gobelins.

Rhenkhel VII le Roi , Dieu vivant et Guide du peuple nain

Alignement: Neutre Neutre

Domaines: Chance, Connaissance, Force, Guerre, Mort, Protection, et Soleil.

Arme sacrée: Bouclier

Rhenkhel VII est le roi actuel de Kaverokk. Comme son père avant lui il siège sur le trône et au panthéon. La lignée royale et sa protection sont des choses sacrées, les plus sacrées même, pour les habitants de Kaverokk. Les nains de la surface ont renié son autorité en adoptant la Source comme unique divinité. Les prêtres du Roi sont entièrement dévoués à la protection de la famille royale et à l'éducation de l'héritier du trône.

Balur le Brasseur, Dieu de la Bière et maître des festins

Alignement: Chaotique Neutre

Domaines: Eau, Chaos, Chance, Duperie, Flore, Force et Voyage.

Arme sacrée: Massue

Balur était un bon vivant mais il est surtout considéré par les nains comme le plus grand génie de son époque. Le secret de l'immortalité de Sorkek a sombré dans l'oubli alors que les 100 Bières de Balur sont aujourd'hui encore considérées comme le plus grand héritage culturel et le plus beau patrimoine aux yeux du peuple de Kaverokk. Les 100 Bières est un recueil de recettes permettant de créer des bières à partir de toutes sortes d'ingrédients, divers sortes de champignons sous-terrains notamment, ayant des propriétés parfois étonnantes. Chacune à son propre goût mais toutes sont considérées comme excellentes, du génie à l'état pur.

Clorin le Marchand, Dieu de la Monnaie et maître des contrats

Alignement: Loyal Mauvais

Domaines: Air, Loi, Mal, Duperie, Protection, Soleil et Voyage.

Arme sacrée: Arbalète lourde

Clorin était un nain avare et cupide qui possédait presque tout l'or de Kaverokk. Il est l'inventeur de la monnaie naine. D'ailleurs les pièces naines arborent sur une face le symbole de Clorin et sur l'autre le visage du roi en activité lorsque la pièce de monnaie à été battue. Il n'avait qu'une parole et la respectait scrupuleusement même si cela lui a attiré de nombreuses inimitiés. En effet il était célèbre pour les contrats aux conditions extrêmes qu'il aimait faire signer, autant par goût du jeu que parce qu'il en avait les moyens. Bien des familles naines se sont retrouvées endettées sur des générations à cause d'un accord farfelu passé entre Clorin et leur naïf ancêtre.

Sorkek le Sorcier Dieu des Sages et maître des fous

Alignement: Neutre Mauvais

Domaines: Feu, Mal, Connaissance, Duperie, Faune, Guérison et Magie

Arme sacrée: Lance

Sorkek était un nain curieux de tout qui parti à la découverte des mondes de la surface. Il y rencontra le dragon Yngwir qui lui enseigna la magie et l'alchimie. De retour à Kaverokk il révéla au peuple nain cette connaissance et entrepris de nombreuses expériences. Au fil de ses recherches il a découvert le secret de l'immortalité et pu transmettre sa sagesse à de nombreuses générations de nains. Mais au fil du temps son esprit ne supporta plus cette condition immortelle et Sorkek sombra dans une démence qui fit de nombreux morts. Le roi dut se résoudre à mettre un terme à cette folie et ordonna l'exécution de Sorkek et ses plus fervents disciples.

Gakia la Faucheuse, Déesse de la Mort et maîtresse de la rage

Alignement: Chaotique Mauvais

Domaines: Terre, Chaos, Mal, Destruction, Force, Guerre et Mort

Arme sacrée: Grande Hache

Gakia était la meilleure combattante des nains de jadis, plus forte même que Krargen. C'est elle qui mena le peuple nain au cours de nombreuses batailles mais lorsque la plus importante de toute commença Gakia entra dans une fureur extraordinaire. Sa hache chantait et elle était comme possédée, dansant au milieu d'adversaires pourtant supérieur en nombre, et tranchant

tout autour d'elle avec une facilité déconcertante. Elle repris conscience lorsque la bataille fut gagnée mais ce fut pour elle une victoire amère car dans sa rage elle avait exterminé également tous ses frères d'armes, et demeurait totalement seule au milieu de cette mer de cadavres.

Dieu de la tribu Maahr-At

Gargothlak était le dieu vénéré par les Orques venus des cieux dans les temps anciens. Ces Orques ont enseigné aux hommes ce qu'ils savaient et les ont guidés pendant longtemps. De cette cohabitation sont nés des êtres hybrides, les demis-orques. Depuis que les Orques sont repartis dans leur royaume d'origine, ce sont des sang-mêlés qui dirigent les Maahr-At. Le sang orque qui coule dans leurs veines, le sang divin, fait d'eux des êtres supérieurs aux yeux des Maahr-At. Le rôle des prêtres de Gargothlak est de conserver la mémoire de ces événements et de procéder aux sacrifices rituels amenant pouvoirs et prospérité à la tribu.

Gargothlak le Sanguinaire, Père des Orques

Alignement: Neutre Mauvais

Domaines: Tous sauf Bien et Guérison

Arme sacrée: Dague

Pour conserver ses pouvoirs un prêtre de Gargothlak doit sacrifier à son dieu une personne par semaine. Un prêtre qui perd ses pouvoirs doit sacrifier une jeune vierge un soir de pleine lune pour les recouvrer. Chaque sacrifice doit être accompli selon un rituel précis impliquant de nombreuses prières et l'utilisation d'une dague sanctifiée.

Déeses Elfiques

Les membres de la tribu Uzakis considèrent que deux forces sont à l'origine de l'univers. Pour eux c'est l'équilibre entre ces deux forces qui empêche le monde de se disloquer et de s'effondrer sur lui même. Ces deux puissances sont le soleil, Ayama, et la lune, Nobié. Chaque individu est lui-même constitué des énergies de ces deux déesses et devrait aspirer à l'équilibre, l'harmonie entre ces forces contradictoires et pourtant complémentaires. Le rôle des prêtres d'Ayama et Nobié est justement d'aider chacun des membres de sa tribu à atteindre cet équilibre intérieur.

Ayama déesse du soleil

Alignement: Neutre Bon

Domaines: Air, Feu; Bien, Loi, Chance, Connaissance, Flore, Guérison, Protection, Soleil et Voyage.

Arme sacrée: Arc long

Nobié déesse de la lune

Alignement: Neutre Mauvais

Domaines: Eau, Terre, Chaos, Mal, Destruction, Duperie, Faune, Force, Guerre, Magie et Mort.

Arme sacrée: Arc court