



Petit traité d'Obsidia

Version 2026.01



Royaume
d'Obsidia



Table des matières

Environnement général de jeu	4
Conventions techniques	5
Conventions astronomiques	6
Conventions sociales	7
Conventions économiques	9
Échelle générale de prix.....	10
Usines de production et de raffinage	11
Factions politiques d'Obsidia	12
Alliance d'Aulieur.....	13
Baronnies d'Oberon.....	15
Clan Oggugat.....	17
Dynastie du Marteau-de-Fer	19
Empire marthencyte	21
Famille Vandère	23
Marchands du Sembre.....	25
Province de Grurüngak	26
République d'Expéra	27
Terres de Proximal	29
Union obsidienne.....	31
Institutions politiques d'Obsidia	33
Origines des alliances politiques.....	34
Baronnies unies d'Obsidia	36
Empire marthencyte	38
Forêts de l'alliance elfique	40
Royaume de Barlynn.....	42
Terres de Proximal	43
Union des républiques démocratiques	45
Peuplades d'Obsidia	47
Elfes	47
Humains	48
Nains	49
Orques.....	50
Autres races et peuples	51

Religions d'Obsidia	54
Le point sur les religions	54
Uissep	55
Chek	57
Espérab	59
Ettynlak	61
Jidousial.....	63
Loirrevert	65
Marube.....	68
Molock	70
Obsidia	72
Parreth.....	74
Vladeck.....	76
Histoire d'Obsidia	78
Principaux événements historiques	78
Description des règnes.....	84
Principaux conflits globaux.....	87
Guildes d'Obsidia	90
Introduction aux guildes.....	90
Guildes d'assassins et de voleurs	91
Guildes de forestiers	95
Guildes de magiciens	96

Environnement général de jeu

Introductions aux conventions

Le Royaume d'Obsidia est un endroit comportant des lois physiques et des conventions sociales bien à lui. Plusieurs différences existent entre ce royaume et l'environnement terrestre actuel. C'est pourquoi, pour effectuer un meilleur jeu de rôle, il est recommandé d'oublier les lois terrestres actuelles pour les remplacer par les informations que vous donneront les pages suivantes. Il est à noter que, pour aider à la compréhension du texte ci-dessous, des termes « terrestres » pourront être utilisés. Ces termes ne doivent servir qu'à la compréhension du texte et ne devraient normalement pas être utilisés durant le grandeur nature.

La présente version (2026.01) de ce document a été préparée par Laurence Génier, Mathieu Sylvestre et Vincent Lancôt et entre en vigueur dès janvier 2026.

Ce document a été produit par Animation Obsidia. Le contenu de ce document, en tout ou en partie, ne peut être reproduit sans le consentement des auteurs.

Note : L'emploi du genre masculin ou féminin dans le présent document est utilisé dans l'unique but d'alléger le texte et inclut aussi bien les hommes que les femmes.

Conventions techniques

Technologie

De façon générale, le niveau technologique d'Obsidia se compare à la vision générale de l'époque médiévale, plus particulièrement de l'environnement médiéval fantastique, utilisé dans plusieurs jeux de rôle. Ce niveau technologique implique la domestication du cheval, la possibilité de construire des œuvres structurales d'importance (cathédrales, châteaux), l'utilisation d'alliages simples dans la confection d'outils, d'armes et d'armures.

Des recherches qui tentent de repousser les limites de la technologie s'effectuent, mais sont peu nombreuses et produites par de petites communautés. La plupart des gens se montrent peu intéressés aux avancements de la technologie et sont donc peu visionnaires à ce sujet.

La toute dernière innovation technologique est encore très peu répandue dans le royaume. Peu connue, elle n'est de toute façon pas encore au point; il s'agit du tromblon.

Mathématique et physique

Du point de vue mathématique, la plupart des gens ne sont capables d'effectuer que de simples comptages, d'additionner et de soustraire de petits nombres entiers. Seule une très petite partie de la population du royaume est capable de multiplier, de diviser et de résoudre des opérations du premier degré ne comportant qu'une seule variable. Ces mathématiciens connaissent le \square , mais uniquement à la valeur $22/7$ ou $3\ 1/7$. Les mathématiciens utilisent des fractions simples (rien de plus précis que le dénominateur 10), mais n'utilisent que des nombres entiers.

Du point de vue des connaissances physiques, les gens du royaume reconnaissent l'existence des quatre éléments, soit l'eau, l'air, le feu et la terre. Les matières sont créées par l'unification de deux ou de plusieurs éléments. Les gens reconnaissent aussi une certaine forme de gravité, celle du vieil adage disant que « tout ce qui monte doit redescendre ».

Médecine

On connaît peu l'anatomie du corps humain; on sait cependant que le sang n'est pas mauvais et qu'il constitue même le liquide nécessaire à la vie du corps humain. Lorsqu'un malade est souffrant, on associe l'endroit où il a mal à la maladie.

Pour traiter les maux ou les maladies, il n'existe aucun vaccin. Cependant, plusieurs personnes ont d'importantes connaissances en plantes médicinales. Grâce à ces plantes, on peut traiter la plupart des maladies connues. Par ailleurs, dans les pays nordiques, on utilise souvent la glace pour réduire la douleur d'un patient.

Les compétences médicales progressent lentement, mais sûrement, et c'est pourquoi les médecins sont de plus en plus nombreux dans le royaume. Les médecins sont capables d'effectuer certains actes médicaux, de guérir certaines maladies et même de ramener à la vie un mourant. Les résultats sont cependant loin d'être garantis.

Conventions astronomiques

Les planètes et les étoiles

L'univers actuel est issu d'une énorme planète : Uissep. Cette planète, à l'apparence vaguement humaine, représentait la perfection humaine incarnée. Cependant, pour des raisons encore inconnues jusqu'ici, Uissep explosa et sa fragmentation créa une infinité de planètes et d'étoiles, chacune représentant une partie du corps (planète) ou un sentiment (étoile) de l'entité.

Obsidia

La planète au centre de cet univers se nomme Obsidia. Cette planète, celle sur laquelle les grandeurs nature se déroulent, était le cœur de Uissep. D'Obsidia émane une lumière qui permet de voir les planètes et étoiles par réflexion de la lumière lors de nuits dégagées. Obsidia est une planète sphérique qui ne comporte qu'un seul continent.

Marube

Marube est la planète qui fut jadis la figure de Uissep (la Lune). Cette planète, plus petite qu'Obsidia, tourne autour de cette dernière. Les phases de cette planète, que l'on ne peut voir au complet la nuit qu'environ une fois par mois, sont dues à de puissantes forces magiques qui montrent et cachent la figure de Marube à Obsidia.

Espérab

Espérab est l'étoile représentant l'espoir de Uissep (le Soleil). Cette étoile est plus petite qu'Obsidia ainsi que Marube. Cette étoile émet elle aussi une lumière, plus intense que celle d'Obsidia, qui permet de la réchauffer et de bien l'éclairer le jour. Elle tourne autour d'Obsidia, ce qui crée le phénomène des jours et des nuits. De puissantes forces magiques font aussi éloigner Espérab d'Obsidia une fois par année, ce qui crée le cycle des saisons.

Notons qu'Espérab et Marube tournent autour d'Obsidia à la même vitesse. Les éclipses sont dues à des attaques de magie noire contre l'harmonie divine entre les trois entités.

Astronomie et astrologie

La population reconnaît que l'astronomie peut servir à qui sait l'étudier. En effet, on croit qu'en sachant observer correctement la position des planètes et des étoiles, il est possible de connaître les événements du passé, du présent et du futur. Par ailleurs, on croit aussi que ces éléments sont déterminants dans la puissance de sorts magiques.

Autres références astronomiques :

- Jidousial (étoile polaire)
- Loirrevert (Vénus)
- Vladeck (Mars)

Conventions sociales

Structure du royaume

Pendant des siècles, le Royaume d'Obsidia a été dirigé par un roi siégeant à la Cité Luminar, alors que les terres à l'ouest des sommets des monts Monors étaient contrôlées par les Cradeux, un peuple sans honneur. Plusieurs guerres ont opposé les deux clans à travers les générations.

Il y a un peu plus de 400 ans, une offensive-surprise des Cradeux, que l'on croyait vaincus et dispersés, a rayé de carte la Cité Luminar et entraîné une déroute totale du Royaume. S'en est suivi un long âge noir dominé par des luttes sanglantes entre des seigneurs de guerre.

L'apogée de cette époque sombre est survenu lors de la mise en place de l'Empire des Lucianas, une mère cruelle, puis une fille assoiffée de pouvoir, qui ont régné pendant plusieurs années sur l'ensemble du territoire d'Obsidia (à quelques exceptions près).

La soif de pouvoir d'Yzalda Luciana la mena cependant à sa perte, car une guerre sans merci contre les magiciens de la Forêt de Célériane (aujourd'hui maudite) se solda par la mort de l'impératrice et de l'ensemble de son armée.

Au cours des années qui ont suivi la fin de cette guerre, un intense chaos s'implanta sur l'ensemble du territoire en raison de l'arrivée de créatures magiques et terrifiantes : les Éthérés. Mi-humains mi-magiques, mi-vivants mi-morts, ces créatures ont semé la peur et la mort pendant des décennies avant d'être complètement éliminées de la surface d'Obsidia. L'omniprésence de ces créatures a cependant nuí grandement aux tentatives d'implantation d'une ou de plusieurs structures sociales sur l'ensemble du territoire.

Au cours des 100 dernières années, la disparition des Éthérés a permis l'implantation de structures politiques diverses un peu partout sur le continent. Des factions se sont formées et ont pris le contrôle de villes ou de régions; d'autres ont su renaître et s'implanter sur certains territoires.

La montée récente d'une menace se répandant rapidement sur tout le territoire a poussé plusieurs factions à s'unir politiquement afin de mieux lutter contre cette « corruption ». Cela a contribué à stabiliser les frontières, mais si certaines d'entre elles sont encore changeantes, résultat d'alliances éphémères ou de guerres de territoires.

Lois du royaume

Les récentes alliances politiques contribuent à solidifier les institutions politiques qui se bâtissaient progressivement au cours des dernières années. Plusieurs dirigeants locaux avaient déjà mis en place des lois visant à assurer un peu d'ordre et de sécurité sur leur territoire, mais les alliances contribuent à uniformiser ces règles.

Malgré les disparités selon les régimes politiques, une règle est commune sur tous les territoires : il est interdit de tuer un autre citoyen, sauf dans le cadre d'une guerre. Des exceptions peuvent s'appliquer sur certains territoires (par exemple, certains endroits permettent les duels à mort, d'autres le meurtre d'esclaves).

La magie, force instable et dangereuse

Toute chose qui ne s'explique pas par un principe scientifique ou religieux est associée à la magie. Particulièrement depuis la fin de la Guerre des mages et l'anéantissement de la Forêt de Célériane, la magie est considérée comme une force obscure et maléfique. C'est pourquoi tout pratiquant de la magie ou de ce qui semble être de la magie est honni et persécuté.

En effet, à la suite de la destruction du Fragment de Marube, source de toute magie sur Obsidia, l'énergie magique s'est dispersée d'une manière très inquiétante. Après avoir tué un grand nombre de personnes et ruiné plusieurs récoltes, les radiations arcaniques ont transformé des gens et des animaux en de dangereuses créatures : les Éthérés. Selon plusieurs érudits, ces créatures seraient investies de la fureur vengeresse de Marube, qui chercherait à faire payer les responsables du cataclysme : les humains, les orques et les nains de l'ancien Empire des Lucianas. Bien que ces créatures aient été éradiquées, l'aversion du peuple envers la magie s'est maintenue au fil des ans.

Il existe cependant une exception à la règle : les bardes, lorsqu'ils se donnent en spectacle, peuvent utiliser des numéros de magie ou de prestidigitation. Étant donné que le barde ne veut (théoriquement) qu'amuser le public, lorsque des gens sont témoins de ce type de « magie », ils seront plus amusés qu'effrayés.

Conventions économiques

Contexte historique

Avant l'invasion cradeuse, il y a de cela environ 4 siècles, le système économique de la Royauté de Luminar et de la République de Greylawk était relativement développé.

L'utilisation de lettres de change était généralement acceptée, particulièrement entre les financiers et les marchands, car cela leur permettait de voyager sans avoir à déplacer d'importantes sommes d'argent. Certains professionnels offraient des services bancaires de base : dépôt et retrait de sommes d'argent; prêt avec intérêts.

Les perturbations engendrées par l'invasion cradeuse, puis par l'explosion du Fragment de Marube, ont eu des effets dramatiques sur l'économie planétaire. Les pièces de monnaie ont cessé d'être produites et l'absence d'autorité forte a amené une forte dose de chaos aux échanges commerciaux. En effet, en fonction notamment de sa rareté sur un territoire donné, la valeur d'une pièce de monnaie pouvait grandement varier d'un territoire à l'autre, voire d'une année à l'autre. Ainsi, dans des territoires moins structurés, le troc est apparu comme le moyen le plus sûr d'échanger des biens et des services sans risquer de voir ses richesses fluctuer de manière importante. Malgré ces temps très instables, certaines villes ont su maintenir une certaine stabilité dans les échanges monétaires, particulièrement celles où l'on pouvait compter plusieurs institutions financières.

Au cours des dernières années, en raison de la stabilité de certaines factions, des régimes politiques ont recommencé à frapper des pièces de monnaie : les Baronnie d'Oberon, l'Empire marthencyte et la République d'Expéra. Les autres factions se contentent d'utiliser les pièces des autres factions ou d'anciens systèmes politiques dont les pièces sont toujours en circulation ou le simple troc.

Depuis peu, afin de stabiliser et de faciliter les échanges économiques sur l'ensemble du territoire, les Marchands du Sembre ont créé leur propre devise et ont été en mesure l'imposer à l'ensemble des autres factions à l'aide d'alliances économiques.

Échelle générale de prix

Voici une approximation des prix en vigueur. À noter qu'il s'agit de valeurs moyennes et peuvent varier selon les territoires et les circonstances.

Salaires

- Salaire minimum (non réglementé, il s'agit d'une simple convention) : 1 écu / heure
- Salaire d'un simple soldat ou d'un milicien (embauché par le pouvoir en place) : 20 écus / jour
- Médecin de guerre (embauché par le pouvoir en place) : 40 écus / jour
- Maître raffineur : 20 écus par production (ou 60 écus par jour)
- Raffineur : 6 écus par production (ou 20 écus par jour)
- Apprenti raffineur : 3 écus par production (ou 10 écus par jour)
- Journalier : 3 écus par production (ou 10 écus par jour)

Services ponctuels

- Repas à l'auberge – Déjeuner : 1 écu
- Repas à l'auberge – Dîner : 1 écu (casse-croûte) ou 2 écus (repas complet)
- Repas à l'auberge – Souper : 2 écus (casse-croûte) à 5 écus (banquet)
- Premiers soins (sécurisation, stabilisation et réveil d'un blessé) : 1 écu
- Guérison : 1 écu / PV

[Note : La négociation et la tarification en jeu de ce service ne doivent pas être faites sur la base des points de vie, mais plutôt en fonction de la gravité d'une blessure. L'utilisation du terme PV dans la présente liste n'a pour but que de faciliter la lecture et la compréhension.]

- Résurrection d'une personne décédée (médecine ou miracle) : 15 écus

Ressources d'artisanat

- Ressources de base (bois de charpente, fourrure ou métal) : 2 à 4 écus, selon le marché
- Ressources raffinées (acier, bois d'ébénisterie ou cuir) : 12 à 24 écus, selon le marché

Objets d'usage général

- Potions médicinales de niveau débutant (sauf Enzyme gastriques) : 2 écus
- Potions médicinales de niveau intermédiaire (recettes Gardien et Revitalisant) : 4 écus
- Potions médicinales de niveau avancé (sauf Saisissant) : 6 écus
- Potion Additif vitaminique (niveau spécialiste) : 12 écus
- Ingrédients de potions (anis étoilé, clou de girofle ou feuille de laurier) : ½ écu chacun

Achats sur le marché noir

- Potion Enzyme gastrique (niveau débutant) : 5 écus
- Potions de niveau intermédiaire (recettes Éventreur et Poison) : 8 écus
- Potion Saisissant (niveau avancé) : 11 écus
- Potions de niveau spécialiste (sauf Additif vitaminique) : 18 écus

Usines de production et de raffinage

Des usines de production et de raffinage voient progressivement le jour sur le territoire. Il existe des usines pour chaque type de ressources.

- Scierie (bois de charpente)
- Atelier d'ébénisterie (bois d'ébénisterie)
- Comptoir de trappe (fourrure)
- Tannerie (cuir)
- Mine (métal)
- Aciérie (acier)
- Serre (ingrédients de potion)

Des règles de construction et de fonctionnement des usines s'appliquent en jeu.

Factions politiques d'Obsidia

Avec la mort de l'impératrice Ysalda Luciana et la disparition des Éthérés, de nombreuses factions se sont levées pour contrôler leur part de l'ancien empire. Les guerres ont ravagé la planète en entier, créant un climat de peur et de misère pour le peuple. Peu importe où l'on se rend, il y a toujours une cicatrice laissée par les conflits ou par la justice musclée d'un envahisseur (passé ou actuellement en autorité sur le territoire).

Puisque les luttes pour le pouvoir ne laissent personne complètement neutre dans le royaume d'Obsidia, les joueurs sont dorénavant invités à s'affilier à une famille noble ou un groupe politique qui pourrait leur demander de s'enquérir de diverses tâches en leur nom. Évidemment, le lien peut être tenu (paysan, bourgeois, soldat, etc.) ou fort (diplomate, officier, noble, etc.) et la nature des éventuelles missions reçues va varier selon l'implication du joueur au sein de sa faction.

Alliance d'Aulieur

- **Influence des races :** Elfes dominants; présence de quelques humains
- **Principale religion :** Loirrevert
- **Religions communes :** Espérab et Uissep



Présentation générale

Avec la chute de l'Impératrice, la Communauté d'Expéra, formée principalement d'humains, mais également d'un certain nombre d'elfes, vit le jour. À la suite d'une élection ayant porté au pouvoir Adrienne Drapeau, les elfes, non contents du résultat, ont tenté de s'ingérer dans les affaires politiques de la jeune démocratie, suscitant la grogne de la population.

Quelques années plus tard, à la suite de nouvelles élections ayant maintenu Adrienne Drapeau en place, malgré le vote en bloc des elfes, ceux-ci décidèrent de quitter la Communauté d'Expéra et de s'allier avec les elfes des Forêts de l'Est, formant ainsi l'Alliance d'Aulieur.

Déjà quelque peu ostracisés en raison de leur retrait des affaires politiques du royaume, les elfes ont poursuivi leur isolement en formant leur propre royaume, les Forêts de l'alliance elfique. Aujourd'hui, l'Alliance d'Aulieur est essentiellement formée d'elfes, de druides et de forestiers humains vivant dans les forêts elfiques.

Valeurs des membres

Les membres de l'Alliance d'Aulieur orientent leurs actions et leurs pensées autour de quatre piliers :

- 1) **L'harmonie symbiotique.** La civilisation ne doit être une cicatrice sur le visage de la nature, mais une extension de celle-ci. Les cités sont souvent sculptées dans le bois vivant ou tressées dans la canopée. Abattre un arbre pour construire un toit est un échec : l'arbre est le toit.
- 2) **La prédation respectueuse.** La nature étant cruelle, les membres de la faction acceptent le cycle de la vie et de la mort. Ainsi, on ne tue jamais pour le sport; chaque vie animale prise doit servir à la survie, en évitant soigneusement de tuer les mères accompagnées de leurs petits ou lors des périodes de reproduction des animaux. D'autre part, si une population devient trop importante et menace l'écosystème, il faut rétablir l'équilibre, froidement et sans passion.
- 3) **La vigilance silencieuse.** L'étranger est bienvenu s'il marche le pied léger. S'il vient avec la hache et la torche, il ne verra jamais la source de la flèche qui le percera. Certains lieux sont cependant sacrés et seuls les initiés peuvent y entrer, sous peine de mort immédiate.
- 4) **Le cycle de la mémoire.** Guidés par la longévité des elfes, les membres rejettent le profit immédiat au bénéfice de la prospérité future. Aucune décision politique n'est prise sans considérer son impact sur les sept prochaines générations. De plus, la mort n'est pas une

fin, ce qui fait en sorte que les défunts sont simplement rendus à la terre pour nourrir les racines, permettant aux ancêtres de vivre littéralement à travers la forêt qu'ils ont habitée.

Relation avec la magie – L'usage de la magie se répandant progressivement et est généralement acceptée lorsqu'elle est étudiée et pratiquée par des sages ou des chercheurs. Adorateurs de la vie, ils s'opposent cependant avec vigueur à toute magie nécromancienne.

Membres importants

Cipar Cadavalli – Actuelle cheffe des Forêts de l'alliance elfique, cette jeune elfe d'à peine 200 ans n'a presque pas connu les guerres de factions et la chasse aux Éthérés. C'est d'ailleurs son regard jeune, voire naïf, mais résolument positif qui l'a menée à la tête du conseil, sa vision politique vise à renforcer les territoires elfiques et forestiers (les elfes étant les seuls êtres sages de la création et capables de protéger la nature), tout en montrant une certaine ouverture envers les peuples ou factions suffisamment matures pour s'intéresser à leur intelligence supérieure et leur sagesse millénaire.

Entillien Fullar – Entillien est un druide elfe membre du Conseil de l'alliance, mais qui participe peu aux délibérations. Plutôt que de parler politique avec d'autres membres du conseil, celui-ci préfère arpenter les terres longeant les Monts Monor afin d'y repérer des forêts habitables pour son peuple, mais aussi mieux comprendre les origines et le mode de vie des elfes noirs, qui sont relativement nombreux dans ce secteur. L'elfe estime qu'en communiquant et en s'intéressant davantage à ce peuple, peut-être que ces derniers accepteront d'établir des liens collaboratifs.

Baronnies d'Oberon

- **Influence des races :** Humains dominants; autres races peu présentes
- **Principale religion :** Uissep
- **Religions communes :** Espérab, Jidousial, Obsidia (en croissance) et Vladeck



Présentation générale

Le fondateur spirituel de cette faction, Mehdrod Oberon, fut autrefois à la tête de l'un des trois empires cradeux. Afin de consolider son pouvoir, ce général de guerre avait découpé son territoire en baronnies, puis délégué certains pouvoirs à de fidèles lieutenants. Ce système féodal s'apparentant aux seigneuries de l'ancien Royaume d'Obsidia lui survécut et depuis la chute de l'Empire des Luciana, plusieurs d'entre eux ont maintenu ou repris le contrôle sur le territoire qui leur avait été accordé.

Au cours du dernier siècle, en l'absence d'un dirigeant fort comme l'ancien général de guerre cradeux, les barons se sont organisés politiquement et ont tissé des alliances afin de pérenniser leur système politique. À l'heure actuelle, les Baronnies d'Oberon constituent l'une des principales forces politiques d'Obsidia.

Valeurs des membres

Profitant du système politique établi par leur fondateur, les membres de cette faction tentent d'établir une ère de structure rigide, de bureaucratie naissante et de chevalerie codifiée. Ils cherchent à faire triompher la civilisation sur le chaos. Il s'agit donc d'une société féodale stricte, mais qui vit une mutation profonde : le passage du pouvoir arbitraire des seigneurs à un système de justice centralisé.

Au sein de cette faction, la hiérarchie est très importante. Vouloir changer de caste sans mérite exceptionnel ou décret royal est considéré comme une atteinte à la stabilité de l'État. Cette hiérarchie vient cependant avec son lot d'obligations pour tous : le vassal doit des taxes et des épées à son baron, mais ce dernier lui doit protection et justice.

D'ailleurs, l'application de cette justice se veut de plus en plus formelle et équitable. Les traditions orales sont remplacées par les édits signés, ce qui protège le peuple des caprices des nobles cruels. S'il possède des preuves tangibles, un roturier peut désormais porter plainte contre un noble et sa cause sera jugée de façon impartiale.

Bien que la loi gagne du terrain, l'esprit chevaleresque est récemment devenu le cœur militaire de la faction. Les soldats ne pillent pas sans ordre, on ne massacre pas les civils; bref, la guerre est une affaire de professionnels, pas de barbares.

Relation avec la magie – Source de nombreux conflits et de destruction par les Éthérés, la magie est très mal vue au sein des baronnies. Elle était généralement interdite, mais la montée d'une menace invulnérable aux miracles pousse la faction à accepter son utilisation, uniquement pour des fonctions d'utilité publique.

Membres importants

Ciple Achaire, dit Oberon IV – Élue première reine des Baronnies unies d'Obsidia, Ciple est une femme aux convictions bien tranchées, mais capable de faire des compromis pour le bien de l'ensemble de la société. Estimant que le support du peuple contribue à la stabilité et à l'expansion de toutes les baronnies, la reine s'emploie à mettre en place un système de justice digne de ce nom, où chaque personne serait jugée équitablement, peu importe son rang.

Dwanne la juste – Femme de loi et juriste de renom, Dwanne a été nommée par Oberon IV préfète spéciale responsable de la mise en place d'un nouveau système de justice. La juriste dispose d'ailleurs d'une excellente oreille d'Oberon IV.

Roque le fort – Vétéran de l'armée ayant combattu l'Empire lors de guerres de territoires il y a une vingtaine d'années, Roque s'est vu octroyer une baronnie en remerciement de ses services militaires rendus. Il s'agit cependant d'un secteur ayant quelque peu été laissé à l'abandon au cours des dernières décennies. Roque a donc tenté une politique d'occupation du territoire en offrant des portions de ses terres à des agriculteurs et à d'autres anciens militaires désireux de s'établir dans un secteur où ils seront peu dérangés par les autorités centrales, mais la région a été complètement envahie par des créatures atteintes de ce qui est aujourd'hui surnommé la folie rouge.

[Note : Le lieu où se sont déroulées les aventures d'Animation Obsidia en 2023 se trouvait sur le territoire sous la responsabilité de Roque le fort.]

Hyvan Yvroi – Dirigeant aux ambitions expansionnistes, Hyvan Yvroi est le baron de la portion est des plaines Foys. Après avoir été rabroué à plusieurs reprises par ses supérieurs pour avoir tenté de saper l'autorité de dirigeants de baronnies voisines à la sienne, le baron tente maintenant de gagner de l'influence sur les terres à l'est de la rivière Lioze, dans la préfecture voisine de Dantirostrie. Hyvan est un homme mené par son ambition sans limite. Bien qu'il se limite à respecter les règles du jeu, il les connaît par cœur... afin de profiter de toutes les zones d'ombre disponibles. Il vendrait sa mère et ses enfants sur-le-champ si cela lui permettait de gagner de l'influence et du pouvoir. Il est donc particulièrement méfiant, car il voit des conspirations partout, même où il n'y en a pas.

Clan Oggugat

- **Influence des races :** Orques dominants; les humains et les nains sont serviles
- **Principale religion :** Vladeck
- **Religions communes :** Chek (début d'un retour), Jidousial et Uissep
- **Religion interdite :** Marube



Présentation générale

Après l'échec d'Yzalda, plusieurs orques se sont rebellés contre les dirigeants, qu'ils trouvaient désormais faibles et corrompus. Sous la gouverne de leur chef, ils ont donc mené une guerre civile au cours de laquelle ils ont gagné un territoire fort appréciable. Sur ces terres, les humains ne sont plus leurs égaux, mais bel et bien leurs exécutants. Forts de leurs victoires contre les autres factions naissantes, ils croient que les orques sont une race supérieure qui mérite de diriger l'ensemble du royaume. Ils ne reconnaissent que la loi du plus fort et leur approche à la fois brutale et chaotique semble bien leur réussir.

Il y a environ 25 ans, ce régime de terreur a partiellement été renversé dans le sud-est du royaume. Les leaders ont été expulsés de Prax et les tribus toujours vivantes se regroupent maintenant à Brimbordon, dans la plaine Désarathon et la Grande Plaine, rendant ainsi les voyages périlleux sur les routes commerciales les traversant.

De nouvelles tribus ont aussi émergé à l'ouest des Monts Monors, dans ce que l'on nomme maintenant la presqu'île Oggugat et qui comprend les villes de Skroh et d'Abstancy.

Des tribus nomades pillent régulièrement des villes et villages se trouvant un peu partout sur le territoire, quoique la structuration progressive des différents territoires rend ces attaques de moins en moins efficaces. Seuls certains raids contre l'Empire marthencyte sont parfois couronnés de succès, le plus souvent parce qu'une faction a commandité ou soutenu l'attaque.

Des alliances politiques fragiles permettent parfois à des clans de vivre selon leurs coutumes dans des secteurs bien délimités.

Valeurs des membres

Les Clans d'Oggugat sont l'incarnation de la survie par la force. Ce sont des nomades perpétuels, endurcis par des terres ingrates et une soif de gloire qui ne s'éteint qu'à la mort. Leur civilisation est un équilibre précaire et violent, tissé entre la clairvoyance du chaman et le commandement absolu du chef de guerre.

Chaque tribu ou clan est dirigé par un chef (chef de guerre ou chaman). Ce chef doit constamment démontrer sa puissance et sa supériorité, car sinon un autre membre du clan risque de réclamer le droit de le supplanter dans le cadre d'un duel rituel se soldant par la mort du perdant.

Le chaman est la seule personne au-dessus de la chaîne de commandement militaire du chef de guerre, car il est le lien avec la divinité Chek, les anciens et les esprits.

Lorsqu'une ville ou un village sous l'influence du Clan d'Oggugat se trouve à proximité, cette localité est souvent dirigée par un tandem formé d'un chef militaire et d'un chaman. Ceux-ci s'assurent que les esclaves sur place produisent tous les biens et services dont peuvent avoir besoin les tribus nomades des plaines. Ils donnent également des ordres ou des conseils aux tribus qui s'arrêtent pour quelques jours dans la localité, le temps d'échanger richesses et esclaves contre des armes et des biens de toutes sortes.

Pour eux, mourir est acceptable, mais mourir sans gloire est honteux. Un orque qui meurt lâchement ou sans laisser de lignée perd son nom et est effacé des mémoires du clan.

D'ailleurs, le clan est l'unique famille et la seule source de sécurité dans un monde hostile. L'individu n'existe qu'au travers du groupe. Le butin d'un raid appartient au clan. Un guerrier peut prendre un trophée personnel, mais les vivres, les armes et l'équipement sont distribués par le chef selon les besoins du groupe, et non le désir de l'individu. Les enfants sont considérés comme de futurs guerriers. Ils apprennent à se battre dès qu'ils peuvent tenir une hachette et sont considérés comme des adultes après leur première victoire sur un ennemi digne de ce nom.

Relation avec la magie – Source de phénomènes inexplicables qui ne se combattent pas à l'aide d'armes traditionnelles, la magie est prohibée. Les pratiquants sont généralement exécutés sans délai ni chance de salut.

Membres importants

Lybra l'ultime chaman – Lybra est un des plus grands érudits orques qu'Obsidia ait portée : il sait lire et écrire de façon fluide le langage commun et le langage orque, en plus d'être capable de déchiffrer certaines runes naines. L'accès à un si grand nombre de connaissances a fait de lui le plus grand chaman de tous les temps, capable des plus grands appels à la puissance destructrice de Vladeck. Conscient de sa puissance, il utilise cet avantage dans son tandem avec Mèh, ce qui fait en sorte que pour la première fois de l'histoire de cette faction, le rapport de force entre les deux chefs est complètement à l'avantage du chaman.

Mèh la Massue – Imbattable en combat corps-à-corps, premier à se jeter dans la mêlée lors d'une bataille ou d'une guerre, Mèh la Massue a rapidement gravi les échelons militaires de la faction, jusqu'à se rendre à son sommet. Sa simplicité d'esprit (même pour un orque) a rapidement été repérée et utilisée par Lybra, qui peut ainsi asseoir son autorité sur l'ensemble de la faction.

Fyl – Guerrier redoutable, Fyl est à la tête d'une équipe de choc qui tente d'asservir des contrées se trouvant à l'ouest des Monts Monor. Aucunement doué en diplomatie (et ce, peu importe aux côtés de quel chaman il se trouve), il remporte un grand nombre de victoires militaires, qui s'apparentent plutôt à des pillages en bonne et due forme. En effet, Fyl n'est intéressé que par la conquête et une fois qu'il remporte une victoire, il se dirige immédiatement vers une autre contrée à asservir, sans prendre le temps d'asseoir l'autorité du clan sur le territoire. Il arrive donc fréquemment que le territoire en question, une fois l'envahisseur parti vers d'autres combats, reprenne le cours normal de ses affaires, sans maintenir d'allégeance envers le Clan Uggugat...

Cho Gar-Kor – À la fois grand leader combattant et chaman de sa troupe, Cho Gar-Kor et ses orques constituent une tribu nomade qui arpente les terres de la vallée de la rivière Pétase. Les talents « diplomatiques » de Gar-Kor font en sorte qu'il a pu développer des alliances avec les différents dirigeants locaux, ce qui permet à sa tribu d'être tolérée (voire acceptée) sur la quasi-totalité du territoire qu'elle patrouille.

Dynastie du Marteau-de-Fer

- **Influence des races** : Nains uniquement, sauf quelques exceptions
- **Principales religions** : Espérab, Obsidia et Parreth
- **Religions communes** : Jidousial, et Uissep



Présentation générale

Face à un empire disloqué, certains seigneurs étaient prêts à tout pour assurer leur suprématie et maintenir leur pouvoir sur le royaume. Ainsi, la Province de Grurüngak a décidé de libérer tous les nains habitant leur territoire de leur statut d'esclave. Ainsi, de nombreuses communautés naines ont fui vers cette terre de liberté.

Cette décision a cependant eu un tel effet rassembleur sur le peuple nain que cela a eu pour effet de se retourner contre les dirigeants. En effet, au fil des ans, les nains sont devenus majoritaires sur le territoire, puis se sont progressivement emparés des leviers du pouvoir.

À la suite du décès de celui qui est considéré comme le dernier roi des nains (Volkar), son fils Ralof Volkarsson s'est aussitôt proclamé roi des nains et a déclaré l'indépendance de son peuple, faisant ainsi sécession avec la Province de Grurüngak. Le nouveau monarque a rapidement obtenu l'appui des différents clans nains qu'il a su rallier à sa cause au cours des dernières années. De plus, il ne voulait pas contredire son père, qui privilégiait la coopération politique avec les autorités.

Le redémarrage des mines naines leur a permis de redémarrer les fonderies sous les Monts Monors, puis la production de nombreux objets et bijoux, ce qui fait de cette faction une force économique en pleine expansion.

Valeurs des membres

Lors de son couronnement, Ralof Volkarsson a eu cette déclaration qui résume bien les valeurs de cette faction : « Nous avons payé l'acier de notre liberté avec le prix de la servitude. Ce prix ne sera jamais payé à nouveau. »

Chaque nain se souvient des siècles où leur peuple était réduit en esclavage, servant de main-d'œuvre pour des empires éphémères. Cette mémoire brûlante est la principale force motrice de cette faction. Leur doctrine repose sur quatre piliers, qui servent à la fois de lois au Royaume de Barlynn et de guide pour tous les nains en diaspora.

- 1) **L'enclume inviolable.** La liberté n'est pas un droit, mais un trésor payé par le sang. Le premier vœu est de garantir que la servitude ne touchera plus jamais la race naine. Les nains investissent donc de grandes parts de leurs richesses dans la fortification et l'approvisionnement de leurs cités. L'autosuffisance est la première ligne de défense. Ils

valorisent l'honnêteté brutale dans les négociations. Ils ne mentent pas, ils se taisent. Leur parole, une fois donnée, est plus solide que l'acier.

- 2) **Le Serment du Chef-d'Œuvre.** L'esclavage a transformé le travail des Nains en douleur ; la liberté le transforme en gloire. La qualité est la preuve que le nain est maître de sa propre œuvre. La compétence est plus valorisée que le rang ou la richesse. Le forgeron qui crée une lame parfaite est plus respecté qu'un noble paresseux. Le travail doit cependant être équitablement payé.
- 3) **Le Principe de la Pierre Rapatriée.** De nombreux membres de la faction vivent dans des mines ou des territoires gérés par d'autres factions. Cette diaspora est vitale pour la richesse et le renseignement du Royaume de Barlynn. C'est pourquoi ils respectent scrupuleusement les lois locales. Cependant, l'allégeance suprême et inconditionnelle demeure celle du roi des nains. En cas de conflit nécessitant l'assistance de la Couronne, les Nains à l'étranger sont tenus de prêter leur assistance ou leur connaissance, même au péril de leur statut local.
- 4) **Le Poids de la Mémoire.** L'histoire est le guide suprême et les rancunes sont consignées dans la pierre. Chaque injustice subie par la race naine est gravée dans les chroniques. Les torts passés (la servitude passée, les taxes injustes, les trahisons) ne sont jamais oubliés. L'oubli est une faiblesse qui conduit au retour de l'esclavage. La lignée familiale et l'honneur du clan sont également primordiaux. Le respect se gagne en travaillant dur, mais l'honneur est transmis par le clan et sa position dans l'histoire.

Relation avec la magie – Conscients que les forces magiques sont dangereuses et qu'elles n'ont généré que peu de bonnes choses au cours des derniers siècles, l'usage de la magie **est généralement interdit**. Malgré cela, étant donné que certains magiciens ont réussi à prouver leur utilité, notamment lors de la recherche de bons filons dans les mines perdues, certains d'entre eux obtiennent un permis de magie, la plupart pour des mandats bien précis et presque toujours pour des tâches **au profit de la collectivité**.

Membres importants

Volkar Marteau-de-Fer – Considéré comme le dernier roi des nains, Volkar **était** un personnage respecté par l'ensemble des nains. Partisan de la non-violence par respect aux générations précédentes ayant subi les affres de l'esclavage, le leader **refusait** systématiquement toute suggestion de recours aux armes pour renverser la dictatrice de la Province de Grurüngak. Même s'il **jouait** le jeu politique du conseil des sages et qu'il respecte l'autorité de la dictatrice, Volkar **était** sensible à la volonté de son peuple de le voir à la tête du territoire.

Ralof Volkarsson – Fils de Volkar Marteau-de-Fer, Ralof a parcouru les mines de tout le continent afin de rallier les différents clans nains à la cause de l'indépendance de son peuple. Lors de la mort de son père, Ralof est aussitôt retourné à la Province de Grurüngak afin de fonder le Royaume de Barlynn, une contrée gouvernée uniquement par les nains. Il a aussitôt été couronné roi des nains, puis a œuvré à la création d'une structure politique et au renforcement des frontières du territoire.

Portkla le chercheur de mithril – Expert dans la recherche de mines naines perdues à la suite de l'invasion cradeuse, Portkla arpente le flanc est des Monts Monor pour trouver des mines exploitables qui pourraient également contribuer à agrandir le territoire de la Province de Grurüngak. Travaillant la plupart du temps seul, Portkla aime parfois se détendre dans une taverne pour socialiser avec d'autres nains (ou avec n'importe qui désirant partager une bonne bière). Farouche partisan d'une nation naine autogouvernée, son niveau de conviction est directement proportionnel à son taux d'alcool dans le sang. Mais une fois sobre, il demeure très compétent pour tout ce qui relève de l'exploitation de mines ou de l'analyse de métaux.

Empire marthencyte

- **Influence des races :** Humains dominants; les orques sont très présents
- **Principales religions :** Jidousial et Vladeck
- **Religions communes :** Chek (début d'un retour) et Uissep
- **Religions interdites :** Marube et Molock



Présentation générale

Même s'il est vrai que la chute de tous les grands dirigeants a mis à mal l'empire construit par Yzalda, son projet d'unification n'est pas totalement mort avec elle. Après sa disparition, ses généraux se sont lancés dans une guerre de pouvoir sans précédent dans l'histoire du royaume. Après des années de carnage, un puissant guerrier (Hagar Kaffen) est tout de même ressorti triomphant de la mêlée et a réussi à prendre le contrôle de ce qu'il restait de l'ancien empire. Les vaincus se sont rangés sous sa bannière et, ensemble, ils ont tenté de s'imposer à nouveau comme les maîtres du monde.

Après une rapide phase d'expansion, dont l'apogée a coïncidé avec le début de l'extermination des Éthérés, l'Empire marthencyte a connu ses premiers revers à la suite de rébellions sur certains territoires. En effet, à la suite de décennies vécues sous la peur d'un tyran ou de créatures magiques et maléfiques, l'espoir de jours meilleurs a poussé certains groupes de citoyens à renverser leur despote local afin de mettre en place un pouvoir plus juste et équitable.

La gestion de révoltes locales a ainsi brisé net l'expansion de l'empire, qui devait ainsi redéployer ses forces militaires vers des secteurs où les insurrections pouvaient être matées (ce qui n'était pas le cas partout). Ainsi, au cours des dernières années, les autorités de l'empire ont préféré consolider les territoires déjà sous leur emprise plutôt que de chercher à asservir de nouveaux peuples et de nouveaux territoires.

Valeurs des membres

L'Empire marthencyte rejette les superstitions et le désordre émotionnel, valorisant uniquement l'autorité inébranlable. L'Empire est une machine; ses habitants sont des rouages essentiels, et toute entrave à son fonctionnement doit être écrasée.

Les membres vivent selon trois grands principes :

- 1) **Respecte l'autorité ou remplace-la.** Les gens ne vénèrent pas la personne, mais le poste qu'il représente. L'autorité est un outil au service de l'ordre impérial, et cet outil doit être le plus aiguisé possible. Le leadership n'est pas héréditaire, mais prouvé par les résultats. Si un subordonné démontre une plus grande compétence que son supérieur immédiat, il est de son devoir de le surpasser et de le remplacer.

- 2) **Respecte les biens d'autrui ou domine-le.** Le respect n'est pas accordé, il est imposé. La richesse matérielle, la production, les ressources naturelles et les infrastructures sont les marqueurs de la puissance. Une nation faible, chaotique ou riche en ressources non exploitées est perçue comme un vide à combler et doit être dominée.
- 3) **Détruis la magie avant qu'elle le fasse.** Pour cette faction, la magie est imprévisible, incontrôlable et représente le chaos latent qui mine la fondation du pouvoir. La magie est bannie car elle permet au faible d'acquérir un pouvoir sans passer par l'effort, l'entraînement et le respect de la force. Les utilisateurs de magie ne sont pas simplement bannis ou taxés; ils sont traqués et neutralisés. Ils représentent un point de défaillance systémique qui doit être éradiqué pour la survie de tous. C'est l'unique forme d'intolérance absolue de l'Empire.

Relation avec la magie – Depuis l'explosion du Fragment de Marube et l'émergence des Éthérés, la vaste majorité des habitants de l'Empire marthencyte ont acquis la conviction profonde que la magie représentait le mal et le chaos et que par conséquent, elle devait être éliminée. Par conséquent, sa pratique est interdite et les exceptions à cette règle sont rarissimes.

Membres importants

Bijar Ronnet – Solidement implanté depuis près de 15 ans à la tête de l'Empire marthencyte, Bijar Ronnet est la preuve vivante que la plume peut être plus forte que l'épée. Dans un monde où règne la loi du plus fort, Bijar a su tisser des alliances qui le maintiennent solidement en place sur le trône, et ce, même s'il est loin d'être le plus fort ou le plus puissant. Mais Bijar sait tout sur tous dans son empire et quiconque ose parler en mal de lui, même en privé, finit généralement la gorge tranchée dans une ruelle sombre peu de temps après sa médisance...

Lhoupp l'inquisiteur – Milicien brutal et autoritaire, Lhoupp est à la tête d'une escouade dont l'objectif avoué est d'éliminer toute pratique de la magie par les races civilisées. Misant sur l'aversion de la population envers la magie, Lhoupp et son escouade n'hésitent pas à sévir sur des territoires ne relevant pas de l'Empire marthencyte, ce qui fait l'affaire **de l'empereur**, car cette attitude de fermeté envers la pratique de la magie plait généralement au petit peuple. Les « procès » qu'il mène pour pratique de la magie sont généralement expéditifs et brutaux, ce qui a valu à Lhoupp le surnom d'inquisiteur.

Graie la cruelle – Cheffe locale du village de Shavahan, Graie la cruelle applique à la perfection les trois règles de l'empire, à tel point que l'on raconte que si un jour l'Empire devait un jour disparaître, Shavahan continuerait de vivre sous ce régime. Graie dispose d'un vaste réseau de contact et de gens sous son emprise (qu'elle soit autoritaire, par chantage ou par alliance). Bien qu'elle ne cherche pas à remplacer ses supérieurs actuels, la cheffe ne dédaignerait pas devenir magnat... **de territoires qui n'ont presque jamais été sous l'influence de l'Empire.**

Famille Vandère

- **Influence des races :** Vampires dominants; les humains sont majoritaires
- **Principales religions :** Jidouzial et Marube
- **Religion commune :** Uissep



Présentation générale

Après avoir frôlé l'extermination, cette famille de vampires a su tirer leur épingle du jeu en coopérant avec les différentes factions cradeuses et les habitants du royaume d'Obsidia. Habiles politiciens, leur immense fortune leur permet de jouir d'une forte influence, à tel point qu'ils ont déjà cru avoir une chance d'accéder au trône.

Malgré tout, leur nature pervertie suscite encore la méfiance d'une partie de la population qui ne sait pas si ces créatures de la nuit peuvent réellement les sauver du chaos ou si elles ne seraient que des bourreaux de plus dans leur histoire. Ainsi, la chute des Éthérés a amené une bonne partie de la population à croire que des créatures qui se nourrissent de sang humain peuvent être considérées comme magiques, ce qui a obligé les dirigeants de la famille à se replier plus au nord, dans un secteur moins peuplé et plus facilement contrôlable.

Ce repli n'était que stratégique, car la famille Vandère n'a pas abandonné ses propriétés situées plus au sud; elle a plutôt préféré en céder l'administration à des personnes conscientes que des retours de faveurs sont à prévoir. De plus, ses immenses richesses accumulées au fil des siècles peuvent servir à influencer ou à corrompre des dirigeants d'autres territoires ou factions.

Ainsi, la famille Vandère a su s'adapter en travaillant davantage dans l'ombre, en cédant un pouvoir autoritaire strict au profit d'une influence diplomatique qui dépasse maintenant largement ses anciennes frontières.

Valeurs des membres

L'immortel ne gouverne pas de la place publique, mais du silence des coulisses. La Famille Vandère est un architecte invisible du monde. Son existence est une œuvre d'art patiente, sculptée au fil des siècles, dont la seule ambition est le contrôle total et durable des affaires mortelles. Leur autorité n'est pas proclamée, mais exercée par la nécessité et le droit du sang le plus ancien.

Quatre grands principes guident leurs actions :

- 1) **Principe de la patience.** Le temps n'est pas une ressource, mais plutôt un outil. Les objectifs de la Famille se mesurent en siècles, pas en mandats. Ainsi, une conquête ou une réforme qui prend cent ans est plus stable et plus permanente qu'une qui prend une décennie. Leurs

trésors ne sont pas que l'or, mais surtout les dettes que les nations nous doivent depuis des centaines d'années.

- 2) **Principe de l'ombre.** Ils n'exigent pas le trône, mais plutôt le levier qui le fait bouger. Pour eux, il est donc impératif d'infiltrer et de diriger les institutions les plus stables de la société. Pour cela, ils utilisent l'ambition, la cupidité et la peur des mortels. Chaque membre influent agit par procuration, car être célèbre, c'est être vulnérable.
- 3) **La loi du sang.** La Famille Vandère n'est pas une hiérarchie; elle est une autorité qui coule du premier sang vers le dernier. Le patriarche ou la matriarche est la seule source de commandement; leur parole est la loi. Les liens familiaux directs sont sacrés. L'intégration d'un nouvel individu (l'élévation) est le processus le plus long et le plus surveillé qui soit, car toute introduction d'un sang impur est une menace systémique. Un Vandère qui compromet la Famille, qui agit par caprice personnel au détriment de l'Ordre, ou qui se fait découvrir de manière irréparable, subira le véritable oubli : être réduit en poussière, son nom effacé de toutes les archives familiales.
- 4) **Le principe du bétail.** Les mortels sont le substrat nécessaire à leur existence. Ils doivent être préservés, mais jamais considérés comme des égaux. La santé, l'art et l'intellect des mortels doivent être encouragés dans la mesure où ils produisent une nourriture plus riche et plus raffinée. À l'inverse, Les épidémies, les famines et les guerres à grande échelle inutiles sont des gaspillages de ressources et doivent être discrètement évitées ou du moins contrôlées.

Relation avec la magie – Bien qu'elle ne soit pas souvent pratiquée en plein jour et à la vue de tous, la magie est permise dans les villes et propriétés de la famille.

Membres importants

Beaumont Vandère – **Patriarche** de la famille Vandère, il est possiblement l'être politique le plus brillant de sa génération. Il a un talent incroyable pour manipuler les autres en leur faisant croire que ses intérêts personnels sont aussi les leurs. Malgré son indéniable charisme, Beaumont est aussi profondément hypocrite. Car, bien que ses talents d'orateur lui permettent de former des alliances, il n'hésite pas à traiter avec la racaille de ce monde, c'est-à-dire les brigands, les voleurs et les assassins, pour forcer la main de ceux qui s'opposent à sa volonté.

Anastasia Vandère – Fourbe, perverse, passionnée et manipulatrice ne sont que quelques-unes des qualités d'Anastasia. Il serait aussi indécent de passer sous silence sa beauté sans égal dans tout le royaume. Elle est totalement fidèle à son père, Beaumont, et elle prend un certain plaisir à exécuter ses quatre volontés pour la gloire de sa famille. Sous sa tutelle, elle a progressé rapidement en diplomatie, en plus de contrôler de mieux en mieux ses instincts vampiriques, qui menacent de la plonger dans un état frénétique à la vue de sang humain.

Vladimir Vandère – Frère de Beaumont, il est la principale raison pour laquelle la famille Vandère a une si mauvaise réputation. Il ne vit que pour le sang, que pour la guerre. Élément rebelle et imprévisible de la famille, c'est un homme brutal et sans le moindre respect pour la vie. Il croit que les humains ne sont que du bétail et qu'ils ne méritent aucune considération. En somme, il ne reconnaît que la loi du plus fort et il est dit qu'il n'attend qu'un moment de faiblesse de Beaumont pour prendre sa place. Bien qu'il ne jouisse d'aucune autorité formelle au sein de la faction, le fait qu'il soit un membre de la famille lui évite toutes représailles, ce qui le rend imprévisible et, par le fait même, craint de la population humaine.

Marchands du Sembre

- **Influence des races :** Humains dominants et majoritaires
- **Principales religions :** Espérab et Uissep
- **Religions communes :** Marube et Obsidia



Présentation générale

Souvent appelés « marchands du désert », ces nomades originaires du désert de Gharoze ont toujours entretenu des lignes commerciales à travers toutes les régions à l'est des Monts Monor.

Fréquemment battus et pillés durant l'âge d'or des empires cradeux et marthencyte, ils ont tôt fait de s'identifier comme une faction à part entière lors du déclin de ce dernier empire. Cette initiative politique a ainsi permis à ce peuple de s'autogouverner, facilitant ainsi la création de liens commerciaux et amicaux avec les différentes factions du territoire.

Aujourd'hui, l'influence des Marchands du Sembre s'exerce principalement sur les routes commerciales, les postes de commerce, les mers et les voies navigables, particulièrement au sud et à l'est du continent. Les membres de cette faction contrôlent ou possèdent une bonne proportion de la flotte marchande existante, ce qui fait en sorte qu'ils jouissent d'une position avantageuse lorsque vient le temps de faire voyager des marchandises par les voies maritimes.

D'autre part, cette faction est très ouverte aux avancées technologiques et au progrès, particulièrement lorsque ces innovations peuvent engendrer des profits commerciaux (par la vente ou l'optimisation des procédés de commerce ou de transport de marchandises).

Valeurs des membres

Pour eux, les frontières et les idéologies ne sont que des obstacles ou des opportunités de profit. Les Marchands du Sembre constituent donc davantage un réseau qu'une nation, bien que leur sentiment d'appartenance soit puissant. Ils ont d'ailleurs volontairement échangé le fardeau de la gouvernance et de la défense territoriale contre la liberté d'accès total aux routes commerciales.

Leur philosophie est basée sur l'efficacité logistique et l'accumulation de richesses, l'unique preuve de la valeur et de la réussite. Par exemple, ils ne prennent jamais parti dans les conflits territoriaux ou idéologiques. Le profit est la seule allégeance.

Pour eux, l'or n'est pas une fin en soi, c'est l'outil qui garantit la liberté et la survie. L'enrichissement personnel est la marque de la compétence. La richesse doit être immédiatement réinvestie dans des caravanes plus rapides, des contrats plus risqués ou des technologies logistiques. De plus, chaque pièce dépensée doit servir un objectif clair. Le gaspillage est une incompétence.

Pour cette faction, l'honneur n'est pas lié à la bravoure, mais à la fiabilité. Un contrat honoré est une promesse de futurs profits. Leur réputation de fiabilité est leur bien le plus précieux. L'escroquerie ou la rupture délibérée de contrat est la plus grande trahison et la sanction est la mort économique : le coupable est radié du réseau, ses biens sont saisis et sa réputation est détruite.

Les Marchands du Sembre vendent leurs biens et transportent de l'information. Celui qui sait où se trouvent les ressources et les armées possède un avantage commercial inégalable. Ainsi, chaque chef de caravane est tenu de rendre des rapports détaillés sur ce qu'il peut apprendre. On peut gagner de l'argent en vendant le matériel de guerre, mais on en gagne plus en vendant des informations qui peuvent éviter ou diriger les conflits vers des régions sans valeur.

Relation avec la magie – Bien au courant que plusieurs institutions politiques rendent la magie illégale sur leur territoire, les Marchands du Sembre se plient en apparence aux réglementations locales. La plupart des marchands peuvent tout de même acheter, vendre et revendre des objets magiques ou se servir de sorts pour protéger leur matériel.

Membres importants

Piram de Nourhes – Piram est un marchand établi dans le port de Nourhes. Toutes les marchandises transportées par les Marchands du Sembre à destination de n'importe quel ville ou village situé entre la Forêt maudite et Marthency passent par son comptoir. Reconnu comme un commerçant coriace, mais honnête, il aime arpenter le territoire qu'il contrôle afin de s'assurer que tous ses clients soient satisfaits de ses services. Lors de ces visites, il rencontre à la fois les revendeurs locaux, les clients commerciaux et même les citoyens ordinaires, le tout afin d'avoir une idée précise de la perception qu'a sa clientèle à propos de ses services et d'ajuster le tir, au besoin.

Nihou le calculateur – Nihou est le principal marchand de la cité de Rancœur. Il contrôle le port est de la ville, trait d'union entre les mines naines sous le mont Libre et la rivière Pétase, qui débouche le fleuve Vastenan et incidemment sur le reste des territoires d'Obsidia. Habile calculateur, il est en mesure de flairer plus vite que quiconque la bonne affaire. Il faut donc être en mesure de lui offrir, dès le début des négociations, une offre juste ou avantageuse pour lui, sinon celle-ci sera refusée illico, sans possibilité de contre-offre. Afin de s'assurer que les marchandises dont il fait commerce arrivent ou partent sans problème, Nihou dispose d'un vaste réseau d'agents, de commerçants et de facilitateurs bien implantés sur le terrain.

Province de Grurüngak

À la suite de la déclaration d'indépendance des nains et de la création du Royaume de Barlynn, la faction s'est complètement disloquée. Tous les nains ont joint la Dynastie du Marteau-de-Fer, les orques ont commencé à errer à la manière des Clans d'Oggugat et les humains se sont retrouvés seuls et errants, expulsés des montagnes maintenant contrôlées par les nains. Ne désirant pas servir de bétail à la Famille Vandère, les humains ont rapidement rallié les Baronnie d'Oberon.



République d'Expéra

- **Influence des races :** Humains dominants; elfes en fort déclin
- **Principales religions :** Espérab, Obsidia et Uissep (en croissance)
- **Religion commune :** Jidousial



Présentation générale

Avec la chute de l'Impératrice, différents peuples, principalement les exilés des terres d'Espérab, envahirent Rancœur et délogèrent les factions impériales. Les insurgés s'organisèrent afin d'empêcher quiconque de reprendre le trône des Lucianas et, après des élections, Adrienne Drapeau fut portée au pouvoir. Malheureusement, les elfes espéraient plutôt voir une lointaine descendante de la famille royale de Luminar diriger ce bastion et ils s'ingérèrent avec force dans les affaires de la jeune démocratie, suscitant la grogne de la population.

Au terme d'une deuxième élection, les elfes abandonnèrent la Communauté d'Expéra pour se réfugier dans leurs forêts, au grand soulagement des humains qui n'appréciaient guère les interventions de ces créatures snobes et dont seuls comptaient leurs intérêts particuliers. Au fil des élections (dont le nombre d'irrégularités diminue progressivement), cette faction changea progressivement de nom pour devenir la République d'Expéra.

Peu portés sur la guerre, mais capables de se défendre au besoin, les habitants d'Expéra sont fiers de leur démocratie et de leur propension à régler leurs problèmes par la diplomatie et la démocratie plutôt que par la force ou la violence.

Valeurs des membres

La loi n'est pas dictée par la naissance ou la force, mais par le vote libre de ceux qui la vivent. Telle est la devise de la faction, qui a été fondée sur la conviction que le citoyen est la seule source légitime d'autorité. Elle rejette la souveraineté par droit divin, par héritage, par la force brute ou par la manipulation invisible.

Ses valeurs sont les fondations de son système décentralisé :

- 1) **La souveraineté du vote.** Chaque voix compte également. La critique ouverte du gouvernement est non seulement permise, mais encouragée. Les manifestations, les débats virulents et les pétitions sont considérés des mécanismes sains d'une république et non des menaces à l'ordre. De plus, le pouvoir doit être temporaire. Les cycles électoraux sont courts et fréquents pour garantir que les élus restent responsables devant le peuple.
- 2) **Le droit de la commune.** Les états et les comtés conservent un contrôle maximal sur leurs affaires internes (éducation, infrastructures locales, forces de l'ordre de proximité). Le

pouvoir central ne gère que la défense nationale, la monnaie et la diplomatie. On rejette l'idée d'une vérité unique imposée. Le débat public et la liberté de parole sont sacrés.

3) **La loi du consensus.** Le droit et la justice sont issus du débat et non de la force ou de l'héritage. La justice est rendue par des tribunaux indépendants et populaires, et non par les administrateurs politiques. Les budgets de l'État, les comptes des élus et les lois en préparation doivent être accessibles au public. L'opacité est une menace directe à la souveraineté du citoyen. Les conflits et les différends ne sont pas réglés par le duel, la hache ou la vengeance, mais par la procédure judiciaire.

4) **Le droit à l'erreur.** Le peuple sait que ses institutions sont imparfaites et doivent s'adapter rapidement au monde. Le passé doit donc être un guide, pas une chaîne. Le peuple est disposé à réformer, à amender et même à abroger ses propres lois si la majorité des citoyens le décide. Il est également prêt à accepter les erreurs commises par des élus légitimes, à condition qu'elles soient reconnues et corrigées par le processus démocratique suivant.

Relation avec la magie – Bien que plusieurs habitants craignent la magie, un nombre grandissant de communautés étudient le phénomène afin de mieux le comprendre, le canaliser et le contrôler, ce qui contribue à rassurer la population en général.

Membres importants

Soukar Parah – Représentant du centre de l'ancienne capitale Rancœur pour trois mandats consécutifs, Soukar Parah était reconnu comme le leader de l'Assemblée électorale d'Expéra. Fin connaisseur des rouages de la politique, Soukar a su tisser des alliances avec un grand nombre de représentants élus, ce qui fait en sorte qu'il était écouté et respecté lorsqu'il prenait position sur un sujet donné. Malheureusement, le dirigeant a un peu trop profité de cette influence pour bénéficier de toutes sortes d'avantages personnels. Ainsi, lorsque les négociations d'alliances entre factions sont entrées dans leur phase finale, Soukar a été laissé de côté (ses collègues ne croyant pas que ses prises de position favoriseraient l'intérêt public). L'homme a maintenant tourné le dos à son ancienne famille politique et tente d'obtenir les bonnes grâces des barons.

Anvironiste d'Argon – À la tête d'un vaste domaine entretenu par un groupe de fidèles, Anvironiste est la descendante directe de Simone d'Argon, la dernière héritière légitime de la famille royale de Luminar. Moins ambitieuse que son aïeule, la bourgeoise s'assure tout de même que la vérité sur ses origines royales continue de se propager un peu partout dans le monde. En fait, même si elle ne refuserait pas de monter sur un trône qui lui serait offert, Anvironiste se contente volontiers de la notoriété que lui confère son ascendance royale (de même que la loyauté des fidèles nostalgiques de l'ancienne monarchie).

Khartou Sintse – Ancien baron des Baronnie de l'Ouest, Khartou Sintse a été déchu après s'être un peu trop opposé à la volonté d'uniformisation des lois de la reine Oberon IV et de la préfète du territoire. Après avoir vu sa baronnie donnée en cadeau à un ancien militaire, Khartou a récemment réussi à faire basculer le territoire de Naspia sous le régime démocratique de la République d'Expéra, dont l'autorité est beaucoup plus décentralisée que sous les Baronnie d'Oberon. Pour ce faire, il s'est servi de sa connaissance fine du terrain pour tisser des alliances avec les habitants de longue date et les partisans d'une gouvernance plus proche du peuple.

Terres de Proximal

- **Influence des races :** Humains dominants; présence régulière de nains
- **Principale religion :** Uissep
- **Religion commune :** Chek, Espérab, Obsidia et Parreth



Présentation générale

Les clans des Fils du Nord, comme ils aiment se surnommer, ont dû repousser les Cradeux à maintes reprises sans l'aide des peuples du Sud. C'est pourquoi, il y a quelques siècles, ils n'ont pas hésité à se joindre au Pacte de Greylawk. Lors de l'invasion cradeuse, les clans ont combattu avec vigueur, mais ont dû abandonner leurs positions au profit de l'empire cradeux.

Pendant des siècles, les Hommes du Nord ont vécu en nomades sur le littoral de la mer de Proximal. Seules quelques huttes sur les Terres de Glace ont pu constituer des repères plus ou moins sûrs pour les clans et familles en exil.

L'explosion du Fragment de Marube a marqué le début du retour au bercail. Devant un empire décapité, les nordiques ont recommencé à s'installer dans les villages occupés ou rasés par l'empire. Les clans ont également pu profiter de l'ouverture de la dictatrice de la Province de Grurüngak pour reprendre le contrôle de leur ancienne capitale Rédidan, moyennant la reconnaissance de son autorité.

Au fil des ans, l'influence croissante des nains sur les politiques de la province a poussé les clans à l'autodétermination. Il y a une cinquantaine d'années, 20 clans ont officiellement formé une alliance visant à reformer les Terres de Proximal. Étant donné qu'une bonne partie des territoires réclamés par cette faction (notamment les Terres de Glace) n'étaient contrôlés par personne et que très peu peuplés, les Hommes du Nord ne rencontrèrent pas vraiment d'opposition à la reconstitution de leur patrie.

Récemment, les Terres de Proximal ont étendu leur influence vers l'ouest et le sud. Ces expansions ont ainsi donné accès à des routes commerciales ou des rivières menant aux cités du sud, non pas pour les envahir, mais plutôt pour y mener des échanges diplomatiques ou commerciaux.

Valeurs des membres

Le lâche meurt cent fois. Le guerrier une seule, par le fer, et vit éternellement dans le chant. Les membres de cette faction ne cherchent pas à bâtir des cités de pierre durables ou à accumuler des richesses discrètes, mais à graver leur nom dans l'éternité par la bravoure. La loi est simple : la force confère le droit, et l'honneur se gagne par l'action, non par la naissance ou le vote.

Leurs valeurs sont un mélange de fatalisme brutal et de fierté indomptable.

- 1) **La Gloire par l'Épée.** La valeur d'un individu se mesure uniquement à son courage, à sa capacité à affronter l'ennemi et à sa renommée. La peur est donc la seule véritable honte. La mort au combat est la fin la plus honorable, garantissant une place dans le banquet des ancêtres. Le droit de diriger n'est pas héréditaire, mais doit être maintenu par la force et l'efficacité au combat.
- 2) **La loi du clan.** Hors du clan, le monde est hostile, à l'intérieur, la loyauté est la survie. La loyauté aux parents, frères et sœurs de sang ou d'armes est absolue. Le crime le plus grave est la trahison envers un membre du clan, car elle met en péril la survie collective. Un tort commis contre le clan doit être réparé, soit par une compensation, soit par la vengeance.
- 3) **Le droit au pillage.** Les Terres de Proximal sont dures. La mer et les royaumes étrangers sont les véritables gisements de ressources. Le pillage est vu une forme légitime de commerce. Si un royaume est trop faible pour défendre ses richesses, il est jugé indigne de les posséder. Ils méprisent la dépendance excessive aux infrastructures sophistiquées. La force réside dans leur capacité à voyager loin et à survivre avec le minimum.
- 4) **Le destin inéluctable.** Leur vision du monde est teintée d'un fatalisme profond : le destin est déjà tissé, mais l'homme doit choisir comment il y fait face. C'est pourquoi les membres de cette faction ne perdent pas de temps à se lamenter sur l'injustice ou la défaite. Le succès ou l'échec est une preuve de la volonté du Destin. L'important est de toujours agir avec courage. Ils ne craignent pas la mort, car la fin du guerrier est le début de sa gloire éternelle. Cela leur confère une audace et une ténacité au combat qui terrifient leurs ennemis.

Relation avec la magie – La magie est généralement crainte, mal vue et interdite, mais elle ne génère pas de réactions épidermiques chez les membres de la faction.

Membres importants

Rotap le navigateur – À la tête d'un clan d'Hommes du Nord encore plus nomades que leurs semblables, Rotap et sa bande ne restent jamais plus que quelques mois à un même endroit, préférant de loin les changements de décor fréquents et les interactions amicales avec les autres clans du territoire. D'ailleurs, le fait que Rotap et son clan voyagent énormément a contribué à la forte notoriété de ce chef de clan auprès de ses homologues, ce qui fait qu'il jouit d'une certaine renommée lorsque se déroulent les rencontres des chefs de clans. Pour sa part, Rotap ne caresse aucune ambition particulière, même s'il est flatté d'être respecté à ce point par ses pairs.

Gryp la sage – Cheffe du clan de la capitale Rédidan, Gryp est souvent vue par les représentants des autres factions comme la dirigeante des Terres de Proximal. Étant donné que le clan de Proximal est le plus sédentaire de toute la faction, Gryp accepte d'assurer les liens diplomatiques avec les autres puissances politiques du continent, tout en respectant la structure politique de sa propre faction. Cette retenue et la sagesse de ses décisions font en sorte que Gryp jouit d'une certaine autorité morale auprès des chefs de clans, qui viennent souvent la consulter et lui demander conseil pour régler leurs affaires délicates.

Union obsidienne

- **Influence des races :** Faction presque uniquement composée d'humains
- **Principale religion :** Uissep
- **Religions communes :** Espérab et Loirrevert
- **Religions interdites :** Marube et Obsidia



Présentation générale

Libérée du contrôle de l'Empire marthencite par la Communauté d'Expéra, la ville de Padoux s'est progressivement distancée de cette dernière, jugeant que la démocratie directe de cette faction permettait trop de dérives morales. Les habitants de Padoux ont donc décidé de former l'Union obsidienne, un territoire se déclarant libéré des anciennes pratiques discriminatoires envers les différents peuples, races et créatures du Royaume d'Obsidia.

Estimant que les descendants des sujets du Royaume d'Obsidia et les elfes ont trop longtemps discriminé les Cradeux et les elfes à la peau verte en leur refusant d'exporter leur mode de vie anarchique à l'est des Monts Monor, l'Union obsidienne offre la citoyenneté à quiconque désire s'établir à Padoux.

Ainsi, au fil des décennies, plusieurs quartiers regroupant des membres d'une même race ou d'une même religion ont vu le jour. Cependant, la philosophie d'accueil sans condition de l'Union obsidienne fait en sorte que chaque quartier impose son propre mode de vie sur son territoire.

Afin d'inciter les membres des autres factions à adhérer à leur philosophie, les dirigeants de l'Union obsidienne ont mandaté une équipe de chercheurs à réviser les livres d'histoire et les grimoires de connaissances afin de s'assurer que les théories qu'ils contiennent ne perpétuent pas l'oppression systémique imposée par les dieux dits bons lors de la Guerre fondamentale.

Valeurs des membres

La faction constitue une force militante dont la mission est d'éradiquer toutes les formes d'oppression systémique qui ont façonné le monde (féodalité, patriarcat, élitisme, suprématie de la force). Elle cherche à regrouper les voix historiquement marginalisées. Pour ses membres, la justice n'est pas l'égalité des chances, mais l'égalité des résultats, obtenue par l'action directe et la remise en question constante de tout ce qui est établi.

Leurs valeurs sont les principes de leur révolution permanente :

- 1) **La justice réparatrice comme outil de déconstruction des systèmes.** L'histoire est un fardeau de crimes non résolus. L'Union Obsidienne travaille à démanteler les avantages et les hiérarchies fondés sur la tradition et l'héritage. Ainsi, tout système établi est présumé être

un instrument d'oppression jusqu'à preuve du contraire. Les richesses et les terres accumulées par des moyens historiquement inéquitables doivent être redistribuées aux communautés les plus vulnérables. On croit que les formes d'oppression ne sont pas isolées; elles s'entrecroisent et s'aggravent mutuellement (le genre, la race, la classe, l'accès à la magie ou aux ressources).

- 2) **L'inclusivité radicale par la primauté de l'expérience vécue.** Les membres de la faction valorisent l'expérience personnelle et marginalisée au-dessus des savoirs codifiés des élites. Les voix des victimes d'oppression sont considérées comme détenant une vérité politique et sociale supérieure à la théorie académique ou aux décrets des non-concernés. On s'engage à déconstruire les usages linguistiques considérés comme excluant, oppressifs ou renforçant les binarités traditionnelles.
- 3) **L'action directe vers la révolution sans compromis.** Le changement réel ne vient pas des urnes, mais de la rue. Le blocage, la désobéissance civile et la confrontation sont des outils légitimes pour forcer la main de l'État et des entreprises. La neutralité est également considérée un mythe au service des puissants. On exige donc que les individus et les organisations prennent position activement contre l'oppression. La faction ne recherche pas une réforme des systèmes, mais leur remplacement pur et simple par une structure horizontale et égalitaire.
- 4) **La résistance au pouvoir vertical par l'horizontalité des organes de décision.** La faction dit s'organiser de manière non-hiérarchique pour éviter de reproduire les structures oppressives qu'elle dénonce. Les décisions sont prises, dans la mesure du possible, par consensus plutôt que par la majorité, pour garantir que les voix marginales ne soient pas écrasées. Les rôles de leaders ou de porte-parole sont temporaires et tournants pour éviter l'accumulation de pouvoir personnel ou l'émergence d'une nouvelle élite. La théorie et l'intellectualisme doivent donc être mis au service des communautés.

Relation avec la magie – Outil d'oppression des peuples et les races à travers les âges, la magie est vue comme une arme sale et déloyale.

Membres importants

Phèra l'inclusif – Leader de l'Équipe de coordination, Phèra l'inclusif est le porte-parole de l'Équipe de coordination depuis une quinzaine d'années. Il est responsable de plusieurs mandats importants au sein de l'Union obsidienne, dont la révision des grimoires de connaissances historiques du Royaume et la direction du comité de bonne conduite de Padoux, qui juge si certains citoyens doivent être privés de leur droit de vote et de parole en raison de leurs prises de position discriminatoires. Il est notamment à l'origine du bannissement d'Obsidia en tant que religion au sein de l'Union obsidienne, notamment en raison des nombreuses règles discriminatoires imposées et appliquées par les prêtres et les juges de cette religion au fil des siècles.

Grom Honctel – Persuadé que les peuples opprimés ont besoin d'une faction pour les soutenir et que les membres des peuples oppresseurs cherchent à faire amende honorable pour les fautes de leurs ancêtres, Grom Honctel sillonne les terres d'Obsidia pour convertir le plus de gens possible à sa faction et à leur philosophie de vie. Grom se voit ainsi comme un missionnaire qui cherche à éveiller les consciences : la soif de respect et de reconnaissance de peuples opprimés tels que les Cradeux, les elfes à peau verte et canidés lycanthropes, mais également la reconnaissance par les humains de l'est des Mont Monor et les elfes que la Guerre fondamentale initiée par les dieux est à l'origine de tous les conflits et d'un grand nombre de règles discriminatoires qui ont mené à la stigmatisation de ces personnes aux croyances différentes.

Institutions politiques d'Obsidia

Menacées par l'expansion géographique d'une forme de corruption des âmes surnommée la folie rouge, plusieurs factions ont récemment mené des pourparlers afin de tenter d'unir leurs forces et leurs connaissances pour lutter contre le phénomène. Ces échanges diplomatiques ont mené à des alliances formelles et informelles qui ont eu pour effet de changer sensiblement la réalité politique de la planète.

En effet, de nouvelles institutions politiques ont vu le jour, fruit de l'alliance stratégique de certaines factions. Bien qu'elles n'aient pas nécessairement conclu d'alliances formelles, d'autres factions ont normalisé leurs échanges avec les nouvelles institutions politiques, faisant ainsi passer le statut de leur communauté de simple faction à un État en bonne et due forme.

Les changements politiques récents ont ainsi fait en sorte qu'il faut désormais considérer les factions et les institutions politiques comme deux entités distinctes. Ainsi, de qui est considéré comme des institutions politiques dans le présent document constitue en quelque sorte des États ou des pays. Pour leur part, les factions sont davantage considérées comme des forces politiques pouvant être présentes sur l'ensemble du territoire et qui participent aux mécanismes de prise de décisions mis en place par les institutions politiques.

Liste des institutions politiques actuelles

Les institutions politiques naissantes peuvent être considérées comme des pays ou des États, mais le terme pour les décrire ne s'est pas encore imposé dans la population. Pour l'instant, on se contente de les nommer par leur désignation officielle.

- Baronnies unies d'Obsidia
- Empire marthencyte
- Forêts de l'alliance elfique
- Royaume de Barlynn
- Terres de Proximal
- Union des républiques démocratiques

*[Note : Les aventures se déroulent sur un territoire des **Baronnies unies d'Oberon**. En conséquence, certaines factions peuvent être plus appropriées tandis que d'autres vont offrir un défi supplémentaire au joueur. Si un joueur ne choisit aucune affiliation particulière, les organisateurs considéreront par défaut qu'il fait partie des **Baronnies d'Oberon**.]*

Origines des alliances politiques

Pendant des décennies, les factions d'Obsidia ont vécu dans un équilibre précaire, se concentrant sur la reconstruction de leurs propres territoires après l'ère de Éthérés. Bien que certains conflits territoriaux aient éclaté entre certaines factions, l'époque était à la consolidation des factions et à la création progressive de structures politiques.

Au cours des dernières années, une nouvelle menace a commencé à peser sur certaines contrées, particulièrement dans la partie ouest du royaume. Cette menace, surnommée Folie rouge, corrompait progressivement l'âme d'honnêtes citoyens, les transformant peu à peu en d'immondes créatures des ténèbres. Chaque fois, lors des premières étapes de cette glissade vers la Folie rouge, les personnes reniaient les dieux et maudissaient leurs actions, ce qui contribuait à les isoler socialement avant de perdre tout contact avec la réalité.

Ces deux dernières années, la Folie rouge a cessé d'être une menace naissante pour devenir un fléau galopant. Sa progression géographique fulgurante a transformé des zones tampons autrefois sûres en foyer de corruption, consommant des villages entiers et forçant des milliers de réfugiés à fuir vers l'est ou le nord.

Devant l'inefficacité des réponses isolées, les Marchands du Sembre, craignant pour l'effondrement total des routes commerciales qu'ils commençaient à rentabiliser, ont utilisé leur influence économique pour convoquer une rencontre d'urgence. Ce sommet, qui a regroupé les dirigeants des Baronnie d'Oberon, de l'Empire marthencyte et de la République d'Expéra.

Le Sommet du protocole de verre, qui se déroule à Pouat, résulte en un échec cuisant. Dès le début des discussions, les représentants de l'empire refusent de partager leur situation ou leurs méthodes de gestion de la crise, craignant l'espionnage. Lorsque des élus de la d'Expéra propose une mise en commun des connaissances magiques pour comprendre et lutter contre la Folie rouge, les pourparlers prennent fin dans le chaos le plus total : les barons se braquent, accusant les républicains de vouloir « collectionner » le phénomène; les impériaux sortent de leurs gonds dès l'évocation du terme « magie »; les menaces fusent de partout et passent à deux doigts de dégénérer en déclaration de guerre.

Sans entente concernant les mesures à prendre pour contenir la Folie rouge ou les masses de migrants fuyant les villes corrompues, un grand nombre de citoyens de l'ouest des Baronnie d'Oberon ont traversé les forêts elfiques au nord du fleuve pour se réfugier dans la Province de Grurüngak et sur le territoire de la Famille Vandère.

Pendant ce temps, à Rancœur, la guilde des Amuseurs de Mondie rapporte que des membres du conseil de direction ont été corrompus. La paranoïa s'installe. Les Marchands du Sembre réalisent que si les réseaux d'information et de divertissement s'effondrent, le chaos social sera irrémédiable. Ils tentent alors un nouveau sommet, mais cette fois en invitant toutes les factions.

Sommet des Traités de la Convergence

La nouvelle ronde de pourparlers a lieu dans le manoir du diplomate et commerçant Taï Longchamp, à Darzeau. Grâce à la volonté des Marchands du Sembre de maintenir leurs routes commerciales et à l'ambition de Taï, qui voit dans la conclusion de ces traités une occasion d'obtenir une grande influence politique auprès de l'ensemble des factions, cette nouvelle rencontre mènera aux Traités de la Convergence.

Malgré le succès à venir, les discussions partent du mauvais pied lorsque, dès les premières minutes, les elfes annoncent être en mesure de régler leurs problèmes à l'interne, déclarent leur indépendance et annoncent annexer les forêts de Mortiniam, Lemlon et de Râsse à leur emprise

politique. Juste avant de quitter, ils concluent cependant une entente d'échange de territoires avec les représentants des Terres de Proximal concertant la rive sud du lac Avenot et une partie de la forêt au sud de Rédidan.

Alors que l'absence de représentants de l'Empire marthencyte ne surprend personne, les pourparlers débutent plus sérieusement entre les dirigeants des différentes factions. Rapidement le roi de la toute nouvelle République de Barlynn se dit prêt à des arrangements à la condition que des routes commerciales soient établies entre son royaume et les autres factions. Il refuse cependant toute union politique formelle, alléguant que son peuple a assez longtemps vécu sous l'esclavage, puis la domination politique pour s'asservir de nouveau à un autre monarque que lui.

Profitant du fait que les discussions « s'éternisent » (c'est-à-dire qu'elles durent plus de 5 minutes sans se régler par un combat, la reine Oberon IV offre au grand chaman des clans Ogugat, Lybra, une alliance politique en vertu de laquelle les clans se soumettraient à sa couronne, mais pourraient conserver leurs lois et coutumes sur des territoires définis. Ils auraient également l'occasion de joindre l'armée des baronnies, leur offrant ainsi de multiples occasions de combat. Les orques acceptent donc avec enthousiasme et partent aussitôt, plusieurs ayant commencé à avoir mal à la tête d'avoir discuté aussi longtemps.

Flairant que l'influence des baronnies augmentait au cours des discussions et que cette faction est plus autocrate que démocratique, la Famille Vandère s'est empressée de prêter « allégeance » à la reine Oberon IV. Évidemment, personne n'était dupe des véritables intentions de cette famille de vampires, mais leurs imposantes richesses et possessions n'étaient pas à négliger. De plus, pour calmer le jeu, la Famille Vandère conclut également une entente avec la République d'Expéra afin que les membres de leurs factions résidant sur leurs terres se soumettront à leur autorité, et ce, malgré leur engagement envers la souveraine des barons.

Voyant que les alliances conclues favorisaient davantage les baronnies et que les factions démocratiques se sentaient isolées et de plus en plus méfiantes, les dirigeants des Marchands du Sembre ont tenté un coup d'éclat et de bonne volonté : ils ont offert de séparer leurs terres équitablement entre les baronnies et la république en échange d'un traité de non-agression entre les deux puissances politiques et d'ententes commerciales formelles.

Pendant ce temps, la République d'Expéra et l'Union obsidienne discutent de la possibilité de renouer une alliance politique, dans la mesure où la démocratie directe et la lutte aux inégalités puisse s'étendre à l'ensemble des institutions politiques de leurs territoires. L'entente de principe finit par être conclue, sous réserve de l'approbation des citoyens de l'Union obsidienne par référendum et par un vote des élus de la République d'Expéra.

Pour leur part, les représentants des Terres de Proximal, peu concernés par la Folie rouge, ne concluent aucune entente politique avec les factions, mais consentent à conclure des ententes de commerce.

Trois jours plus tard, les accords sont finalisés et signés. Ils comprennent les traités de non-agression, les alliances politiques et les accords commerciaux. Pour l'occasion, l'alliance des clans d'Ogugat, de la Famille Vandère et d'une partie des terres des Marchands du Sembre prend le nom de Baronnies unies d'Obsidia. De leur côté, la République d'Expéra, l'Union obsidienne et l'autre partie des terres des Marchands du Sembre prennent le nom d'Union des républiques démocratique (sous réserve évidemment de l'entérinement par les deux factions).

Baronnies unies d'Obsidia

Les Baronnies unies d'Obsidia est une institution politique née de l'intégration de la Famille Vandère, de clans d'Oggugat et de territoires des Marchands du Sembre au système politique des Baronnies d'Oberon. Même si les notables des différentes factions intégrées ont été reconnus, ils ont tous juré allégeance à la reine Oberon IV. Il en résulte un pouvoir politique central renforcé qui continue son travail d'uniformisation des lois sur son territoire.

Description du territoire

En raison de la montée de la Folie rouge, le trône d'Oberon a dû être déménagé à Rancœur.

Le territoire est composé de la somme des préfectures suivantes. Chaque préfecture compte un certain nombre de baronnies, des territoires locaux de tailles diverses :

- Préfecture de Dantirostrie
- Préfecture de Gharoze
- Préfecture de Greylawk
- Préfecture de Lytihamme
- Préfecture d'Oberon
- Province de Grurüngak
- Territoires d'Oggugat
- Vallée de la Fourche

Système politique

Les Baronnies unies d'Obsidia sont une monarchie où un grand nombre de pouvoirs sont centralisés, laissant aux dirigeants locaux la simple gestion des affaires courantes.

Le territoire est découpé en plusieurs territoires (baronnies) dont chacun est dirigé par un baron. Le baron est responsable de l'application des lois nationales et du fonctionnement du système local de justice. Il peut établir des lois, tant que celles-ci n'entrent pas en contradiction avec celles décrétées par la couronne.

À l'échelle locale, plusieurs grandes baronnies comptent sur des maires ou des magistrats locaux pour faire appliquer les lois en l'absence du baron, ou dans des villages éloignés de son manoir.

Par ailleurs, afin de faciliter les échanges locaux et le partage d'informations, les baronnies d'une même région sont regroupées au sein de préfectures. Ces institutions régionales n'ont aucun pouvoir, mis à part celui de se désigner un préfet, un représentant régional qui est appelé à se rendre plus fréquemment dans la capitale pour former le Conseil d'Oberon, une instance consultative pour le monarque.

Lorsque le monarque meurt, renonce à son trône ou est destitué par vote des barons, tous les barons sont appelés à se rendre à la capitale pour élire un roi parmi eux, qui prendra symboliquement le nom d'Oberon pour le temps de son règne. Ce roi ou cette reine peut nommer un certain nombre de lords, des conseillers **siégeant au sein du Conseil d'Oberon**; ceux-ci n'ont cependant pas le droit de vote lors de la fin du règne du monarque.

Faction	Présence démographique	Influence politique
Alliance d'Aulieur	Très faible	Aucune, mais la faction n'est pas mal vue
Barons d'Oberon	Forte	Principale influence politique, à l'origine de la structure politique en vigueur

Faction	Présence démographique	Influence politique
Clans d'Oggugat	Forte dans la province de Grurüngak et les territoire d'Oggugat	Uniquement dans la province de Grurüngak et les territoires d'Oggugat
Dynastie du Marteau-de-Fer	Concentrée dans la Vallée de la Fourche et les mines du mont Libre	Faible, sauf lorsque cela concerne les activités des artisans nains
Empire marthencyte	Très faible	Aucune, car perçue comme trop brutale
Famille Vandère	Concentrée dans la préfecture de Lytihamme	Importante, mais très discrète
Marchands du Sembre	Partout; importante dans la préfecture de Gharoze	Davantage un acteur d'influence économique qu'une force politique intégrée aux instances
République d'Expéra	Modérée	Influence les dirigeants à écouter davantage la population dans leur prise de décision
Terres de Proximal	Très faible	Aucune, mais la faction n'est pas mal vue
Union obsidienne	Très faible, sauf autour de Padoux	Aucune, car leur vision politique est considérée comme loufoque et déconnectée

Empire marthencyte

Jadis un territoire couvrant presque la totalité des terres d'Obsidia, l'Empire marthencyte d'aujourd'hui ne peut plus vraiment prétendre à ce statut. En effet, cantonné dans la partie sud-ouest du continent, « l'empire » a tout de même été en mesure de stabiliser ses frontières et de renforcer son autorité sur les territoires qu'il possède.

Description du territoire

La capitale de l'Empire marthencyte est située à Marthency.

Le territoire est composé de la somme des régions suivantes. Chaque région compte un certain nombre de territoires locaux de tailles diverses.

- Capitale impériale
- Désert de Sauzhamari
- Désert Majogne
- Forêt Yal
- Monts Déromad
- Monts Monor
- Mont Yal
- Plaines de Lemlon
- Plaines Nivogotar
- Terres de Shavahan
- Vallée Luciana
- Wagonnie
- Tastamyr

Système politique

La structure politique de l'Empire marthencyte est à la fois très simple et cruelle : Je te domine; tu suis mes ordres.

C'est ainsi qu'un empereur domine un chef militaire et son armée. Cet état-major contrôle une quinzaine de magnats, des lieutenants régionaux qui dominent à leur tour des chefs militaires locaux et leurs forces de frappe. Finalement, ces magnats s'imposent sur les chefs locaux, qui se donnent toutes sortes de noms et de titres pour asseoir leur autorité sur la population de leur territoire.

Très axé sur le principe du respect de l'autorité, l'empire ne s'empêtre pas dans la surabondance de lois. En effet, 3 grands principes sont à respecter :

1. Respecte l'autorité ou remplace-la.
2. Respecte les biens d'autrui ou domine-le.
3. Détruis la magie avant qu'elle le fasse.

Le petit nombre de principes de droit fait cependant en sorte que des chefs locaux peuvent imposer plus de règles que d'autres. Ainsi, chaque voyageur qui circule d'un village à l'autre s'assure toujours de rapidement connaître les règlements locaux, ce qui lui permet d'éviter de se retrouver dans une situation fâcheuse.

Faction	Présence démographique	Influence politique
Alliance d'Aulieur	Très faible	Aucune, car les elfes sont des ennemis
Barons d'Oberon	Faible	Limitée aux espions au service de l'empire

<u>Faction</u>	<u>Présence démographique</u>	<u>Influence politique</u>
Clans d'Oggugat	Présence fréquente de clans errants	Pouvoir de négociation auprès des chefs de guerre préparant des conflits armés
Dynastie du Marteau-de-Fer	Limitée aux mines	Aucune, car les nains sont traités en esclaves
Empire marthencyte	Forte	Principale influence politique, à l'origine de la structure politique en vigueur
Famille Vandère	Faible	Importante, mais très discrète
Marchands du Sembre	Faible et limitée dans les ports des grandes villes	Limitée aux efforts pour maintenir les routes commerciales
République d'Expéra	Aucune	Aucune
Terres de Proximal	Très faible	Aucune, mais la faction n'est pas mal vue
Union obsidienne	Aucune	Aucune

Forêts de l'alliance elfique

Les Forêts de l'alliance elfique sont le fruit de l'union des différentes communautés elfiques disséminées un peu partout sur le territoire. Exaspérés par les intrigues politiques humaines et leurs guerres d'ego, les elfes (et quelques alliés druides ou amants de la nature) ont donc choisi l'isolement politique en gérant eux-mêmes les forêts où ils vivent.

Description du territoire

Le Conseil de l'Alliance siège à Virdif. Des royaumes elfiques sont en formation dans les forêts du territoire :

- Forêt d'Avikatho
- Forêt de Cétirianne
- Forêt de Lypothonion
- Forêt de Moriniam
- Forêt de Râsse
- Forêt Lemlon
- Forêt Noire
- Forêt Raisy

Système politique

Chaque village ou forêt est mené par un leader sage et bon. Cette sélection est faite de manière naturelle et consensuelle et il arrive régulièrement qu'un leader laisse sa place à un autre dirigeant s'il estime que ce dernier est mieux placé pour représenter la communauté en raison de contraintes particulières.

Ces leaders se rencontrent périodiquement dans la capitale pour établir des politiques qui s'appliqueront à tous par la suite. Le Conseil de l'Alliance, aussi nommé Conseil elfique, comprend également les archidruides de Loirrevert. Il ne se dote pas d'un chef mais peut nommer un émissaire lorsque des tractations diplomatiques s'avèrent nécessaires.

Ces règles ne sont pas écrites, mais prennent la forme de principes de vie et de coutumes qui sont observés volontairement par l'ensemble de la population. Il n'existe donc pas de livre de lois ou de système juridique formel, mais l'esprit communautaire qui règne dans les forêts permet une cohabitation harmonieuse.

<u>Faction</u>	<u>Présence démographique</u>	<u>Influence politique</u>
Alliance d'Aulieur	Largement majoritaire	Principale influence politique, à l'origine de la structure politique en vigueur
Barons d'Oberon	Très faible	Aucune
Clans d'Oggugat	Aucune	Aucune, car ce sont des gens brutaux et non respectueux de la nature
Dynastie du Marteau-de-Fer	Aucune	Aucune, car les nains ne sont pas appréciés
Empire marthencyte	Aucune	Aucune, car ce sont des gens brutaux et non respectueux de la nature
Famille Vandère	Aucune	Aucune

Faction	Présence démographique	Influence politique
Marchands du Sembre	Très faible	Limitée aux efforts pour maintenir les échanges commerciaux
République d'Expéra	Faible	Très faible, mais la faction est une alliée
Terres de Proximal	Très faible	Aucune, mais la faction n'est pas mal vue
Union obsidienne	Très faible	Aucune, mais la faction n'est pas mal vue

Royaume de Barlynn

Le Royaume de Barlynn est un gouvernement qui vient tout juste de proclamer son indépendance afin de permettre à tous les clans nains de prospérer librement dans les montagnes et territoires qu'ils contrôlent et exploitent. Il est dirigé par un roi nouvellement couronné.

Description du territoire

Lors de la déclaration d'indépendance du Royaume de Barlynn, le roi a décrété que la capitale serait située à Volkar (plutôt qu'à Creuzwaldt, ancienne capitale de la Province de Grurüngak). À noter que Dlin a été rebaptisée Volkar en l'honneur du défunt roi ayant contribué au réveil politique de la nation naine.

Le territoire du Royaume de Barlynn comprend les secteurs géographiques suivants :

- Flanc est des Monts Monor entre le mont Alojé et la vallée Mehrod.
- Forêt Comdirb.
- Monts Alojé et Nikau (ainsi que le chemin reliant ces montagnes à la capitale).
- Vallée Mehrod.
- Ville d'Eboyr.

Système politique

Réduits à l'esclavage pendant des siècles, les nains ont perdu toutes leurs institutions politiques au fil du temps. La récente déclaration d'indépendance du roi Ralof le désigne comme roi, mais lui et les chefs des différents clans n'ont pas encore eu le temps de convenir et de graver leurs premières lois sur les colonnes de la salle du trône (qui n'existe pas encore, d'ailleurs...).

Pour l'instant, le roi décide des grandes orientations et son autorité est soutenue par les chefs des clans nains.

Faction	Présence démographique	Influence politique
Alliance d'Aulieur	Aucune	Aucune, car les elfes ne sont pas appréciés
Barons d'Oberon	Faible	Modérée, par des nains originaires ou ayant de la famille dans les Baronnie unies d'Obsidia
Clans d'Oggugat	Faible	Aucune, car ce sont des gens brutaux et non respectueux des infrastructures minières
Dynastie du Marteau-de-Fer	Largement majoritaire	Principale influence politique, à l'origine de la structure politique en vigueur
Empire marthencyte	Aucune	Aucune, car ce sont des ennemis
Famille Vandère	Aucune	Limitée aux possibles échanges commerciaux
Marchands du Sembre	Faible et limitée à Eboyr	Limitée aux efforts pour maintenir les échanges commerciaux
République d'Expéra	Très faible	Aucune, mais la faction est une alliée
Terres de Proximal	Très faible	Aucune, mais la faction est une alliée
Union obsidienne	Aucune	Aucune

Terres de Proximal

Les Terres de Proximal constituent un regroupement plus ou moins formels d'Hommes du Nord. Peu intéressés par les intrigues politiques du sud du continent, ils préfèrent vaquer à leurs occupations sur les rives des eaux froides du grand nord.

Description du territoire

Le territoire est généralement défini par la bande de terres constituant la rive sud de la mer de Proximal, à l'est des Monts Monors. Les éléments délimitant la bordure sud du territoire sont les suivants (classés de l'ouest vers l'est) :

- Monts Alojé et Nikau (ces montages font partie du Royaume de Barlynn).
- Sommet de Dévançe (inclus dans les Terres de Proximal).
- Mont Bombaverque (inclus dans les Terres de Proximal).
- Rivière Diapruse (à l'ouest de Redidan, la rivière est partagée entre les Terres de Proximal et les Baronnie unies d'Obsidia).
- Village de Rédidan (capitale du territoire).
- Bande de terres de quelques kilomètres au sud du lac Avenot (un échange de territoires avec les Forêts de l'alliance elfique permet aux Terres de Proximal d'établir des villages côtiers et d'exploiter les ressources forestières à proximité du lac).
- Terres de glace et l'Île Vaqueburd (inclus dans les Terres de Proximal).

Système politique

Chaque village ou clan est mené par un chef, qui établit les règles de fonctionnement du groupe et qui s'assure de faire régner la justice sur son territoire. Le mode de nomination du chef est propre à chaque clan; certains procèdent à une forme d'élection, d'autres transmettent leur pouvoir d'une génération à l'autre ou encore à la suite de duels cérémonieux. Peu importe la façon dont le pouvoir se transmet, l'important est que le clan soit uni derrière son chef. Il arrive donc fréquemment que des membres s'opposant à l'ordre établi choisissent l'exil en joignant un autre clan dont les valeurs sont plus compatibles avec les leurs.

Régulièrement, tous les chefs de clans se réunissent à Rédidan, un petit village côtier qui ne dispose pas vraiment d'installations (et de bourgeoisie) dignes de ce nom. Malgré tout, ce village représente la capitale de la nation et lors des rencontres des chefs de clans, on y débat des grandes orientations à prendre et des relations avec les autres peuples. Très peu de décisions concernent la vie des villages et des clans, car les chefs ont pleine autorité pour mener leur groupe.

Faction	Présence démographique	Influence politique
Alliance d'Aulieur	Très faible	Légère, afin de maintenir le droit d'occuper une partie des Forêts de l'alliance elfique
Barons d'Oberon	Faible, concentrée à Rédidan	Modérée, pour les relations avec les barons de la préfecture de Lytihamme
Clans d'Oggugat	Faible	Aucune; les orques servent à des combats d'entraînement pour les jeunes guerriers
Dynastie du Marteau-de-Fer	Importante dans les cités naines sous les monts Bombaverque et Dévançe	Forte dans les cités naines
Empire marthencyte	Aucune	Aucune

Faction	Présence démographique	Influence politique
Famille Vandère	Aucune	Aucune
Marchands du Sembre	Limitée à Rédidan et au poste de traite de l'Îsle Vaqueburd	Limitée aux efforts pour maintenir les échanges commerciaux
République d'Expéra	Très faible, limitée au poste de traite de l'Îsle Vaqueburd	Très faible, mais la faction est une alliée
Terres de Proximal	Largement majoritaire	Principale influence politique, à l'origine de la structure politique en vigueur
Union obsidienne	Aucune	Aucune

Union des républiques démocratiques

Institution politique basée sur les valeurs démocratiques, par opposition à la tyrannie de l'ancienne Impératrice. Sa gouvernance se veut décentralisée et met l'accent sur les besoins des communautés locales. Sur ce territoire, tous ont leur mot à dire dans les affaires publiques.

Description du territoire

Le territoire est divisé en états semi-autonomes. Chaque état compte un certain nombre de comtés, des territoires locaux de tailles diverses, mais dont la population est semblable d'un comté à l'autre. La capitale de ce nouvel état s'établit à Argon.

- État de Padoux
- État de Greylawk
- État d'Expéra
- État du Bas-Vastenan
- État du Sembre

Système politique

Toutes les décisions prises au sein de l'Union des républiques démocratiques sont issues du peuple. Ainsi, chaque ville ou village doit se doter d'un conseil d'élus qui aura pour responsabilité d'édicter les lois et de rendre les jugements.

Le recours à la démocratie directe **est fréquent**. Ainsi, il arrive souvent que d'importantes décisions prises par un conseil d'élus soient entérinées par un référendum ou que d'importants procès soient dirigés par un jury nommé à la suite d'une élection spéciale.

À plus grande échelle, une Assemblée élective siège **à Argon** afin d'adopter les grandes orientations qui s'appliqueront sur l'ensemble du territoire. L'Assemblée élective est formée de représentants élus pour une période maximale de 2 ans et un maximum de 3 mandats consécutifs; **il peut en outre être révoqué par une assemblée locale, sous certaines conditions**. Le territoire du représentant peut varier, mais son poids politique à l'Assemblée élective dépend du nombre d'habitants qu'il représente.

Malgré la présence d'une Assemblée élective pour l'ensemble du territoire, la politique demeure très décentralisée. Ainsi, les décisions qui y sont prises concernent surtout les relations avec les autres **institutions politiques** et les règles générales de la démocratie et du déroulement des élections; les affaires courantes sont plutôt gérées par les conseils d'élus locaux.

Faction	Présence démographique	Influence politique
Alliance d'Aulieur	Fréquente dans les régions forestière	Moderée dans les régions forestières (plusieurs membres de cette faction sont peu impliqués dans la politique locale, car les communautés elfiques vivent selon les règles des Forêts de l'alliance elfiques, et ce, même s'ils habitent sur le territoire de l'Union des républiques démocratiques)
Barons d'Oberon	Faible	Faible, mais la faction n'est pas mal perçue
Clans d'Oggugat	Clans nomades au sud du fleuve Vastenan	Aucune, car la faction est trop brutale

Faction	Présence démographique	Influence politique
Dynastie du Marteau-de-Fer	Concentrée dans les mines du mont Sapidos	Importante dans l'état du Bas-Vastenan
Empire marthencyte	Très faible	Aucune
Famille Vandère	Très faible	Très discrète
Marchands du Sembre	Modéré; plus importante dans l'état du Sembre	Davantage une influence économique qu'une force politique implantée dans les instances
République d'Expéra	Forte, sauf dans l'état de Padoux	Principale influence politique, à l'origine de la structure politique en vigueur
Terres de Proximal	Très faible	Aucune, mais la faction est une alliée
Union obsidienne	Modérée; majoritaire dans l'état de Padoux	2 ^e principale influence politique, à l'origine de la structure politique en vigueur

Peuplades d'Obsidia

Elfes

Ils ont un corps svelte, sont imberbes, ont des oreilles pointues et peuvent vivre jusqu'à 500 ans, sans vivre les troubles de la vieillesse.

Présentation générale

Depuis plusieurs siècles les elfes se sont donné comme mission éternelle de protéger la faune et la flore, tout en cherchant à vivre en communion avec la nature. Leurs agissements et interventions cherchent généralement à aller en ce sens. De manière générale, les elfes affichent un calme et une sagesse inouïs.

Témoins de nombreuses guerres au fil des siècles, les elfes ont progressivement cessé de se mêler des conflits, sauf lorsque l'intégrité de leur territoire est menacée. Ce détachement les a d'ailleurs amenés à délaissé certains engagements pris avec des organisations politiques humaines, mais de telles décisions ont eu des effets néfastes pour les elfes. D'une part, les guerres ont considérablement diminué les territoires elfiques. D'autre part, les elfes sont aujourd'hui vus, par toutes les autres races, comme un peuple égoïste sur lequel on ne peut jamais se fier.

Aujourd'hui les elfes ne sont presque plus présents ailleurs que dans leurs forêts. De toute façon, lorsqu'ils s'aventurent à l'extérieur de leurs territoires, ils sont rarement bien accueillis.

Origine et histoire

Le premier elfe est né d'une union entre Sauran et une humaine, le 23 août 501, ce qui explique pourquoi la race des elfes a longtemps été vue comme pure ou supérieure. Selon la légende, la race aurait été créée pour continuer le travail originel des premiers humains : repousser les créatures du mal. Au fil des ans, les elfes ont cependant préféré surveiller et protéger la nature, qu'ils jugeaient beaucoup plus fragile que les hommes ou les nains.

Alors que les premiers elfes étaient encore tout jeunes, ils ont été forcés de fuir en forêt lorsque le premier roi du règne cradeux a ordonné leur massacre, en 520. Ils se sont principalement regroupés dans la Forêt de Cétirianne, où ils ont commencé à se multiplier et à développer des techniques de dissimulation leur permettant de passer inaperçus aux yeux des soldats de la couronne.

Après avoir soutenu les hommes dans leur rébellion contre le roi Cradeux, en 534, ils acceptent de joindre le Royaume d'Obsidia. Cet accord est resté en vigueur jusqu'au Schisme, moment où certaines dissensions latentes ont éclaté au grand jour. Malgré certaines tentatives de créer et de maintenir de nouveaux accords, le repli des elfes lors de l'invasion cradeuse, survenue quelques années plus tard, ont achevé de miner le lien de confiance entre les elfes et les autres races.

Humains

Les humains constituent la race la plus répandue sur Obsidia.

Présentation générale

Créés par les dieux dans le cadre d'une guerre divine, les humains ont acquis au fil des siècles leur propre autonomie et agissent depuis longtemps en fonction de leurs propres intérêts. Ils occupent aujourd'hui la quasi-totalité du territoire d'Obsidia.

Les humains sont originellement issus de deux peuples aux intérêts opposés : les Erriepts (issus des dieux bons) et les Cradeux (créatures des dieux mauvais). Au terme de la Guerre fondamentale, les Erriepts se sont progressivement divisés en trois autres peuples : les Karjes, les Phrinassiens et les Rhinniens (en plus des Erriepts, qui ont continué à prospérer. De leur côté, les Cradeux sont demeurés relativement homogènes, même si l'on distinguait parfois deux groupes : les Borbotiums (combattants) et les Tirandins (plus portés sur les luttes de pouvoir et d'influence).

Pendant plus de 1000 ans, et ce, à quelques exceptions près, les Cradeux ont vécu à l'ouest et dans les Monts Monors, tandis que les autres peuples vivaient plutôt dans les terres à l'est de cette imposante chaîne de montagnes. Depuis l'invasion cradeuse, tous partagent désormais le même territoire, qui est désormais divisé entre factions, dont la composition ne tient pas compte des frontières raciales.

Origine et histoire

Les humains sont issus de deux origines, selon des plans diamétralement opposés. Le 15 août de l'an 1, Santiam créa les hommes bons, les Erriepts, tandis que quelques instants plus tard, Asyndèk répliquait avec la mise au monde des hommes vils et mauvais, les Cradeux. La création de ces deux clans marqua le début de la Guerre fondamentale, qui dura un peu plus de 450 ans.

La fin de la Guerre fondamentale est marquée par l'Oubli, moment où les peuples humains ont cessé de se battre dans l'unique but de protéger ou de détruire Obsidia. Cet événement marque également une ère (déjà débutée dans les années précédant l'Oubli) où les deux principaux clans ont parfois collaboré entre eux, mais ont aussi fondé d'autres peuples.

Il y a environ 400 ans, les armées du peuple des Cradeux ont envahi la quasi-totalité des terres habitées par les autres peuples humains. Durant les deux siècles et demi qui ont suivi, un nouvel ordre social s'est établi, faisant en sorte que les peuples ne représentent guère plus qu'une indication des racines généalogiques d'une personne.

Nains

Forts, résistants et possédant de longues barbes, ils sont de petite taille, mais pèsent presque autant qu'un homme, parfois plus, en fonction de l'appétit de l'individu. Ce corps trapu leur permet de vivre jusqu'à 300 ans.

Présentation générale

Travailleurs acharnés et fiers guerriers, les nains ont longtemps été de proches alliés des humains, avec qui ils partageaient leur haine des créatures du mal, des orques, des gobelins et des Cradeux. De par leur esprit ingénieux, les nains ont grandement contribué aux avancées technologiques et militaires de l'ancien Royaume d'Obsidia.

Très forts physiquement, les nains ont un goût fort prononcé pour l'alcool. En outre, les nains sont fiers et orgueilleux, en plus d'être très colériques. Lorsqu'ils le peuvent, ils préfèrent vivre dans des endroits sombres ou des grottes.

Avant d'être asservis à la suite de l'invasion cradeuse, ils étaient très mercantiles. La perte de toutes leurs richesses au profit d'une vie de labeur sans récompense décuple d'ailleurs leur amertume et leur air renfrogné.

Au cours des 150 dernières années, les nains se sont progressivement affranchis, mais ceux-ci vivent encore beaucoup de discrimination par les autres races, en particulier auprès des factions dont les valeurs sont proches de l'empire cradeux.

Origine et histoire

Une épidémie est à l'origine de la race des nains. Survenue entre 300 et 325, cette pandémie causa des malformations aux nouveau-nés, les laissant anormalement petits, trapus et très velus. Des parents ont alors décidé d'envoyer dans une grande grotte des Monts Monors tous les enfants malformés. Réagissant à cette décision, une poignée d'habitants décida de protéger et d'élever ces enfants. La race des nains venait de naître.

Au fil des siècles, les nains se sont développés et les malformations ont laissé place à une force et une résistance incroyables. Ils ont appris à connaître les montagnes et à en extraire leurs richesses et sont vite devenus habiles dans l'artisanat et la métallurgie.

Chassés de leurs cités souterraines lors de la Grande Guerre, vers la fin des années 680, les nains ont dû retourner vivre avec les hommes qui les avaient abandonnés, quelques siècles auparavant. Après avoir brièvement regagné leurs souterrains, ils en ont été de nouveau chassés lors de l'invasion cradeuse. Durant l'âge d'or des empires cradeux, les nains survivants ont été relégués au rang d'esclaves afin d'être utilisés comme main-d'œuvre au rabais. Depuis quelques décennies, les nains reprennent progressivement possession de leur liberté et de leurs mines.

Orques

Généralement plus grands et robustes que les humains, ils ont souvent des crocs protubérants et des oreilles pointues. Ces êtres à la peau verte vivent rarement plus de 30 ans, toujours victimes d'une mort violente.

Présentation générale

Les orques (que l'on épelle parfois « orcs » ou « orks ») constituent une race humanoïde de brutes et de barbares. Laid et impatient, ils sont bagarreurs, mais aussi paresseux. Organisés de manière très tribale, les orques n'ont pas de manières et se foutent éperdument de l'environnement qui les entoure, des lois (sauf s'il s'agit de l'appliquer dans la violence) et des notions de respect d'autrui.

Les membres de leur race sont divisés en plusieurs clans vivant dans leurs territoires respectifs. Les tribus tourment souvent autour de la famille du chaman qui l'a créée ou d'un chef de guerre. L'honneur est à l'avant-scène, le prestige ne pouvant s'acquérir que par les faits d'armes et la bravoure.

Une langue orque s'est développée avec le temps, mais compte de nombreuses variantes et plusieurs dialectes, particulièrement lorsque les clans ont peu de contacts entre eux.

Guerriers d'élite de l'armée cradeuse lors de l'invasion, les orques ont été récompensés en esclaves (femmes et nains) et en postes honorifiques au sein des nouvelles milices d'occupation. Au fil des ans, les populations locales se sont « habituées » à la présence de cette race. À l'inverse, même s'ils demeurent dangereux en tout temps, ils ont appris à « socialiser » avec les habitants.

Origine et histoire

Le premier orque est né le 12 février 503, fruit de l'union forcée du vil Mitriam et d'une humaine. Il est en donc résulté une nouvelle race au tempérament vicieux et à l'apparence monstrueuse, mais dotée d'une plus grande logique que les autres bêtes et créatures créées par les forces du mal.

D'après la tradition orale de plusieurs clans orques, leur premier regroupement se trouverait dans ce qu'ils appellent aujourd'hui le Shlaga, ou village originel. C'est autour de ce lieu que les orques de dispersèrent, fondant un grand nombre de clans qui viendront régulièrement en aide aux Cradeux dans leur lutte contre le Royaume d'Obsidia. Au cours de la deuxième moitié du 9^e siècle, des clans orques moins violents ont commencé à s'établir à l'est des Monts Monors.

À la suite de l'invasion cradeuse, les orques ont pris une place plus importante dans la société. Occupant souvent des places de gardiens de « l'ordre », ils prennent grand plaisir à imposer leur autorité dans la force et la violence, inspirant la peur de par leur cruauté et leur férocité.

Autres races et peuples

Elfes noirs

Les elfes noirs (parfois aussi nommés « drows », constituent une sous-race d'elfes qui, contrairement à leurs cousins de l'est qui peuplent les grandes forêts, vivent généralement sous terre, principalement sous les Monts Monors.

Initialement d'une apparence semblable aux autres elfes, leur physiologie s'est quelque peu modifiée au fil des ans pour s'adapter à la vie en noirceur : cheveux blancs, peau noire et yeux davantage nyctalopes que leurs cousins.

Les origines des elfes noirs sont peu connues. On raconte parfois qu'une tribu d'elfes aurait été possédée par le dieu maléfique Vladeck. Bannie de la communauté elfique, cette tribu aurait été forcée de se réfugier dans les profondeurs des Monts Monors, où leurs corps se sont transformés et leurs cœurs se sont noircis. Ils portent aujourd'hui une réelle rancune contre les autres elfes et sortent parfois de leurs grottes la nuit afin de réaliser certains méfaits.

Hobbits

Les hobbits, aussi appelés semi-hommes ou halflings, constituent la race humanoïde la plus petite, soit de la taille approximative d'un enfant humain. Les hobbits sont souvent bedonnants, ont de grands pieds poilus et des oreilles pointues. Leur espérance de vie est d'environ 150 ans.

De nature très discrète et effacée, ils se mêlent très peu à la population et aux affaires du royaume, préférant se concentrer sur leurs patelins reculés. Peu aventureux, ils préfèrent le confort de leur doux foyer aux aventures dangereuses. Ils vivent généralement dans de petits villages situés principalement à l'est du continent.

L'origine des hobbits est totalement inconnue, même des hobbits eux-mêmes. Certains croient cependant que ce sont simplement des hommes qui ont rapetissé au fil du temps, après avoir vécu dans les passages du Sapidos; d'autres prétendent plutôt qu'ils ont été créés par Espérab, qui désirant une race aimable et pacifiste à son service.

Victimes d'exterminations de masse lors de l'invasion cradeuse, seuls quelques individus ont pu se réfugier dans l'ancien Temple d'Espérab. Aujourd'hui, les descendants des peu nombreux survivants parviennent tant bien que mal à faire survivre leur race.

Hommes de boue

Le vocable « hommes de boue » rassemble l'ensemble des tribus d'indigènes et de barbares d'origine cradeuse vivant dans le nord des Monts Monors, sur les Terres de la Mort infinie et les autres îles de l'océan Darsica. Ne se réclamant ni de l'Empire cradeux ni du Royaume d'Obsidia, leur mode de vie fait appel à des coutumes et cultures aussi diverses que complexes, mais en général très primitives et tribales.

Les hommes de boue ont vu le jour lors de la formation de l'Empire cradeux. Vers la fin du 5^e siècle, Sardankar le cruel, grand chef de guerre cradeux, unifia la grande majorité des tribus cradeuses, leur apportant une certaine structure sociale. Or, certaines tribus n'ont jamais été annexées à cet empire, parfois par simple positionnement géographique, parfois par refus et ténacité guerrière. Ces peuples ont donc maintenu leur aspect tribal et ont été appelés hommes de boue pour leur proximité avec les animaux.

Hommes du désert

Les hommes du désert, parfois aussi appelés hommes des sables, englobent la totalité des habitants des régions désertiques du sud. Reconnaissables à leurs habits particuliers et à leur accent, ce sont surtout d'habiles marchands.

À la suite de l'Oubli, en 457, certaines familles ont entrepris d'explorer les terres les plus éloignées de l'ancienne Vallée de la Fourche, berceau de la civilisation humaine. Certaines d'entre elles ont choisi une vie nomade ou semi-nomade dans les déserts du sud, devenant bien vite l'objet de récits d'explorations et de découvertes de richesses ainsi que de ressources rares.

Très peu friands de politique, les hommes du désert ont préféré concentrer leurs efforts sur l'exploitation et la revente des ressources récoltées dans leurs plaines désertiques. Certains ont cependant fondé la faction des Marchands du Sembre, mais leurs motivations étaient d'abord et avant tout économiques. Aujourd'hui, chez les hommes du désert, on juge avant tout les citoyens par leurs avoirs et les personnages les plus influents sont évidemment les grands marchands.

Hommes du Nord

Les hommes du Nord (aussi appelés Nordes, Nordiques, Nordiens ou Fils du Nord), peuplent essentiellement le nord du continent. Organisés en différents clans, la plupart du temps nomades, ils sont fiers et braves. Les hommes du Nord sont surtout reconnus pour leurs exploits guerriers.

Durant le 5^e siècle, des groupes sont partis coloniser des terres éloignées. Au terme d'un long et rude voyage, certains d'entre eux ont choisi de s'établir dans le rude climat nordique, profitant ainsi d'une abondance de poisson et de gibier.

La gloire guerrière et l'honneur sont les deux choses les plus importantes chez les hommes du Nord. Contrairement aux peuples du sud, où les systèmes sont généralement patriarcaux, les femmes sont autant encouragées à combattre que les hommes et peuvent être appelées à diriger leur clan. Chaque chef de clan est choisi d'après ses exploits de guerre et prend les décisions pour son clan respectif. Plusieurs clans ont uni leurs forces au fil des ans, formant ainsi la faction des Terres de Proximal.

Hommes-loups

Les hommes-loups sont une race d'humanoïdes à ne pas confondre avec les loups-garous, issus du fruit de l'union entre un humain et un lycanthrope. Ressemblant beaucoup aux humains, les hommes-loups sont néanmoins plus poilus, ont des canines protubérantes, des oreilles pointues semblables à celles d'un loup et des griffes affûtées au bout des doigts.

Chassés des villages et rejetés des meutes de loups-garous, ils ont été acceptés au sein de communautés de disciples de Loirrevert vivant dans la forêt d'Avikatho. Au fil des ans, ils sont devenus des champions de la lutte contre le surnaturel.

Concis, calmes, honorables et portés vers l'équilibre, avec un penchant pour le bien, les hommes-loups préfèrent la forêt à la route et détestent généralement la vie citadine, qu'ils jugent complètement artificielle.

Ils vivent généralement en meute, dirigés par un chef. Chaque meute protège généralement la forêt où elle a élu domicile. Lorsque les jeunes mâles sentent le besoin de quitter leur clan, ils partent à la recherche d'un territoire nécessitant de la protection ou un bienfaiteur.

Proches des elfes, les hommes-loups qui ont évité l'extermination lors de l'invasion cradeuse se sont réfugiés dans leurs forêts. Depuis ce temps, les informations concernant cette race ne sont plus

disponibles, d'autant plus que depuis l'explosion du Fragment de Marube, de telles créatures « magiques » sont craintes et persécutées de la population.

Hommes-rats

Créés à la suite d'expériences réalisées par des magiciens et des érudits de la Forêt de Célérianne, les hommes-rats sont des créatures anthropomorphes qui se sont enfuies de leur lieu de captivité avant de connaître la véritable raison de leur existence.

Craignant la magie, les hommes-rats ont un comportement très proche de celui du rat. Ils sont néanmoins capables d'interagir avec les autres races. Les hommes-rats sont également experts en matière de recyclage, eux qui sont capables de trouver dans les rebus des autres des trésors qu'ils savent revendre pour survivre.

Un homme-rat vit en moyenne pendant 40 ans. Les jeunes sont sevrés et considérés comme des adultes dès l'âge de 10 ans, même s'ils n'atteignent leur taille maximale (entre 4 et 5 pieds) que vers l'âge de 20 ans. Il semblerait cependant que chaque génération d'hommes-rats a tendance à être légèrement plus grande que la précédente.

Créés dans la Forêt maudite, les hommes-rats sont aujourd'hui assimilés à des créatures magiques. Elles sont donc craintes et détestées, ce qui a eu pour effet de refouler les populations dans les endroits les plus refoulés de la planète. Il est excessivement rare de voir un homme-rat socialiser avec des gens d'autres races que la sienne.

Semi-elfes

Les semi-elfes (ou demi-elfes) forment une race issue du métissage entre un humain et un elfe. Ils ont généralement l'apparence svelte des elfes, des oreilles pointues et un visage plus fin que celui des hommes, mais sont légèrement plus costauds. Il est souvent difficile de différencier les elfes des semi-elfes; c'est pourquoi ces derniers se laissent parfois pousser la barbe pour mieux se distinguer, les elfes étant normalement imberbes.

La détérioration des relations diplomatiques entre les humains et les elfes a eu un fort effet sur la population de semi-elfes; cette race est pratiquement éteinte à l'heure actuelle. Les quelques individus issus de telles unions vivent de forts problèmes d'intégration, eux qui sont rejetés tant par les humains que par les elfes.

Religions d'Obsidia

Le point sur les religions

Les religions d'Obsidia ont connu de grands bouleversements au cours des derniers siècles. Plus particulièrement, l'explosion du Fragment de Marube et l'anéantissement de l'Empire des Lucianas ont chamboulé les rapports sociaux, mais aussi religieux, sur l'ensemble de la planète.

Même si, depuis près de 2 siècles, Uissep est la religion qui gagne le plus d'adeptes (et est devenue la plus populaire), les autres religions demeurent tout de même très présentes dans les cœurs des Obsidiens. C'est pourquoi la présente section dresse le portrait des religions toujours présentes dans le monde.

Le Destin comme religion

Il y a près de 400 ans, le Destin était devenu une religion à part entière pour une poignée de personnes, habituellement des érudits ou des astrologues. Les croyants de cette religion soutenaient que toute vie était redevable au Destin et que cette entité intangible tirait toutes les ficelles de la destinée des dieux et des hommes. Ainsi, en sachant décoder les signes, il pouvait être possible de prévoir l'avenir.

L'invasion soudaine des Cradeux a signé l'arrêt de mort du Destin en tant que religion. En effet, les quelques oracles ayant prédit les événements ont tenté de se cacher (parfois avec succès, parfois non), mais n'ont rapidement plus eu de public à qui prêcher la « bonne nouvelle », la plupart des gens ayant été massacrés ou asservis par les envahisseurs cradeux. Pour le reste, les nouveaux maîtres, en majorité des priants de Jidousial ou de Vladeck, n'ont pas démontré un grand intérêt envers le Destin.

Malgré la disparition de la religion, les grands érudits ne remettent pas en question l'existence philosophique du Destin. Ce dernier est cependant davantage perçu comme un « ordre des choses » ou comme un témoin des événements humains et divins.

L'athéisme dans le royaume

En émergence dans certaines régions avant l'invasion cradeuse, l'athéisme a gagné des adeptes durant les différents règnes tyranniques, particulièrement chez les asservis. En effet, plusieurs se sont demandé pourquoi leur dieu ne les avait pas aidés à enrayer l'invasion cradeuse; d'autres ont tout simplement été témoins de la mort ou de la disparition de la divinité qu'ils vénéraient.

Cependant, la Guerre des Mages qui opposa l'Empire des Lucianas aux magiciens de la Forêt de Célérianne a curieusement eu un impact très négatif sur l'athéisme. En effet, alors que cette guerre était aussi perçue comme une guerre religieuse entre priants de Jidousial et fidèles de Marbe, un nombre de plus en plus grand de personnes s'est tourné vers Uissep, l'entité-divinité à l'origine de tous les autres dieux.

D'un côté, les gens se sont progressivement rendu compte que les dieux jouaient bel et bien un rôle dans leurs vies, ce qui a grandement fait diminuer l'athéisme dans le monde. De l'autre, Uissep a de plus en plus été perçue comme une divinité pouvant transcender les autres, ne pas s'abaisser à de petites luttes de pouvoirs ou d'influences. Ce sentiment s'est exacerbé à la suite de la destruction du Fragment de Marube.

C'est ainsi que la plupart des anciens athées se sont aujourd'hui convertis à Uissep. D'ailleurs, à l'heure actuelle, il n'existe à peu près plus d'athées dans le monde.

Uissep

- Partie ou sentiment de Uissep : Aucun (ne s'applique pas)
- Ses valeurs en quelques mots-clés : Idéal supérieur, dépassement
- Religion opposée : Aucune



Les principaux commandements

- Sois tel que Uissep t'a conçu.
- Ne te laisse pas guider par tes sentiments et tes émotions.
- Cherche à bien te connaître et à agir selon tes convictions.
- N'hésite pas à te confier à ton pasteur ou ton évêque.
- Chaque dimanche, rends hommage à Uissep.
- Soutiens ton église et ton pasteur, car ce sont eux qui te soutiennent spirituellement.

Présentation générale

Depuis l'explosion du Fragment de Marube, il y a une trentaine d'années, Uissep est la religion dominante sur les terres d'Obsidia. Les « anciens dieux » n'ayant pas été en mesure de faire la paix entre eux, ils se sont discrédités en complotant et en luttant les uns contre les autres. Aujourd'hui, la population considère que seul Uissep peut à la fois servir de guide aux peuples d'Obsidia, tout en représentant leur complexité.

Autrefois vue comme une divinité pure et à l'origine de tous les autres dieux du panthéon (ce qui s'avère tout de même exact), Uissep est aujourd'hui perçue comme un idéal de dépassement à atteindre. Les fidèles de Uissep croient qu'à l'instar de leur dieu, ils doivent passer outre leurs sentiments et leurs tiraillements intérieurs afin d'atteindre leurs objectifs personnels. Ils sont donc la somme de leurs qualités et de leurs défauts et ce n'est qu'en restant fidèles à eux-mêmes qu'ils pourront rendre dignement hommage à Uissep, source de la vie et de sa diversité.

Structure de la religion

Depuis la disparition des grandes structures politiques, la pratique de la religion de Uissep a subi une grande décentralisation, et ce, malgré une forte hausse de l'adhésion à cette divinité. Il n'y a donc pas de grand temple en hommage à Uissep. En effet, le Grand Temple de Uissep de l'ancienne Cité Luminar a été détruit lors de la destruction de la capitale, il y a environ 4 siècles, et n'a jamais été reconstruit. En revanche, chaque communauté a construit son propre temple en hommage à Uissep. Ce temple sert de lieu de rassemblement aux fidèles, mais aussi de refuge aux nécessiteux.

Dans chaque village, bourg ou quartier où est construit un temple, un homme ou une femme est choisi comme pasteur. Sans pour autant être nécessairement en mesure de réaliser des miracles, le

pasteur se veut un guide spirituel pour les habitants. C'est aussi lui qui préside l'office religieux hebdomadaire, chaque dimanche.

Dans la plupart des territoires, les pasteurs d'une même région s'unissent pour former un district saint. Ces districts, qui regroupent de trois à dix églises, choisissent un évêque pour les soutenir. Cette personne est presque toujours capable de réaliser des miracles et sert de guide spirituel aux pasteurs de la région. Le pouvoir effectif de l'évêque varie d'un district à l'autre.

Obligations des fidèles

Les disciples de Uissep cherchent à agir selon leurs convictions profondes plutôt selon leurs sentiments et leurs émotions, qui sont nécessairement passagers. En cas de doute, ils n'hésiteront pas à consulter leur pasteur ou leur évêque pour des conseils ou des confessions. Pour leur part, les pasteurs et les évêques s'engagent à ne jamais divulguer la nature ou le contenu des confidences que leur font les fidèles.

Les disciples de Uissep assistent chaque dimanche à la messe organisée par le pasteur du territoire où ils se trouvent. Les habitants d'un village, d'un bourg ou d'un quartier contribuent également à la construction et à l'entretien de leur temple, que ce soit en matériel, en nourriture ou en monnaie (pour une valeur totale d'environ 5 % de leurs gains annuels). Pour leur part, les voyageurs et les commerçants remettent traditionnellement entre 5 et 10 % de leurs gains au pasteur local.

Fêtes religieuses

- 1^{er} janvier 1 : Création de Santiam
- 12 juin : Jour de soutien aux temples locaux
- 15 juillet -852 : Création de l'étoile-entité Uissep
- 28 juillet : Jour de la paix et de la sérénité
- 21 août : Consécration de Uissep
- 26 août -730 : Jour de deuil de la Fragmentation de Uissep
- 25 décembre 468 : Arrivée de Sauran
- Chaque dimanche : Jour de Santiam

Chek

- Partie ou sentiment de Uissep : Yeux
- Ses valeurs en quelques mots-clés : Imprévisibilité, ténacité, liens tribaux
- Symbole : Cercle avec un triangle allongé au centre représentant l'œil de Chek



Les principaux commandements

- Le combat valeureux (se battre contre plus fort que soi) est bien.
- Il faut sentir la nourriture avant de la manger.
- Il faut prier Chek quand il est en colère.
- Il faut prier Chek quand il est content.

Présentation

Les disciples de Chek sont souvent perplexes en raison de la nature imprévisible de leur dieu. Ils tentent par tous les moyens d'apaiser ce dernier. Les manifestations de la vie courante (changements de température, combats, rencontres fortuites, etc.) sont interprétées comme autant de messages de Chek.

Cette incertitude quant aux désirs du dieu fait en sorte que les disciples de Chek proviennent d'horizons variés, tant dans leur morale que leur race.

Lors de l'invasion de l'Empire cradeux, la doctrine de Chek s'est intégrée à celle de Vladeck, qui s'était elle-même adoucie pour inclure des valeurs de courage appartenant à l'ancien dieu Parreth. Ainsi, pendant plusieurs siècles, Chek a été perçue comme une variante de la religion de Vladeck.

Cependant, il y a environ un siècle, la diminution du pouvoir de l'Empire marthencyte a causé un effet secondaire bien particulier : des groupes d'orques (et parfois d'humains) ayant renié l'empire ont recommencé à prier Chek plutôt que Vladeck et, à leur grande surprise, ont vu leurs appels répondus par le dieu!

Au cours des décennies qui ont suivi, Vladeck s'est progressivement radicalisé (ou est revenu à ses anciens dogmes prônant la violence) et a tenté d'éradiquer les nouvelles communautés dévouées à Chek, mais ces dernières se sont plutôt renforcées et multipliées.

Structure de la religion

Dans la culture tribale (notamment chez les orques et les tribus barbares), la structure de la religion est tribale. Le chaman est la seule autorité du culte. Chaque tribu est centrée autour de la famille du chaman qui l'a créé.

La relation entre les tribus est gouvernée par les relations entre les familles de chamans.

Obligations des fidèles

Le rôle du disciple est d'interpréter la volonté de Chek et de guider les croyants dans l'accomplissement des désirs du dieu. Ce rôle est très important puisque la colère de Chek est terrible et est crainte de tous. Le côté imprévisible du dieu force aussi les disciples à être toujours aux aguets d'un signe potentiel.

La volonté de Chek est mystérieuse : deux disciples agissant dans des directions contradictoires peuvent tous deux satisfaire Chek.

Fêtes religieuses

- 9 juillet : Fête des clans de Chek
- 1^{er} septembre : Fête du courage
- 9 octobre : Consécration du sang et de la force

Espérab

- Partie ou sentiment de Uissep : Espoir (Soleil)
- Ses valeurs en quelques mots-clés : Progrès, espoir, vie



Les principaux commandements

- Dévoile à tous une nouvelle découverte.
- Pour une harmonie parfaite, le bien doit être dominant sur le mal.
- Vis d'espoir, car il est le moteur du progrès et la source de la vie.
- Tu dois chercher à protéger la vie, en paroles et en gestes.

Présentation générale

Non pas portés sur la perfection, mais plutôt sur l'amélioration, les disciples d'Espérab espèrent sans cesse à un monde meilleur, mais croient que se sont eux, les humains, qui pourront l'améliorer. C'est pourquoi ils sont très portés sur le progrès et l'amélioration de concepts et d'objets de toutes sortes. En implorant Espérab, les croyants ont la conviction que cela saura les aider dans l'avancement des connaissances générales. C'est aussi pour cette raison que les disciples d'Espérab qui font des découvertes s'empressent d'en parler à tous, pour pouvoir en faire bénéficier un nombre maximum de personnes.

À la suite de l'assassinat de l'ancienne divinité de la vie, Ista, plusieurs de ses disciples ont joint l'église d'Espérab. Cette intégration de nombreux fidèles a contribué à transformer les priants d'Espérab en défenseurs de la vie. Ainsi, lors d'un conflit, ils préfèrent que les belligérants règlent leurs différends par la négociation et non par la violence. Ils s'opposent généralement à toute peine de mort, ayant l'intime conviction que le condamné peut être réhabilité, si l'on s'y prend correctement.

Par ailleurs, il est à noter que les disciples d'Espérab comptent plusieurs philosophes, qui tentent pour leur part de faire évoluer le royaume par la pensée et la logique.

Structure de la religion

L'église d'Espérab n'a jamais compté un grand nombre de temples ou de prêtres. La pratique de la religion a toujours été plus personnelle qu'organisée. L'arrivée d'anciens disciples d'Ista, dont la structure religieuse était orientée autour du clan, n'a pas changé grand-chose à la pratique de la religion, qui est demeurée très décentralisée.

Le Temple d'Espérab (ou Temple du Soleil levant) fut le plus important lieu saint des disciples d'Espérab. Plus qu'un lieu de pèlerinage pour les tenants de cette religion, la cité du même nom a été la capitale du duché de la Vallée de la Fourche, l'hôtesse d'une des principales écoles de

philosophie d'Obsidia et du seul centre de recherche technique ouvert à tous, puis la capitale des Terres d'Espérah, repaire des peuples libres résistants aux assauts des empires qui se sont succédé.

Cependant, peu de temps après l'arrivée au pouvoir d'Yzalda Luciana, cette dernière berna les dirigeants des Terres d'Espérah et profita de leur bonne foi pour envahir le territoire et détruire le Temple d'Espérah. Quelques années plus tard, dès l'annonce du décès de l'impératrice, des disciples d'Espérah ont entrepris de reconstruire leur sanctuaire. Cette reconstruction s'est déroulée sur près de cinq décennies et a été achevée avec succès il y a une centaine d'années.

Le Temple d'Espérah est de nouveau dirigé par trois grands philosophes, hommes et femmes, qui dirigent également l'école de philosophie et le centre de recherche technique, où affluent inventeurs et penseurs.

Obligations des fidèles

La principale obligation des disciples d'Espérah est de toujours effectuer des recherches en fonction du bien et de la vie. Évidemment, certaines découvertes peuvent être récupérées par des personnes aux intentions malignes, mais l'idée de départ doit absolument être utilisée de façon à améliorer la qualité de vie des habitants du royaume.

Afin de mettre sur pied de telles inventions bénéfiques, les disciples d'Espérah n'hésitent pas à aider financièrement un des leurs qui a une bonne idée d'invention et qui manque d'argent pour la matérialiser. Dans ce cas, la personne qui bénéficie de cette aide se sentira presque obligée de rembourser intégralement (et même plus) le prêteur une fois l'invention matérialisée.

Dans la pratique de la religion, l'importance du Temple d'Espérah est telle que tous les disciples de ce dieu ont pour objectif de vie de visiter un jour ce lieu, peu importe leur lieu de résidence. Les plus pieux d'entre eux précéderont cette visite d'un pèlerinage à pied sur la Grande voie d'Espérah, un chemin qui s'étend sur des centaines de kilomètres entre Zkhy et le Nouveau Temple d'Espérah.

Fêtes religieuses

- 4 juin : Fête de l'espoir
- 21 juin : Fête du zénith d'Espérah
- 16 juillet 640 : Anniversaire de fondation du Temple d'Espérah
- 15 août 1 : Apparition du premier humain
- 30 août : Cérémonie d'offrandes dans l'espoir d'avoir de bonnes récoltes
- 10 septembre : Anniversaire de l'inauguration du Nouveau Temple d'Espérah

Ettynlak

- Partie ou sentiment de Uissep : Mort
- Ses valeurs en quelques mots-clés : Respect du passage vers la mort



Les principaux commandements

- Sois prêt en en paix à l'imminence de rencontrer Ettynlak.
- Respecte les morts, car tu les retrouveras dans l'au-delà.
- Pourquoi se presser quand la mort te rattrapera?

Présentation

Avant de représenter la mort, Ettynlak a déjà représenté sa force meurtrière, puis son désespoir. Dans sa soif de destruction totale, Ettynlak a tenté de détruire Obsidia, de même que toute forme de vie qui y résidait, sans succès.

Au cours des années qui ont suivi la tentative d'Ettynlak, bien des astrologues ont estimé que la divinité avait été détruite. Or, il semble que ce ne soit pas le cas. En effet, il semble que les fragments d'Ettynlak ont erré dans le vide entre les étoiles et les planètes. Durant ce temps, le dieu s'est transformé, se nourrissant de la mort et de l'errance des âmes en perdition.

Aujourd'hui, cette religion renaît grâce à ses prêtres de la mort, qui constituent des guides dirigeant les âmes vers l'autre monde. Ces prêtres ont étudié par eux-mêmes, en suivant une petite voix dans leurs têtes. Les disciples apprennent leur art à travers les épreuves qu'Ettynlak met au travers de leur chemin.

Les disciples d'Ettynlak passent leur vie dans des cimetières, mausolées et parmi des morts qui marchent. Plusieurs prêtres sont de nature calmes et terre-à-terre tandis que d'autres sont plus agité et pas très sains d'esprit. Malgré cela, tous s'entendent pour avoir comme seul objectif de faire comprendre au reste du peuple que seule la mort est la raison de vivre.

Structure de la religion

La structure de cette religion est un mystère, même pour ses disciples. Le seul lien qui unit les disciples à leur dieu est la voix qu'ils entendent dans leurs têtes dans les moments de méditation.

Obligations des fidèles

Les fidèles se donnent l'obligation d'assister à tout enterrement, décès, bûcher ou tout autre spectacle funéraire. Ils récitent alors un discours à la gloire du défunt, d'Ettynlak et de la mort elle-même. Les prêtres prient pour tous les êtres, bêtes et créatures qui sont morts ou à l'agonie.

Les disciples d'Ettynlak passent le plus clair de leur temps dans les lieux sanctifiés par Ettynlak, comme les cimetières et autres lieux obscurs.

Fêtes religieuses

Aucune fête répertoriée.

Jidousial

- Partie ou sentiment de Uissep : Ruse (étoile polaire)
- Ses valeurs en quelques mots-clés : Pouvoir, ruse, individualisme



Les principaux commandements

- Toujours viser plus haut.
- Il n'existe pas d'amis, seulement des adversaires potentiels.
- Vigilance et observation apportent le savoir et évitent beaucoup de problèmes.
- Concentration et application permettent la réussite.
- Patience et ambition offrent l'évolution.

Présentation générale

Les disciples de Jidousial ne vivent que pour devenir toujours plus puissants. Peu enclins à se battre, ils aiment mieux manipuler des bagarreurs ou encore manigancer des alliances pour pouvoir devenir plus puissants. Ces gens croient aussi que plus ils sont puissants, plus ils méritent de faveurs de la part de leur dieu.

Pour eux la vivacité d'esprit constitue la clé de voûte de leur accession au pouvoir. C'est pourquoi ils doivent toujours être aux aguets de tout ce qui les entoure. Pour un disciple de Jidousial, une personne dont l'esprit s'empâte est condamnée à être dernière. C'est donc en étant attentif à tous les détails que l'on est capable d'avoir une longueur d'avance sur ses adversaires.

Cet éveil et cette méfiance ont par contre pour effet de rendre quelque peu « paranoïaques » les adorateurs de Jidousial (non sans raison, d'ailleurs...). Mais, pour des gens qui croient dur comme fer que l'intelligence est infiniment supérieure à la force brute, c'est un petit prix à payer pour arriver à ses fins.

Structure de la religion

Le haut lieu de la religion est le Temple Torthar, situé dans les Monts Monors. Une cinquantaine de grands prêtres y siègent depuis des centaines d'années. Leurs décisions ont influencé grandement les politiques et les stratégies des autorités cradeuses, puis des derniers empires. Pour devenir grands prêtres, les prêtres doivent prouver qu'ils sont suffisamment puissants pour mériter la protection de Jidousial, souvent en mettant en œuvre des intrigues leur permettant de « remplacer » un des prêtres déjà en place.

En raison des nombreuses intrigues et des jeux de pouvoir qui en découlent, les temples construits en l'honneur de Jidousial sont administrés par des prêtres qui ne sont souvent que de passage. En

effet, ces derniers ont généralement pour principal objectif de s'élever dans la hiérarchie, tout en évitant qu'un prétendant ne le remplace avant d'avoir réussi.

Les temples de Jidousial deviennent souvent le repère des guildes d'assassins et de voleurs. Malgré le climat de suspicion qui peut parfois y régner, les rencontres entre fidèles donnent souvent lieu à des séances de formation et d'échanges d'informations et d'observation sur le monde qui les entoure. Durant leur mandat, les prêtres de Jidousial servent donc généralement d'enseignants auprès des jeunes disciples.

Par ailleurs, les disciples de Jidousial peuvent trouver dans tous les temples de leur religion une série de poisons offerts gratuitement. Évidemment, le prêtre du temple possède secrètement les antidotes afin d'éviter que ce service ne se retourne contre lui...

Obligations des fidèles

Les disciples de Jidousial doivent toujours garder leurs sens en éveil. Cet éveil constant permettra à terme, croit-on, d'atteindre ses buts et d'acquérir autant de pouvoir que le disciple en souhaite. Cette attention constante doit toujours s'effectuer dans un esprit d'amélioration et de croissance personnelle. C'est pourquoi un bon disciple devra toujours chercher à tirer parti d'une situation. Il tente donc de tourner toute situation à son avantage en utilisant ses connaissances.

Afin de bien servir leur dieu, les disciples de Jidousial travaillent donc à éliminer celui qui occupe le rang supérieur au sien, le tout afin d'y accéder soi-même. Il est connu que Jidousial préfère de loin une purge qui semblerait accidentelle ou dont la faute pourrait être mise sur le compte de quelqu'un d'autre. C'est d'ailleurs un peu pour cette raison qu'un bon adorateur s'assurera qu'il y ait toujours un esprit de compétition malsaine entre deux personnes de même profession. Cet esprit d'affrontement sert triplement le disciple : il fait en sorte que ces personnes cherchent à s'entretuer avant de s'en prendre à lui; il élimine deux compétiteurs potentiels; cela plaît à Jidousial.

D'autre part, même s'ils nourrissent une certaine méfiance entre eux, les disciples de Jidousial pourront souvent offrir des renseignements, des services d'espionnage ou d'infiltration à leurs pairs. Cette aide ne s'effectuera cependant qu'à la seule condition que celui qui rend le service puisse en tirer avantage (à plus ou moins long terme); ils ne rendront donc pas service si cela peut mettre leur crédibilité ou leur réputation en danger.

Fêtes religieuses

- 28 février 519 : Prise du Trône d'Obsidia
- 6 juin : Fête d'hommage aux alliances d'intérêts
- 18 juin 457 : Célébration de l'Oubli
- 1^{er} juillet -1 : Création d'Asyndèk
- 18 juillet 455 : Création de la première guildes de voleurs
- 26 juillet 290 : Création de l'Empire Cradeux
- 28 août 272 : Création de la première guildes d'assassins
- 15 septembre 467 : Arrivée de Mitriam

Loirrevert

- Partie ou sentiment de Uissep : Ventre (Vénus)
- Ses valeurs en quelques mots-clés : Respect de la nature



Les principaux commandements

- Protège la nature comme elle nous protège.
- Nous n'héritons pas du monde de nos parents, nous empruntons celui de nos enfants.
- Rappelle-toi que tu as besoin de la nature pour vivre, mais qu'elle n'a pas besoin de toi.
- La nature est toujours plus sage que le plus avisé d'entre nous.

Présentation générale

Tout prêtre de Loirrevert est en fait un druide. Les druides forment un cercle de forestiers-prêtres spécialisés qui ont décidé de passer leur vie à protéger et à perpétuer les traditions de la forêt. Ils sont, en quelque sorte, les prêtres de la forêt.

Le druide est de nature plutôt calme; il évite donc de se battre à moins d'une grande nécessité. Ce calme est doublé d'une grande patience, et ce, même lorsqu'il fait face à une situation critique. Cependant, cette patience est réduite à néant lorsqu'il voit quelqu'un qui ne respecte pas la nature ou l'équilibre des forces.

Le druide est très loyal envers ses hôtes lorsqu'ils vivent selon les coutumes druidiques. D'autre part, le druide ne montre pas un grand attachement aux objets matériels ainsi qu'à l'argent puisque rien ne vaut le prix de la nature et que tout peut se trouver dans celle-ci.

Structure de la religion

La société druidique est très hiérarchisée. Cette hiérarchie est très respectée par ses membres, qui, autant que possible, la gardent secrète. Ainsi, seuls les initiés sont mis au courant des différents niveaux hiérarchiques.

- **Philidd.** Initié (sous la responsabilité d'un challaf). Un philidd n'a aucun droit et ne peut prétendre être druide, sous peine d'être exclu à vie de la hiérarchie druidique.
- **Hovatte.** Apprenti druide. Il n'est pas encore reconnu comme druide, mais a le droit d'assister et d'émettre des opinions lors des conciles régionaux.
- **Druide.** Guide accompli, il a rempli avec succès les épreuves d'admission. Il acquiert alors tous les droits dévolus aux druides et est reconnu comme tel. Il est alors assigné à un peuple, à une communauté, à une forêt ou une région.

- **Dhirin.** Druides avancés, ils ont beaucoup étudié sur l'ordre et l'équilibre des choses et savent maintenant avec précision quel rôle occupe le druidisme dans le royaume. Ils peuvent devenir challof et participent au choix des futurs initiés. La plupart des druides plafonnent hiérarchiquement au niveau de dhirin.
- **Grand druide.** Maître druide, il préside les conciles régionaux et est maître d'un territoire.
- **Haut druide.** Ces anciens sont presque considérés comme des légendes. Ils vivent surtout en nomades et en ermites. Choisis par l'archidruide, ils font partie du Grand Conclave et prennent les décisions importantes concernant le culte, les politiques et les actions à prendre.
- **Archidruide.** Grand maître à la tête des druides d'une région donnée. Il a le dernier mot lors des Grands Conclaves et constitue le dernier juge lors de conflits. On ne discute jamais la décision d'un archidruide. Il est le druide le plus puissant de la région, la parole de Loirrevert sur terre. Chaque région comportant des forêts en nombre suffisant est dirigée par un archidruide.

Chaque futur druide est choisi par la communauté druidique parmi les forestiers et les protecteurs de l'équilibre des choses les plus dignes de confiance. Les quelques élus deviendront des initiés, ou philidds. Ils devront suivre leur challof (tuteur) qui enseignera oralement à ces derniers ce que signifie être un druide. Le philidd apprendra les règles et les principes, les rituels de base et les rudiments de la religion pour qu'il puisse guider le peuple.

Le challof est responsable de tous les actes posés par son philidd; il répond de lui. Si ce dernier enfreint une règle, le maître subira le même châtement que l'apprenti, comme s'il avait lui-même posé le geste. Être challof est une lourde responsabilité, c'est pourquoi les druides choisissent judicieusement les philidds.

Après avoir fait ses preuves et passé le test, l'initié deviendra ovate (apprenti). Il n'est pas encore reconnu comme druide et devra démontrer ses habiletés ainsi que sa motivation à devenir druide. Avec l'âge et l'expérience, il gravira les échelons du druidisme.

Les druides sont regroupés en cercles, dont chacune d'eux est dirigée par un archidruide. Les cercles sont divisés en plusieurs régions, toutes présidées par un grand druide.

Obligations des fidèles

Il s'agit en fait d'une série de règles de vie que chaque fidèle se fait un devoir de respecter. Constituant plus un idéal de façon de vivre qu'une série de lois, il n'en reste pas moins que cette série de conseils de vie prévaut sur les lois obsidiennes.

- Se connaître est bien, se maîtriser est mieux.
- C'est par l'exercice que tu acquerras la puissance de la volonté; c'est aussi par l'exercice que tu la conserveras.
- Ne laisse ni la crainte ni le doute te paralyser; ils limitent et détruisent tout.
- Ce qu'il convient de faire, décide-le; ce que tu as décidé, entreprends-le; ce que tu as entrepris, achève-le.
- Si rude et si obscure que soit la tâche quotidienne, accomplis-la dans la joie.
- Ne ralentis pas ton ascension par un lest inutile composé d'orgueil et de suffisance.
- Sache vaincre toute fatigue de ton corps, tout faux pas de ton esprit, toute défaillance de ton âme.
- Si tu ne peux modifier les hommes et les événements à l'image des divins désirs, que du moins ce ne soit pas eux qui te modifient.

- Mets ton point d'honneur à n'avoir de serviteur que toi-même.
- N'érige pas autrui en juge de tes actions.
- En quelque circonstance que tu te trouves, demeure comme une île au milieu des vagues, comme une montagne au milieu des nuages.
- Garde ton sang-froid dans tout danger.
- Ne te force jamais, prends patience, garde la joie et le sourire; vise à l'harmonie.
- Apprends de l'étranger ce qui peut t'être utile, mais ne cherche pas à l'imiter.
- Utilise analogies et symboles; ils te permettront de penser et de comprendre là où finit ta raison, là où te manquent les mots pour exprimer ta pensée.
- Apprends que toute pensée est stérile si elle n'est pas rendue vivante par l'émotion ou le sentiment; elle est alors semblable à une coquille vide.
- Pense en images, précise tes pensées, résume le tout par un symbole qui deviendra pentacle.
- Grâce à ces conseils, tu garderas la loi et tu t'élèveras au-dessus de toi-même.

Fêtes religieuses

- 1^{er} et 2 février : Imbolc (Fête de la purification)
- Printemps (équinoxe): Fête du renouveau (Fête de Gaïa)
- 30 avril au 1^{er} mai : Bèltenne (Fête de la fertilité)
- 20 mai 1 : Fête de la création des animaux
- 10 juin 457 : Anniversaire de la création du premier regroupement de druides
- Été (solstice) : Litta (Fête de l'abondance et de la lumière)
- 21 juillet 717 : Alliance des druides et des magiciens
- 1^{er} août : Lugnassad (Fête de Loirrevert)
- 15 août 501 : Naissance du premier elfe sur Obsidia
- Automne (équinoxe): Mabon (Fête de la mort de la lumière)
- 31 octobre : Sammainn (Rencontre des mondes ; aussi considéré par les puristes comme le Nouvel An druidique)
- Hiver (solstice) : Yull (Renaissance d'Espérab)

Marube

- Partie ou sentiment de Uissep : Visage (Lune)
- Ses valeurs en quelques mots-clés : Forces inconnues, magie



Les principaux commandements

- Reste discret à propos de ses pouvoirs.
- Prie les étoiles avant d'aller dormir (afin qu'elles veillent sur nous pour le jour suivant).
- Cherche à comprendre cette force aujourd'hui déchaînée.

Présentation générale

Persécutés impitoyablement au même titre que les magiciens depuis la Guerre des mages, les disciples de Marube sont contraints de vivre dans l'ombre et la clandestinité depuis plusieurs décennies. Seuls quelques devins et prédicateurs alarmistes annonçant les foudres de Marube contre les impies de Jidouzial parviennent à survivre sans se retrouver rapidement à se balancer au bout d'une corde...

Souvent magiciens ou sombres chamans, les disciples de Marube sont donc très peu visibles. Cette religion est presque devenue une guilde secrète en raison du grand intérêt porté sur les aspects inconnus de la magie de la part des disciples et des dangers que cela comporte. Les disciples de Marube cherchent toujours à en connaître plus sur des sujets tabous ou très peu connus. Grands chercheurs de l'occulte, ils ne dévoileront leurs connaissances qu'à d'autres croyants de Marube en qui ils ont entièrement confiance.

Afin de mieux s'entraider lorsque cela s'avère nécessaire, les disciples de Marube pourront, lorsqu'ils en font la demande, s'échanger des parchemins magiques à titre tout à fait gracieux. Cependant, il est généralement convenu qu'un tel don est considéré comme une faveur et que, lorsque cela est possible, cette faveur doit être rendue. Par ailleurs, les disciples de Marube capables d'identifier des objets magiques procéderont gratuitement à de telles identifications lorsqu'un autre disciple en fera la demande.

Structure de la religion

Depuis l'extermination des mages par Yzalda Luciana, il n'existe plus véritablement de structure au sein de l'église de Marube. D'ailleurs, l'explosion du Fragment de Marube et la prolifération des Éthérés n'a aidé en rien la cause des adeptes de la magie, vue comme l'origine de tous les malheurs de la population durant cette terrifiante époque de l'histoire.

Ainsi, lorsque des disciples de Marube s'associent, ils le font toujours dans la clandestinité. Leurs rencontres ont lieu loin des regards indiscrets, car la diffusion d'une telle appartenance pourrait

s'avérer mortelle. Les cercles de disciples de Marubes ressemblent donc en tous points à des guildes secrètes et locales, qui n'ont souvent aucun contact entre eux à l'échelle régionale.

Obligations des fidèles

Les serviteurs de Marube cherchent à mieux comprendre la magie, voire à la maîtriser. Les forces magiques, qui font partie intégrante de la personnalité de Marube, doivent donc être étudiées afin de mieux connaître la divinité; c'est donc dire que même les prêtres étudient la magie. Cette volonté d'en savoir plus incite donc les mages débutants à se référer aux plus expérimentés lorsqu'ils font face à des situations inconnues.

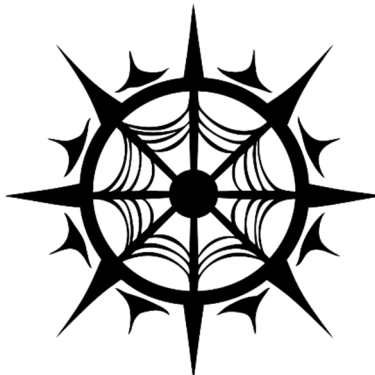
Par ailleurs, les disciples doivent remercier quotidiennement Marube d'avoir diffusé son pouvoir magique sur Obsidia, que ce soit par des prières au clair de lune ou par la réalisation d'un rituel magique spécialement dédié à son adoration.

Fêtes religieuses

- Printemps (équinoxe): Consécration de l'air
- 13 juin 98 : Fondation de la Forêt de Célériane
- Été (solstice) : Consécration du feu
- 7 juillet 1398 : Jour de la vengeance (Fragment de Marube et Forêt de Célériane)
- 31 juillet : Consécration du cinquième élément (la magie)
- 20 août 1139 : Destruction d'Étynlak
- Automne (équinoxe): Consécration de l'eau
- 2 octobre 1394 : Deuil de la Nuit de la lune verte
- 4 décembre : Fête de Marube
- Hiver (solstice) : Consécration de la terre

Molock

- Partie ou sentiment de Uissep : Cauchemar
- Ses valeurs en quelques mots-clés : Chaos, démente, folie
- Symbole : Toile d'araignée à l'intérieur d'un cercle



Les principaux commandements

- Rejette toute structure sociale.
- Crée le plus de chaos possible.
- Si on ne peut convertir quelqu'un, il faut l'amener à la folie. Molock s'occupera du reste.
- Toujours s'endormir en priant Molock.

Présentation générale

Lors de la fin de la trêve cradeuse imposée par le roi Islar 1^{er}, un grand raid eut lieu dans les régions de la Vallée de la fourche et des Terres de Daviandra pour chasser les Cradeux qui s'y étaient installés. Si l'objectif de base était de les renvoyer vers les Monts Monors, certains citoyens y virent une opportunité pour venger tous leurs proches massacrés et torturés par leurs ennemis. Aveuglés par leur soif de vengeance, ils capturèrent tout le monde se trouvant sur les terres cradeuses, parfois de simples serfs ou serviteurs, ou même de pauvres passants, puis les jetèrent dans un donjon abandonné espérant les voir s'entretuer pour survivre.

Les prisonniers tentèrent de prier leurs dieux pour les sauver, mais en vain. La folie s'installa dans leurs esprits ; chaque jour, ils perdaient un peu plus de lucidité. C'est de ce concentré de démente que s'éveilla Molock, né autrefois des cauchemars de l'étoile-entité Uissep. Il entra dans les cauchemars des prisonniers, demandant leurs prières contre leur libération. Plus ils le priaient, plus Molock gagnait en force. Il acquit bien tôt assez de force pour posséder l'esprit des joailliers, les poussant tous au suicide. Les prisonniers purent s'échapper et étaient maintenant liés par une croyance, celle du culte de Molock.

Lorsque Molock lui-même, sous forme humaine, ouvrit les portes de la Cité Luminar, pavant la voie à l'invasion cradeuse, plusieurs ont pensé qu'il s'agirait là d'une occasion unique pour le dieu fou de plonger l'ensemble du monde dans son cauchemar. Mais cela n'est jamais arrivé et l'empire cradeux a pris le contrôle de l'ensemble du territoire.

Peu à peu, les apparitions de Molock se sont faites plus rares et ses disciples moins nombreux, déçus de ne pas avoir vu leur dieu profiter du chaos pour se hisser à la tête du monde et du panthéon.

C'est ainsi que s'éteignit peu à peu la religion... jusqu'à ce qu'une centaine de personnes vivent d'affreux cauchemars il y a une vingtaine d'années. Ces cauchemars furent à la source d'une forte obsession (perçue comme de la folie) : Molock veut revenir et profiter du chaos au panthéon pour

renverser tous les dieux, même Uissep! Certains de ces nouveaux disciples se sont regroupés et ont attiré de nouveaux adeptes afin de communiquer avec leur dieu et lui permettre d'assouvir ses ambitions retrouvées.

Un de ces groupes a d'ailleurs réussi à trouver le dieu déchu et à lui redonner le goût au chaos. Celui-ci a repris sa place dans l'univers et repris sa force d'antan, au grand plaisir de ses disciples qui continuent de se multiplier.

Structure de la religion

Rejetant toute structure sociale, les croyants de Molock n'ont évidemment aucune organisation, d'autant plus que la résurgence du nombre de disciples de Molock est toute récente et éparpillée sur le territoire. Les croyants errent à travers Obsidia, souvent seuls ou en petits groupes.

Obligations des fidèles

Le but de Molock, rejeté depuis des siècles, est d'amener le plus de gens dans la folie dont il tire sa puissance pour un jour plonger le monde dans un cauchemar infernal où les autres dieux n'auraient aucune emprise. Ses croyants le savent et font tout en leur possible pour l'aider dans son vicieux dessein.

Pour cela, ils doivent d'abord rejeter toute structure sociale, aussi bien l'autorité royale que les structures familiales. Leur objectif étant de créer le chaos, ils doivent détruire toute source d'ordre et de confort. Ils vont aussi rechercher la querelle, la guerre, l'horreur, autant de choses qui peuvent amener davantage de tourments dans l'esprit de la population. Si quelqu'un se met au travers de leur route ou résiste au chaos social, ils chercheront à l'amener à la folie plutôt que de le tuer, parfois en le capturant et en le torturant jusqu'à la perte totale de lucidité, souvent en sondant son âme et en utilisant ses peurs contre lui. Rien ne doit freiner le projet de monde cauchemardesque de Molock, pas même la vie d'un autre croyant.

Finalement, après une journée de délire, les croyants doivent s'endormir en priant Molock, s'assurant d'une place avec lui dans son monde de rêves.

Fêtes religieuses

- 4 juillet 1144 : Libération des prisonniers
- 17 septembre 1145 : Début du sommeil des Treize
- 2 octobre 1145 : Chute de la Cité Luminar

Obsidia

- Partie ou sentiment de Uissep : Coeur (Terre)
- Ses valeurs en quelques mots-clés : Justice et ordre



Les principaux commandements

- Toujours respecter les décisions rendues par les autorités.
- Fais triompher la loi, dont la sagesse transcende les besoins individuels.
- Respecte et fais respecter tout engagement : serment, contrat, poignée de main, etc.
- Là où il n'y a pas de lois, rédige-les.
- Toujours essayer de connaître la vérité pour donner une juste décision dans un conflit.
- Souviens-toi toujours : les paroles s'envolent, mais les écrits restent.

Présentation générale

Les disciples d'Obsidia sont des gens justes, qui s'en remettent autant que possible aux lois. Souvent juges ou hommes de loi, ils mépriseront les gens qui violent impunément les lois, mais sont capables de pardonner aux gens qui ont outrepassé une ou des lois et qui s'en repentent. Généralement non violents, ils sont par contre prêts à tout pour faire respecter les lois.

Lors de l'invasion cradeuse, plusieurs hommes de loi ont été massacrés, car ils représentaient les autorités de la Royauté de Luminar ou du Pacte de Greylawk. Cependant, la mise en place d'un régime autoritaire tel que celui de l'Empire cradeux nécessitait tout de même la mise en place de certaines lois et leur mise en application. C'est pourquoi la pratique de la religion d'Obsidia s'est ajustée en conséquence afin de jouer davantage un rôle de médiateur. On a ainsi cherché à mettre en place des règles de droit applicables, dans un monde où l'autoritarisme et les jugements arbitraires étaient monnaie courante.

Encore aujourd'hui, il est généralement reconnu que tout disciple d'Obsidia peut agir en tant que plaissant dans un procès, du moins, lorsque le système de justice est assez développé pour en tenir. Par ailleurs, au sein de factions plus organisées, les disciples d'Obsidia font tout en leur pouvoir pour contribuer à la mise en place de lois et d'un système judiciaire.

Structure de la religion

La destruction du temple principal de la religion, appelé Haute Cour d'Obsidia, lors de la destruction de la Cité Luminar a eu pour effet de balayer toute la structure de l'église, d'autant plus qu'un grand nombre de prêtres locaux ont été massacrés lors de l'invasion.

Les nombreux changements de régime et l'anéantissement de l'Empire des Lucianas ont complètement chamboulé la structure de l'église d'Obsidia. Il n'existe donc plus d'organisation centrale dictant la voie aux différentes régions.

Aujourd'hui éparpillés au sein de la plupart des factions, les prêtres d'Obsidia agissent souvent à titre de juges ou de conseillers juridiques pour les dirigeants, locaux ou régionaux. Ces prêtres se font parfois appeler hommes de loi et peuvent être aidés par des moines, qui agissent à titre de gardes d'honneur ou de miliciens. Les femmes sont présentes dans tous les niveaux de prêtrise.

Obligations des fidèles

Selon les adorateurs d'Obsidia, tous les conflits valent la peine de s'en mêler. Cette intervention s'effectuera toujours dans l'unique objectif de faire triompher les règles de droit et le respect de l'autorité légitime. Pour cette raison, lorsqu'un autre disciple en fait la demande, les adorateurs d'Obsidia devront tout faire en leur pouvoir pour recueillir des renseignements, des preuves ou des témoignages dans une cause où les repères légaux sont imprécis ou manquants.

Un disciple d'Obsidia doit toujours accepter de régler un différend lorsqu'on lui en fait la demande. S'il n'a pas la compétence ou l'autorité pour le faire, il tente généralement de référer les parties à la personne la plus appropriée pour régler la dispute.

L'éthique des priants d'Obsidia, qui les incite à respecter et à faire respecter tout engagement, fait d'eux des personnes-ressources précieuses en ces temps troubles. En effet, ils servent fréquemment de témoins, de scribes ou de comptables lorsque vient le temps de s'assurer que des engagements ou des ententes soient respectés.

Fêtes religieuses

- 17 juin 840 : Nomination du premier roi disciple d'Obsidia, Haudour 1^{er}
- 28 juillet : Fête de la justice supérieure
- 17 août : Jour des grands jugements
- 25 août 1167 : Jour d'Asimue (assassinat de l'Empereur cradeux)
- 20 septembre 567 : Écriture du premier Livre de Lois
- 26 septembre 1149 : Commémoration de la chute des capitales

Parreth

- Partie ou sentiment de Uissep : Courage
- Ses valeurs en quelques mots-clés : Courage, surmonter l'adversité
- Symbole : Tête d'aigle



Les principaux commandements

- Éliminer toute nuisance à l'harmonie d'Obsidia.
- Défendre les faibles.
- N'accepter aucune insulte (une forme du mal).

Présentation générale

Croyant dur comme fer que le courage mène assurément à la réussite, les disciples de Parreth croient que l'échec est toujours imputable à un manque de courage. C'est pourquoi ils n'ont jamais peur de foncer tête baissée vers un objectif qu'ils jugent bon et juste. Les adorateurs de Parreth ne reculent jamais devant une occasion de se battre physiquement pour faire valoir son bon droit. Ils sont même parfois un peu prompts à dispenser la justice (ou plutôt leur vision de la justice) par leur épée.

Les disciples de Parreth sont des gens bons. C'est pourquoi ils s'insurgeront contre toute injustice et contre tout comportement gratuit ou maléfique. Cependant, ils comprennent aisément que des gens puissent momentanément s'éloigner du droit chemin afin de poursuivre un objectif louable; ils sont alors beaucoup plus cléments.

Lors de l'invasion cradeuse, la religion de Parreth s'est éteinte presque instantanément. En effet, on raconte que par un stratagème malicieux, Parreth aurait été envoyé malgré lui dans le monde d'Obsidia en tant que mortel et qu'il fut assassiné par un prêtre de Jidousial ayant compris sa véritable identité. Dès le moment de sa mort, tous les disciples de Parreth ont perdu contact avec lui et n'ont plus jamais été capables de faire de miracles en son nom.

Au fil des décennies qui ont suivi, Vladeck a adouci ses dogmes, les axant davantage sur la force et les liens tribaux, récupérant ainsi une bonne partie des anciens disciples de Chek et de Vladeck. Par contre, au cours des dernières années, Vladeck est redevenue plus guerrière et sauvage, au grand déplaisir de gens qui, il y a quelques siècles, auraient prié Parreth.

Or, il y a quelques années, des personnes ont vu des présages (vision d'aigle, rêves spéciaux) du retour de cette religion, ce qui a suscité une grande méfiance de la part des priants de Vladeck. Malgré cela, un petit groupe de disciples a réussi à retrouver Parreth, toujours emprisonné dans une enveloppe humaine, et à lui permettre de redevenir un dieu. Depuis ce jour, ses disciples

jouissent des mêmes pouvoirs que les autres religions, ce qui a accentué le transfert de disciples de Vladeck vers Parreth.

Structure de la religion

Il n'existe pas encore de structure formelle à cette religion, qui vient à peine de compter de nouveaux disciples. En revanche, lorsque des disciples sont suffisamment nombreux pour former de petits groupes d'entraînement et de soutien, le plus expérimenté des soldats est généralement appelé Grand maître et devient en quelque sorte le leader spirituel du groupe.

De petits autels sont parfois formés pour rendre hommage à l'ancien dieu, mais rien qui ne peut être nommé « temple ».

Obligations des fidèles

La fierté et le courage des adorateurs de Parreth les mènent souvent à être plus impulsifs que courageux. Désirant toujours aller de l'avant de façon courageuse, il leur est donc interdit de refuser une proposition de duel en cas de différend. Ils prendront cependant en pitié les vaincus qui en font la demande.

Fêtes religieuses

- 12 avril 851 : Création du grand temple de la Cité Luminar
- 13 août -1 : Insurrection de Parreth contre la Grande Trahison
- 4 juin 530 : Début du soulèvement lors du Conflit royal
- 1er septembre : Fête du courage

Vladeck

- Partie ou sentiment de Uissep : Sang (Mars)
- Ses valeurs en quelques mots-clés : Force brute, guerre, violence



Les principaux commandements

- Les ennemis doivent mourir.
- Une bataille n'est terminée que lorsque tous les adversaires sont morts.
- N'accepter aucune insulte.
- Vaincre plus fort que soi apporte la plus grande gloire.
- Torturez ceux qui vous ont humilié.

Présentation générale

Pour les disciples de Vladeck, c'est la force physique qui domine le monde; à preuve, faites entrer en collision la tête d'un érudit et une épée affûtée pour voir qui l'emportera... D'ailleurs, s'il y a bagarre, il est certain que tous les disciples de Vladeck s'y lanceront tête baissée pour tuer sans pitié au nom de leur dieu. La pire mort pour un disciple de Vladeck est de mourir de vieillesse.

Longtemps perçue comme une religion barbare ne comptant que des tueurs sanguinaires, des tueurs et des violeurs, Vladeck s'est relativement assagie à la suite de l'invasion cradeuse, particulièrement lors de l'intégration des anciens disciples de Parreth et de Chek.

L'arrivée d'anciens ennemis jurés, comme les disciples de Parreth, au sein de l'église de Vladeck a apporté une certaine noblesse aux notions de force et de violence. La soif de sang et de pillage a été éludée au profit d'un plus grand respect entre les camarades, mais également envers les adversaires. Mais la réapparition de priants de Parreth et la désertion de soldats plus « modérés » au profit de Uissep ont vite ramené les disciples de Vladeck dans leurs vieilles habitudes de combats sanguinaires.

Par ailleurs, l'arrivée de disciples de Chek a eu pour effet de créer un fort esprit de corps entre les fidèles. En effet, lorsque deux inconnus apprennent qu'ils prient tous deux Vladeck, un lien de camaraderie se crée presque instantanément. Cette fidélité est souvent plus forte que les liens familiaux, car dans un combat, vous devez toujours pouvoir compter sur vos compagnons d'armes. La plupart des soldats prient Vladeck. Cependant, pour cet aspect, le départ de fidèles au profit de Chek n'a pas eu d'impact sur l'importance de la vie de clan chez les adorateurs de Vladeck.

Structure de la religion

Même s'il n'existe pas de structure centrale à l'église de Vladeck, chaque localité qui compte au moins une poignée de fidèles est organisée autour d'une organisation forte aux allures d'un clan.

Ainsi, chaque cellule est dirigée par un général de guerre, le combattant ayant la plus grande réputation au sein du groupe; ce dernier agit en quelque sorte de chef de clan local. Pour tout priant de Vladeck, combattre aux côtés d'un général de guerre constitue un honneur. De plus, les généraux de guerre peuvent accorder le titre honorifique de grand guerrier à tout disciple de Vladeck qui a démontré de belles aptitudes guerrières. Il n'existe que deux façons de faire en sorte qu'un général de guerre ne le soit plus : il lègue son titre à un grand guerrier du groupe ou il est tué par un prétendant lors d'un duel.

Partout où le nombre le justifie, les villes comptent un temple de Vladeck qui a l'allure d'un croisement entre une taverne et une caserne d'entraînement. Ces temples sont administrés par un général de guerre, par un prêtre (souvent appelé chaman) et par un certain nombre de grands guerriers.

Obligations des fidèles

La fierté des adorateurs de Vladeck les mène souvent à être plus impulsifs que courageux. Désirant toujours faire triompher la force brute, il leur est donc interdit de refuser une proposition de duel en cas de différend. Dans la même veine, toute personne proférant des insultes contre un disciple de Vladeck doit s'attendre à être punie d'une manière ou d'une autre (généralement par la violence ou la torture, selon la gravité des événements).

Les fidèles de Vladeck agissent parfois comme garde (de la paix ou du corps); cependant, ils agiront plus souvent sur le coup de l'impulsion que sur la base d'actes sensés, réfléchis et subtils. D'autres aiment bien intimider des gens sur commande, ou encore agir comme huissier. Évidemment, leur persuasion n'est jamais très subtile...

Par ailleurs, les disciples ont un fort respect de l'autorité lorsqu'elle est soutenue par la force. Ainsi, lorsqu'un général de guerre ou un prêtre en autorité donne un ordre, chaque fidèle fait face à deux choix : obéir au chef ou le défier dans l'unique objectif de prendre sa place. Et comme le chef est chef parce qu'il est le plus fort, la première option est donc, la plupart du temps, la seule envisagée.

Fêtes religieuses

- 15 juin 760 : Début de l'assaut ayant mené à la chute de la Cité Luminar
- 26 juillet 290 : Création de l'Empire cradeux
- 13 août : Fête d'hommage aux généraux de guerre et aux grands guerriers
- 1^{er} septembre : Fête du courage
- 3 septembre 760 : Jour des grandes exécutions
- 9 octobre : Consécration du sang et de la violence

Histoire d'Obsidia

Principaux événements historiques

De la création du Destin à aujourd'hui

La présente section se veut une description générale des différents événements entourant la création et le développement du Destin, de Uissep, de l'univers et d'Obsidia. Causes et conséquences ne seront que brièvement évoquées ici.

Pour une raison inconnue, il y a un peu plus de 2450 ans, le Destin fut créé. Dès le premier jour, celui-ci créa le temps, puis, quelques années plus tard, Uissep. Cette étoile-entité matérialisait alors la signification même de la perfection. Mais, une centaine d'années plus tard, Uissep se fragmenta en milliers d'étoiles et de planètes (les étoiles représentant les sentiments de Uissep tandis que les planètes représentent chacun de ses membres). Le cœur de Uissep, la planète Obsidia, est l'endroit où toutes les aventures se déroulent.

Dates importantes

[Exception : Le chiffre magique de conversion du calendrier est 429 (nous sommes en 1597).]

<u>Date</u>	<u>Événement</u>
01/01/-867	Le Destin prend forme. Le temps se crée. À ce moment, seul le Destin, à la fois présent et invisible, remplit l'Univers.
15/07/-852	Création de l'étoile-entité Uissep, une matérialisation de la perfection. Il s'agit en fait d'un énorme astre à la forme vaguement humanoïde. Uissep constitue, dès sa création, le seul élément matériel de l'Univers.
04/12/-730	Fragmentation de Uissep. La cause de sa fragmentation est et demeurera un mystère complet. Une légende dit cependant que celui qui réussira à réunir et à comprendre les Trois Livres verra dans son esprit la forme exacte de Uissep et apprendra pour quelle raison elle s'est fragmentée.
04/12/-630	Création des planètes et des étoiles. Chaque planète représente un ancien membre de Uissep; pour leur part, les étoiles représentent les sentiments de l'étoile-entité.
22/05/-286	Organisation de la rébellion. Les étoiles représentant de mauvais sentiments, ainsi les planètes provenant des membres les plus vils se consultent et conviennent de se placer, à un moment jugé opportun, dans un alignement qui permettrait alors de briser l'harmonie régnant jusqu'alors dans l'Univers.
01/07/-1	La Grande Trahison. Les planètes et étoiles rebelles s'alignent afin de briser l'harmonie de l'Univers. Leur alignement donne naissance à Asyndèk, la créature maléfique de l'Univers. Cet être, dont les pouvoirs sont pratiquement infinis, dispose de connaissances magiques assez importantes pour causer de nombreux cataclysmes. Il peut aussi se matérialiser sous n'importe quelle forme.
01/01/1	Création de Santiam. Afin de répondre à la création d'Asyndèk, les étoiles et planètes plus nobles s'alignent afin de créer Santiam, la représentation du bien présent dans l'Univers. Celui-ci dispose de pouvoirs semblables à Asyndèk, mais les utilise surtout pour contrôler le Mal et calmer les ardeurs de ce dernier plutôt que de l'affronter directement.

<u>Date</u>	<u>Événement</u>
13/02/1	Création des saisons. Asyndèk, à l'aide d'un de ses pouvoirs, causa l'éloignement des bonnes planètes et étoiles. Cet éloignement avait pour effet de réduire le pouvoir de celles-ci. C'est pourquoi Santiam répliqua quelques instants plus tard en tentant de contrer le sort lancé par Asyndèk. Les sorts contradictoires ne s'annulèrent pas, mais entrèrent dans un combat sans fin. Ce combat, qui donne de façon cyclique l'avantage au Mal (hiver et nuit) et au Bien (été et jour), créa les cycles des jours et des saisons.
20/05/1	Création des animaux. Afin de détruire ou de protéger les beautés d'Obsidia, la planète au centre de l'univers, Asyndèk et Santiam créèrent de nombreuses races d'animaux pour servir leurs desseins.
15/08/1	Création des hommes. Toujours dans le but de protéger ou de détruire les ressources d'Obsidia, les deux demi-dieux créèrent les humains. Santiam créa les Rhinniens alors qu'Asyndèk répliqua avec les Cradeux. La création de ces deux peuples donna lieu à la Guerre fondamentale.
06/04/254	Début du règne erriep. Ayant le dessus sur leurs vis-à-vis Cradeux, les Errieps amorcèrent ce que l'on appelle aujourd'hui le règne erriep. Basé sur la famille, l'agriculture, l'élevage, la chasse (dans une moindre mesure) et la pêche, ce régime de vie se voulait plus calme et ordonné que celui des Cradeux. Les affrontements entre les deux peuples demeuraient cependant monnaie courante.
300-325	L'Épidémie des nouveau-nés. Cette épidémie causa des malformations aux nouveau-nés. En plus de malformations diverses, plusieurs bébés sont nés anormalement petits, trapus et très velus. Des parents ont alors décidé d'envoyer dans une grande grotte des Monts Monors tous les enfants mal formés. Réagissant à cette décision, une poignée d'habitants décida de protéger et d'élever ces enfants. La race des nains venait de naître.
18/06/457	L'Oubli. Les affrontements entre Errieps et Cradeux étant devenus trop nombreux, les habitants d'Obsidia virent alors à oublier qu'ils avaient été créés dans le cadre d'un combat entre le bien et le mal. Les gens eurent d'autres préoccupations, ce qui donna lieu à la création de nouveaux peuples. L'Oubli correspond à la fin du Premier Livre (voir la section Les Trois Livres).
15/09/467	Naissance de Mitriam. Empruntant une forme humaine, Asyndèk s'est violemment accouplé avec une Cradeuse et l'enfant issu de cette liaison fut Mitriam, un être immortel doué de nombreux pouvoirs. Mitriam est le seul être respecté par toutes les créatures maléfiques du royaume.
25/12/468	Naissance de Sauran. Afin de contrer la puissance de Mitriam, Santiam engrossa la femme la plus pure du royaume d'Obsidia. L'enfant, nommé Sauran, dispose des mêmes pouvoirs que Mitriam, mais ne s'en sert que pour contrer ses plans.
23/08/501	Naissance du premier elfe. Le premier elfe est né d'une union entre Sauran et un humain. Cette union visait à créer une race pure capable de repousser les créatures du mal. Avec le temps, les elfes ont plutôt protégé les forêts où ils résident.

<u>Date</u>	<u>Événement</u>
12/02/503	Naissance du premier orque. Le tout premier membre de la race des orques est né d'une union entre Mitriam et un humain. Les premiers orques se sont réfugiés de l'autre côté des Monts Monors. Ils se sont alors multipliés et ont commencé à poursuivre les aventuriers qui s'osaient dans les montagnes.
28/02/519	Début du règne cradeux. Après avoir étudié le fonctionnement du règne erriep, les Cradeux ont réussi à placer légalement sur le trône un des leurs. En fait, quelques années plus tôt, le roi erriep est tombé amoureux d'une Cradeuse qui se disait alors Erriep. Dès qu'il fut placé sur le trône, le fils issu de cette union a rapidement fait régner la terreur sur le Royaume.
17/05/534	Mise en place du Grand Conseil. Le jour même où le peuple en révolte exécuta le roi cradeux et ses suivants, le peuple d'Obsidia prit la décision de confier les rênes du pouvoir à un Grand Conseil formé de gens de tous les peuples, afin de diriger le Royaume de manière juste et équitable.
20/09/567	Écriture du premier Livre de Lois. Afin de contrer la montée de la violence et de l'anarchie dans le Royaume, le Grand Conseil a fait écrire une série de lois visant à rétablir l'ordre et la paix sur Obsidia. Depuis ce jour, tous les personnages jugés trop mauvais pour continuer à vivre sur le Royaume d'Obsidia ont été envoyés à l'ouest des Monts Monors et condamnés à y rester jusqu'au jour de leur mort.
09/10/672	Début de la Grande Guerre. Entassés à l'ouest des Monts Monors depuis des années, les armées du mal ont entrepris un assaut massif et coordonné contre le Royaume. Cette attaque fut si imposante et organisée qu'elle obligea toute créature du royaume à choisir son camp. Le conflit fut baptisé Grande Guerre.
23/06/760	Début du règne tirandin. Grâce à une série d'attaques bien organisées et composées d'imposantes armées, les forces du mal ont été en mesure de briser le siège de la Cité Luminar, qui tenait depuis plusieurs années. À leur arrivée dans la capitale du royaume, les Cradeux se déclarèrent rois et maîtres de tout le Royaume. La prise de la Cité Luminar marqua le début du règne tirandin.
24/06/845	Explosion de la Grande Révolte. Fatigués d'être opprimés sans cesse par les tyrans installés sur le trône d'Obsidia, plusieurs groupes situés aux quatre coins du Royaume organisèrent secrètement une révolte, qui explosa en ce jour précis du 24 juin, surprenant par le fait même les autorités tirandines.
24/03/849	Union du Grand Conseil et des Rhinniens. Forcé pendant la Grande Guerre à agir secrètement, le Grand Conseil s'unit aux Rhinniens après avoir repris le contrôle de la Cité Luminar. Depuis cette union, un roi ou une reine dirige la destinée du Royaume avec l'aide du Grand Conseil.
28/07/849	Fin de la Grande Guerre. La fin de la Grande Guerre est marquée par le recul des troupes cradeuses jusque derrière les Monts Monors, soit l'endroit d'où elles sont parties. Les bandes cradeuses cernées par les chevaliers du royaume ont pour leur part été capturées et jugées.
24/09/849	Création du Code de chevalerie. Fort d'une chevalerie en plein essor afin de protéger le Royaume d'une éventuelle attaque cradeuse, le roi et le Grand Conseil ont adopté conjointement le Code de chevalerie, qui sert d'outil de référence tant aux chevaliers qu'aux hommes de loi.

<u>Date</u>	<u>Événement</u>
27/07/1136	L'Invasion dimensionnelle. À l'aide de portails leur permettant de passer directement d'un endroit à un autre, les Cradeux ont lancé une nouvelle invasion. Des attaques ont été menées simultanément aux quatre coins du d'Obsidia, déclenchant une nouvelle guerre entre Cradeux et habitants du Royaume.
19/08/1139	Destruction d'Ettynlak et disparition de deux autres divinités. Grâce à une grande cérémonie magique réalisée par les magiciens de la Forêt de Célérianne, Ettynlak est détruit juste avant de percuter Obsidia et d'entraîner sa destruction complète. Le même jour Thorion est tué par Maeljin, un puissant humain, et Gaïa est éliminée par Loirrevert.
21/11/1141	Signature de la Trêve d'Islar 1^{er}. L'Empire cradeux et le roi Islar 1 ^{er} signent une trêve. Des deux côtés, cette décision est bienvenue, car des percées sont effectuées tant du côté cradeux que par les forces du Royaume d'Obsidia. On apprendra par la suite que le roi d'Obsidia a surtout désiré cette trêve pour empêcher qu'une ville de la Forêt de Cétirianne tombe, plus précisément la ville où il avait secrètement caché les membres de sa famille...
01/08/1143	Rupture de la trêve. À l'aide d'un signal secret envoyé simultanément dans toutes les contrées où se trouvaient des sympathisants Cradeux, l'Empire cradeux a brisé la trêve afin de tenter de reprendre l'initiative dans la guerre. Tombé en disgrâce pour avoir soutenu une trêve signée pour de mauvaises raisons et avoir omis de préparer ses troupes contre une nouvelle attaque, le roi démissionnera peu après.
02/10/1145	La Grande disparition. Durant une bataille, l'empereur cradeux implora Ettynlak d'unir les forces du mal afin de régner sur l'univers tout entier. À cet instant, l'empereur disparut, ainsi que tous ses hauts gradés. Privés de dirigeants, la plupart des Cradeux restants se rendirent rapidement, mettant ainsi fin à la guerre.
12/02/1146	Création du Pacte de Greylawk. Outrés des décisions et de l'attitude du nouveau roi, des dirigeants, des conseillers et des dignitaires ont signé le Pacte de Greylawk, matérialisant ainsi une nouvelle force politique s'opposant aux règles de ce qui est maintenant défini comme la Royauté de Luminar.
10/09/1149	Lancement de l'offensive cradeuse. Des dizaines de milliers de Cradeux se lancent à l'assaut des terres à l'est des Monts Monors. Ils sont menés par les mêmes dirigeants qui s'étaient volatilisés durant la Grande disparition, quatre ans plus tôt.
26/09/1149	Chute des capitales. Des traîtres ouvrent les portes des fortifications de la Cité Luminar (aujourd'hui nommées Ruines de Molock) et de Greylawk, permettant ainsi aux troupes cradeuses de massacrer les soldats et la population de ces deux villes, qui sont rayées de la carte. Même si des villes résisteront au cours des mois suivants, cette date marque le début du Règne de Jidousial.
15/10/1150	Fin de l'expansion territoriale. Les troupes cradeuses ont conquis tous les territoires à leur portée. Seules trois régions sont épargnées : la Forêt de Célérianne, repère des magiciens, les Forêts elfiques de l'Est, regroupant toutes les forêts à l'est de la rivière Aulieur, et les Terres d'Espérab, la bande de terre située à l'est de la rivière Zitriion et au nord du fleuve Vastenon (qui comprend le Temple d'Espérab).

<u>Date</u>	<u>Événement</u>
25/08/1167	Assassinat de l'Empereur cradeux. Le chef de l'Empire cradeux, Mheulan, est tué par un de ses serviteurs. Priant secrètement Obsidia, Asimue enleva la vie de l'empereur en criant : « Pour que justice soit faite! ». La mort de l'empereur, qui avait su rallier les troupes par ses victoires militaires, marque le début d'une grande anarchie, au cours de laquelle les clans se livreront à de sanglantes luttes de pouvoir. Trois grands empires émergeront éventuellement de ce chaos.
08/01/1225	Naissance de Tacita Luciana. Naissance de la future impératrice, qui se maintiendra jeune, tout comme ses deux homologues, à l'aide d'une puissante magie.
25/01/1244	Mise en place des Trois Empires. À partir de cette date, à l'exception de la Forêt de Célériane, des Forêts elfiques de l'Est et des Terres d'Espérah, tous les territoires d'Obsidia sont sous le joug de l'un des Trois Empires, menés respectivement par le tacticien Nikau Tane, le militaire Mehdrod Oberon et la cruelle Tacita Luciana.
01/08/1349	Alliances secrètes. Des alliances secrètes se mettent en place entre les empereurs afin d'éliminer éventuellement leurs rivaux. Nikau Tane contacte en secret son homologue Tacita Luciana et lui propose une alliance secrète contre Mehdrod Oberon. Séduite par l'idée, les deux empereurs se marient en secret.
26/10/1350	Naissance d'Yzalda. Fruit de l'union secrète de Mehdrod Oberon et de Tacita Luciana (à l'insu de son mari, Nikau Tane), Yzalda Luciana est élevée en secret dans le palais de l'impératrice.
12/10/1351	Fusion des empires. Lors d'une attaque contre les elfes, Tacita Luciana et Nikau Tane isolent et massacrent Mehdrod Oberon et son armée. Quelques jours plus tard, Nikau Tane est assassiné à son tour, ce qui permet à Tacita Luciana de régner en seule maîtresse sur les trois empires maintenant unifiés.
26/10/1380	Arrivée d'Yzalda sur le trône. Le jour de son 30 ^e anniversaire, 5 ans après avoir vu sa mère lui refuser de plus grandes responsabilités, Yzalda tue sa mère en annulant rétroactivement les effets du sortilège qui réussissait à la maintenir jeune. Elle hérite donc du trône, poursuivant un règne rempli d'intrigues et de répressions.
02/10/1394	Nuit de la lune verte. Désirant rayer de la carte de la Forêt de Célériane, Yzalda Luciana entreprend d'éliminer tous les magiciens (sauf ses proches collaborateurs) de son empire. Elle profite d'une nuit de pleine lune pour faire exploser toutes les écoles de l'Académie de Marube. Ce massacre enclenche la Guerre des mages.
07/07/1398	Explosion du Fragment de Marube. Les équipes de choc d'Yzalda Luciana réussissent à détruire le Fragment de Marube, source de toute magie sur Obsidia. La Forêt de Célériane est rasée, l'impératrice est tuée par l'onde de choc et d'importantes radiations arcaniques transforment humains et animaux et créatures mortellement dangereuses. L'Empire des Lucianas s'effondre, laissant place à une nouvelle période d'anarchie et de luttes de pouvoirs.
05/05/1399	Fondation des Baronnie d'Oberon. Profitant du chaos généré par l'explosion du Fragment de Marube, les fidèles de Mehdrod Oberon restés cachés dans l'ombre se rebellent contre l'empire et forment leur propre gouvernement.
22/09/1399	Première assemblée citoyenne de la Communauté d'Expéra. Après avoir chassé les forces impériales de Rancœur, un regroupement d'humains et d'elfes forment la

- Communauté d'Expéra. Leur première assemblée citoyenne jette les bases d'une démocratie naissante.
- 25/08/1400 **Indépendance du clan Oggugat.** La guerre civile causée par des orques estimant que l'impératrice était trop faible, car elle n'a su survivre à une explosion magique a pris fin avec l'abandon par l'empire de territoire au profit de ce nouveau clan.
- 18/06/1419 **Libération des nains.** Afin de se maintenir au pouvoir sur son territoire, le chef de la province de Grurüngak libère de l'esclavage tous les nains habitant sur le territoire. Au fil des ans, un grand nombre de nains migrera vers ces terres hospitalières.
- 29/09/1427 **Création du premier califat du Sembre.** Profitant de la déroute de l'empire, un groupe d'hommes du désert nomme un calife pour guider la destinée de leur clan. Ce califat et tous les autres qui se formeront par la suite prennent le nom de Marchands du Sembre.
- 01/06/1430 **Création de l'Alliance d'Aulieur.** Non contents du résultat d'une élection ayant reporté au pouvoir Adrienne Drapeau, les elfes, non contents du résultat, quittent la Communauté d'Expéra pour former l'Alliance d'Alieur avec les elfes des Forêts de l'Est. La Communauté d'Expéra change alors de nom pour République d'Expéra.
- 19/09/1487 **Éradication des Éthérés.** Date généralement reconnue à partir de laquelle les Éthérés ne constituent plus une menace pour les habitants d'Obsidia. Ceux-ci ont presque tous été éliminés et l'affaiblissement progressif des fragments d'arcanium fait en sorte qu'on ne dénombre plus de cas de contamination à ce minéral magique.
- 10/06/1543 **Déclaration d'émancipation inclusive et de libération des peuples de l'Union obsidienne.** Jugeant que la démocratie directe de la République d'Expéra permettait trop de dérives morales, un groupe de citoyens de Padoux déclare son indépendance et forme l'Union obsidienne.
- 28/11/1596 **Fondation du Royaume de Barlynn.** À la suite de la mort de Volkar Marteau-de-Fer, considéré comme le dernier roi des nains, son fils Ralof lui succède et rejette le pouvoir de la Province de Grurüngak pour fonder un royaume nain sous les Monts Monor et d'autres lieux à proximité.
- 15/01/1597 **Sommet du protocole de verre.** Tentative de rapprochement diplomatique entre les trois principales factions d'Obsidia afin d'unir leurs forces contre une corruption mystérieuse, la Folie rouge : les Baronnie d'Oberon, l'Empire marthencyte et la République d'Expéra.
- 28/02/1597 **Signature des Traités de la Convergence.** À la suite d'intenses négociations, les Traités de la Convergence voient le jour. Plusieurs factions se transforment en alliances et institutions politiques (notamment les Baronnie unies d'Obsidia et l'Union des républiques démocratiques), de nombreuses trêves sont conclues, de même que des accords commerciaux.
- 15/03/1597 **Entrée en vigueur des Traités de la Convergence.** Les élus de la République d'Expéra et les citoyens de l'Union obsidienne approuvent le projet d'union politique, ce qui confirme l'entrée en vigueur complète des traités.

Description des règnes

Introduction aux différents règnes

Le Royaume d'Obsidia a été dirigé par plusieurs peuples différents. La présente section décrit chacun des principaux règnes qui ont marqué l'histoire du royaume, des dates marquantes à la façon de gouverner.

Règne erriep

Début du règne : 6 avril 254

Fin du règne : 28 février 519

Ayant le dessus sur leurs vis-à-vis Cradeux, les Errieps amorcèrent le 6 avril 254 ce que l'on appelle aujourd'hui le règne erriep. Basé sur la famille, l'agriculture, l'élevage, la chasse et la pêche, ce régime de vie se voulait plus calme et ordonné que celui des Cradeux.

Dirigés par un roi depuis la Cité Luminar, les Errieps étaient relativement pacifiques. Ils préféraient de loin mener une vie honnête et sans histoire qu'une vie remplie de vices et d'excès. Malgré cette volonté pacifique, les forces de l'ordre devaient régulièrement repousser les attaques cradeuses menées depuis les Monts Monors.

Les Errieps ont perdu leur trône en 519 lorsque les Cradeux ont pris le pouvoir grâce à un astucieux stratagème.

Règne cradeux

Début du règne : 28 février 519

Fin du règne : 17 mai 534

Après avoir étudié le fonctionnement du règne erriep, les Cradeux ont réussi à placer légalement sur le trône un des leurs le 28 février 519. En fait, quelques années plus tôt, le roi erriep est tombé amoureux d'une Cradeuse qui se disait Erriep. Une fois leur aîné en âge de gouverner, le roi fut terrassé par une maladie subite (probablement empoisonné). Le jeune héritier ayant été élevé par sa mère, il ne tarda pas à s'afficher comme Cradeux et à gouverner comme tel.

Le règne cradeux fut court, mais violent et excessivement répressif. En effet, dès qu'il fut placé sur le trône, le jeune roi fit tuer plusieurs nobles afin de les remplacer par des Cradeux aux allures de tyrans. Rapidement, les libertés et les richesses furent retirées au peuple d'Obsidia, les châtiments étaient durs et la répression forte. À peine quelques années après avoir joui d'un monarque bon et généreux, les habitants du Royaume ont dû subir un tyran mauvais et injuste.

D'ailleurs, les méthodes barbares du roi cradeux ont eu tôt fait de révolter les citoyens, qui renversèrent le roi et ses suivants en 534.

Gouvernance du Grand Conseil

Début du règne : 17 mai 534

Fin du règne : 24 mars 849

Le jour même où le peuple en révolte exécuta le roi cradeux et ses suivants, le 17 mai 534, le peuple d'Obsidia confia les rênes du pouvoir à un Grand Conseil formé de gens de tous les peuples, à l'exception des Cradeux. En remettant le pouvoir à un conseil plutôt qu'à un roi, les habitants du Royaume espéraient ainsi diminuer les chances qu'un tel règne se reproduise.

Depuis ce jour, tous les quatre ans, les membres de différents peuples du Royaume (Errieps, Karjes, Phrinassiens et Rhinniens) ont été invités à élire deux représentants de leur peuple. Ces représentants formaient alors le Grand Conseil, qui devait se réunir afin de gouverner le royaume de manière équitable et juste. La présidence de ce Grand Conseil changeait tous les six mois afin de

permettre à chacun des membres de le présider à tour de rôle. Bien qu'il connût quelques ratés, ce système fut considéré comme bon et efficace.

Durant la Grande Guerre, le Grand Conseil a quasiment été décimé lors de la prise de la Cité Luminar par les Cradeux. Parallèlement au règne tirandin, le Grand Conseil tenta de se réunir en secret plus à l'est dans le royaume, mais l'entreprise échoua souvent, les membres du Grand Conseil étant traqués sans relâche par les autorités cradeuses. Il joua d'ailleurs un rôle de diversion lors de la Grande Révolte.

Règne tirandin

Début du règne : 23 juin 760

Fin du règne : 24 mars 849

Grâce à une série d'attaques bien organisées et composées d'imposantes armées, les forces du mal ont été en mesure de briser le siège de la Cité Luminar le 23 juin 760. À leur arrivée dans la capitale du royaume, les Cradeux se déclarèrent rois et maîtres de tout le royaume. La prise de la Cité Luminar marqua le début du règne tirandin, bien que le règne était établi depuis plusieurs années dans les terres entourant la capitale du Royaume.

Ponctué de génocides, de répressions sauvages et de trahisons nombreuses, le règne tirandin se démarqua par sa violence et ses injustices. Chaque milice cradeuse disposait de tous les droits et pouvait exécuter sauvagement quiconque s'opposait à elle. Les miliciens n'hésitaient pas à piller les villages et à violer les femmes qui se trouvaient sur leur passage. De plus, les habitants qui organisaient des rébellions étaient brutalement torturés et leurs restes étaient dispersés aux quatre coins du Royaume en guise d'exemple.

Fort heureusement, une révolte réussit tout de même à s'organiser et à renverser le règne mis en place par les Cradeux. La fin du règne tirandin correspond d'ailleurs à la reprise de la Cité Luminar, survenue le 24 mars 849.

Roi rhinnien et Grand Conseil

Début du règne : 24 mars 849

Fin du règne : 12 février 1146

Forcé pendant la Grande Guerre à agir secrètement, le Grand Conseil s'unit aux Rhinniens, véritables chevaliers du bien et artisans de la Grande Révolte, après avoir repris le contrôle de la Cité Luminar. Depuis cette alliance, un roi ou une reine dirige la destinée du Royaume avec l'aide du Grand Conseil.

Ainsi, selon la hiérarchie établie le 24 mars 849, le roi (un Rhinnien) et sa famille règnent sur le Royaume. Afin de guider les choix du roi, les membres du Grand Conseil, aussi appelés conseillers royaux, assistent le roi dans ses décisions. De plus, afin d'éviter qu'un Cradeux n'usurpe le trône, les conseillers royaux peuvent démettre le roi de ses fonctions s'il viole les lois du Royaume. Par ailleurs, le Royaume a été divisé en duchés et en seigneuries afin que des ducs et des seigneurs puissent administrer les problèmes plus locaux.

De l'avis de plusieurs sages et penseurs, cette formule était la meilleure, la plus efficace et la plus juste qu'ait connue le Royaume.

Schisme d'Obsidia

Début du règne : 12 février 1146

Fin du règne : 26 septembre 1149

Réagissant avec colère et indignation aux décisions du nouveau roi d'Obsidia, un gamin de 13 ans, un certain nombre de dignitaires, de conseillers et de dirigeants se réunirent en secret afin de former

le Pacte de Greylawk, une contrée aux règles plus souples qui ne serait plus assujettie aux caprices d'un monarque indigne.

Bien que le roi mourut quelques semaines plus tard et qu'il fut remplacé par sa tante, plus juste et conciliante, le Pacte de Greylawk a été maintenu. Ainsi, à cette époque, la plupart des contrées d'Obsidia ont été dirigées soit par des signataires du Pacte de Greylawk, soit par un représentant de la Royauté de Luminar (le nouveau nom donné à l'ancien Royaume d'Obsidia afin d'éviter toute confusion avec la planète du même nom).

Règne des empires

Début du règne : 26 septembre 1149

Fin du règne : 7 juillet 1398

Le règne des empires est divisé en trois grandes époques : la chute de l'Empire cradeux, les Trois Empires et l'Empire des Lucianas. Ces trois périodes ont toutes été marquées par la tyrannie et la violence.

De courte durée, l'Empire cradeux a été marqué par la mise en place d'un nouveau régime basé sur la terreur et le bannissement de la plupart des traditions de paix et de justice établies par la Royauté de Luminar et le Pacte de Greylawk. Les nouveaux maîtres ont pris leur place, asservissant les anciens dirigeants et leurs alliés.

L'Empire cradeux s'effondra lorsqu'un esclave, qui priait secrètement Obsidia, a voulu rendre justice à son peuple vaincu en assassinant l'empereur. Privés d'un chef ayant su les mener à la victoire militaire, les dirigeants locaux ont tous voulu augmenter leur pouvoir, ce qui mena le monde à plus d'un demi-siècle de guerres civiles et de luttes de pouvoir.

De ces troubles ont émergé les Trois Empires, menés respectivement par le tacticien Nikau Tane, le militaire Mehdrod Oberon et la cruelle Tacita Luciana. Chacun de ces chefs imposait à sa manière un régime totalitaire où la répression constituait un élément central de la stratégie de maintien au pouvoir.

Les Trois Empires en sont devenus un seul, l'Empire des Lucianas, lorsque Tacita Luciana manœuvra habilement afin d'éliminer ses deux rivaux à l'aide d'intrigues diverses. L'impératrice fut assassinée par sa fille Yzalda, qui prit aussitôt sa place. La fin de l'Empire des Lucianas fut marquée par une guerre sans merci contre les magiciens de la Forêt de Célériane.

Grand chaos

Début du règne : 7 juillet 1398

Fin du règne : 15 mars 1597

La guerre entre les magiciens et l'Empire des Lucianas prit fin par l'explosion du Fragment de Marube, la source de toute magie sur Obsidia. Cette explosion tua l'impératrice, et causa d'importantes perturbations sur l'ensemble de la planète.

Depuis la destruction de ce puissant artefact (et l'annihilation de la Forêt de Célériane, aujourd'hui nommée Forêt maudite), qui entraîna la mort d'Yzalda et de son état-major, le chaos et l'anarchie règnent partout sur Obsidia. Les infrastructures se sont désintégrées, aggravées par les problèmes de climat et de récoltes faméliques engendrées par le cataclysme de l'éclatement du Fragment de Marube.

Des organisations politiques se mettent progressivement en place et les frontières se stabilisent peu à peu, mais demeurent le fruit de fragiles alliances. À terme, tout porte à croire que l'ère des grandes puissances est révolue et que le nouvel ordre mondial sera formé de plusieurs factions dirigeant chacune une ou plusieurs régions du territoire.

Principaux conflits globaux

Présentation des guerres

Qu'elles aient été sanglantes ou non, plusieurs guerres ont marqué l'histoire du Royaume d'Obsidia. Plusieurs de ces guerres ont changé la face du royaume et c'est pour cette raison qu'elles sont décrites dans la présente section.

Guerre fondamentale

Début de la guerre : 15 août 1

Fin de la guerre : 18 juin 457

La Guerre fondamentale débuta lorsque Asyndèk créa le peuple cradeux, quelques heures à peine après que Santiam eût créé les Rhinniens dans le but de protéger les beautés d'Obsidia. Pour leur part, les Cradeux tentaient de détruire les richesses d'Obsidia, de même que les Rhinniens.

La Guerre fondamentale fut au départ très peu organisée; les groupes ennemis se combattaient dès qu'ils s'apercevaient, sans plus. Au fil des ans, les Cradeux et les Rhinniens se regroupèrent afin d'être plus efficaces. Tandis que les Cradeux préféraient se réfugier dans les Monts Monors, les Rhinniens préféraient plutôt les grands espaces, où les richesses du royaume étaient plus nombreuses.

L'éparpillement des Rhinniens eut pour effet de créer d'autres peuples aux intérêts différents, mais toujours portés vers le bien. C'est ainsi qu'en 254, les Errieps créèrent un système monarchique permettant d'établir un certain ordre dans le royaume. Pendant ce temps, les Rhinniens continuaient à combattre les Cradeux et ont accepté volontiers ce nouvel ordre.

Après plusieurs années de calme, les Cradeux s'étant réfugiés profondément dans les Monts Monors, survint l'Oubli. Malgré le fait que les peuples d'Obsidia restaient toujours vigilants au mal ainsi qu'aux Cradeux, ils oublièrent qu'ils furent à l'origine créés dans le but de détruire ou de protéger les beautés d'Obsidia. Cet Oubli, survenu le 18 juin 457 (jour où le roi erriep cessa d'envoyer chaque jour des combattants vers les Monts Monors), marqua la fin du conflit.

Conflit royal

Début de la guerre : 28 février 519

Fin de la guerre : 17 mai 534

Le conflit royal coïncide avec le règne cradeux, qui fut relativement bref, mais plutôt violent. Après avoir étudié le fonctionnement du règne erriep, les Cradeux placèrent légalement sur le trône un des leurs le 28 février 519. En fait, quelques années plus tôt, le roi erriep est tombé amoureux d'une Cradeuse qui se disait alors Erriep. Une fois leur aîné en âge de gouverner, le roi fut terrassé par une maladie subite (probablement empoisonné). Le jeune héritier ayant été élevé par sa mère, il ne tarda pas à s'afficher comme Cradeux et à gouverner comme tel.

Afin de prendre le pouvoir, les Cradeux ont faussement accusé le frère jumeau du futur roi cradeux. Même s'il était lui aussi le fruit d'une mère cradeuse, ce fils avait été élevé par le père erriep, qui enseigna la bonté et la justice à son fils afin qu'il lui succède sur le trône. Or, lorsque le roi s'éteignit, plusieurs conseillers du roi (ceux d'origine cradeuse, mais qui s'affichaient comme des Errieps) accusèrent le successeur légitime du roi. Avant qu'il ne soit inutilement jugé et exécuté, un groupe d'Errieps fidèles réussit à s'enfuir de la Cité Luminar. C'est ainsi que le jeune Cradeux put monter sur le trône de façon « légitime », la nouvelle de la défection du prince s'étant rapidement répandue.

Après avoir réussi à se cacher dans un endroit sûr, le jeune héritier et ses proches commencèrent à faire valoir leur bon droit et à faire courir la rumeur que les accusations étaient fausses. Les rumeurs

furent rapidement confirmées lorsque les habitants du Royaume virent comment le nouveau roi régnait sur Obsidia, soit de façon tyrannique. De nombreuses révoltes ponctuèrent donc le conflit, qui se termina lorsque les forces demeurées fidèles à l'ancien roi réussit à chasser du trône le roi cradeux et ses suivants.

Grande Guerre

Début de la guerre : 9 octobre 672

Fin de la guerre : 28 juillet 849

La Grande Guerre, aussi appelée Guerre cradeuse, fut longue, sanglante et impliqua toutes les races et tous les peuples d'Obsidia. Durant cette guerre, d'immenses armées cradeuses bien organisées traversèrent les Monts Monor afin d'envahir et de dominer le Royaume.

Après avoir surmonté de nombreux obstacles et un très long siège, les Cradeux ont réussi à envahir la Cité Luminar, obtenant par le fait même le contrôle de la plupart des terres à l'ouest des Monts Monor. Un régime de terreur s'installe alors et les tentatives de rébellions sont rapidement étouffées, puis noyées dans de cruels bains de sang.

Ce n'est que près d'un siècle plus tard que la Grande Révolte réussit à se mettre en place et à mobiliser simultanément de courageux résistants dans les milliers de villes et de villages du Royaume. La vigueur et l'ampleur de la révolte eurent rapidement raison du régime tirandin.

Des détails supplémentaires concernant la Grande Guerre (par exemple, les dates et descriptions des principaux événements marquants) sont disponibles dans le document [Archives d'Obsidia](#).

Virus de la mort

Début de l'épidémie : 902

Fin de l'épidémie : 995

Durant toutes ces années, un virus mortel frappa la population entière du Royaume d'Obsidia. Semblable à la peste, la maladie se développa tout d'abord dans les plus grandes villes du royaume avant de gagner les villages et les campagnes. Aucune race ne fut épargnée par cette terrible maladie, qui tuait la grande majorité des gens qui en étaient victimes. Plus du tiers de la population d'Obsidia périt des suites de cette terrible maladie.

La grande majorité des habitants du Royaume croient dur comme fer que cette maladie a été causée par les Cradeux afin d'affaiblir la population et d'envahir plus facilement les terres. La Grande Guerre ayant pris fin une cinquantaine d'années plus tôt, il apparaissait évident pour les habitants d'Obsidia qu'il s'agissait en fait de représailles destinées à venger la défaite cradeuse.

En fait, le virus n'a pas été créé et propagé par les Cradeux. Il s'est créé « naturellement » et s'est propagé de façon tout aussi naturelle. Les habitants d'Obsidia n'ont pas été mis au courant, mais les Cradeux, les orques ainsi que toutes les créatures habitant les Monts Monor ont été également touchés par le terrible virus. C'est d'ailleurs pour cette raison que, malgré les appréhensions et les préparatifs de guerre effectués par les habitants d'Obsidia, aucune guerre ne se déclara pendant cette période.

Seconde Guerre cradeuse

Début de la guerre : 27 juillet 1136

Fin de la guerre : 2 octobre 1145

L'Empire cradeux s'est regroupé au cours des derniers siècles afin de mener une nouvelle offensive contre le Royaume d'Obsidia. À l'aide notamment d'alliances secrètes (dont avec le duc des Terres de Daviandra) et de portes dimensionnelles qui permettaient de se téléporter d'une extrémité d'Obsidia à l'autre instantanément, une grande attaque fut menée sur plusieurs fronts simultanément.

Malgré une certaine désorganisation, marquée par des reculs sur plusieurs fronts, l'armée d'Obsidia a réussi à stabiliser le front, et même à effectuer quelques percées dans les contrées cradeuses. Pour les troupes du Royaume, il s'agissait d'une première (être en mesure de prendre des villes à l'ouest des Monts Monor) et cette situation causa une certaine désorganisation du côté de l'Empire cradeux, qui n'a jamais eu à se défendre sur ses propres terres.

À la suite d'une brève trêve de deux ans, le conflit reprit de plus belle. Lors d'une grande bataille sur les terres cradeuses, l'empereur implora Etylnak d'unir les forces du mal afin de régner sur l'univers tout entier. À cet instant, l'empereur disparut, de même que tous les hauts gradés cradeux. Privés de dirigeants, la plupart des Cradeux restants se rendirent rapidement, mettant ainsi fin à la guerre.

Quatre ans après la fin de la guerre, les généraux cradeux disparus réapparurent et lancèrent un assaut éclair sur les places fortes de la Royauté de Luminar et du Pacte de Greylawk. Cette attaque permit notamment aux Cradeux de rayer de la carte la Cité de Luminar, rebaptisée Ruines de Molock, en l'honneur du dieu déchu ayant ouvert les portes de la ville et précipité la chute de la capitale.

Guerre des mages

Début de la guerre : 2 octobre 1394

Fin de la guerre : 7 juillet 1398

Cette guerre marque la lutte sans merci que mena l'impératrice Yzalda Luciana contre les magiciens de la Forêt de Célérianne. Dégoutée par l'usage de la magie, qui protège notamment un groupe d'elfes résistants, la dirigeante de l'Empire des Lucianas cherche par tous les moyens de raser la forêt enchantée, repère des pratiquants de la magie et des prêtres de Marube.

La guerre débute par le massacre de tous les magiciens de l'empire d'Yzalda, à l'exception de quelques érudits et proches collaborateurs qui l'assisteront dans l'exécution de ses plans. Ce massacre, surnommé Nuit de la lune verte, est marqué par l'explosion de la totalité des écoles de l'Académie de Marube, dont la fréquentation par tous les magiciens était obligatoire, sur ordre de l'impératrice (qui cherchait ainsi à les débusquer afin de les exterminer plus facilement).

Ensuite, à l'aide de puissantes runes antimagie, les troupes impériales s'attaquèrent méticuleusement à l'ensemble de la lisière de la Forêt de Célérianne. L'étau s'est progressivement resserré jusqu'à la découverte du Fragment de Marube, source de toute magie sur Obsidia. Yzalda et ses érudits trouvèrent alors un moyen de détruire cet artefact.

L'explosion du Fragment de Marube raya de la carte la Forêt de Célérianne (maintenant appelée Forêt maudite), mais emporta également l'impératrice et son état-major. La destruction de l'artefact libéra également une dangereuse puissance, source de chaos, de destruction et de peur sur l'ensemble de la planète depuis ce jour.

Guildes d'Obsidia

Introduction aux guildes

Un regroupement secret

Une guildes est une sorte de regroupement professionnel dans lequel des gens s'unissent pour échanger des connaissances et des informations dans le but de faire avancer une cause commune. L'intérêt qui anime les membres d'une même guildes peut différer quelque peu, mais tous les membres sont solidaires lorsque viennent épreuves et difficultés à surmonter.

Les guildes permettent aussi aux membres de se former les uns les autres. Cela permet premièrement à la guildes de disposer d'éléments compétents qui peuvent facilement servir ses intérêts. D'autre part, ces échanges de connaissances permettent aux membres d'acquérir au rabais de nouvelles compétences pouvant leur servir dans le futur.

Les guildes sont généralement gardées secrètes et ce, même si presque tous les habitants du royaume sont conscients de leur existence. À peine quelques guildes, souvent les plus puissantes et les plus influentes, agissent à découvert.

Code d'honneur de la guildes

Toutes les guildes possèdent un code d'honneur. Ces codes définissent la ligne de conduite que chaque membre doit suivre à tout prix. Le code d'honneur est conçu en fonction des buts et principes de la guildes.

Lorsqu'un personnage fait partie d'une guildes, il doit à tout prix suivre les lignes de conduite de son code d'honneur. Ne pas suivre ces règles pourrait causer un renvoi de la guildes ou des représailles fâcheuses entre la guildes et le personnage. La loyauté envers la guildes doit être telle que le personnage doit être prêt à transgresser des lois ou des règlements pour remplir une mission ou respecter le code d'honneur de sa guildes.

Notes sur les guildes

Les pages qui suivent contiennent une liste des plus importantes guildes se trouvant sur le territoire d'Obsidia. Il s'agit en fait d'une description des principales guildes. Plusieurs autres guildes existent de par le royaume; elles ne sont simplement pas toutes expliquées de manière exhaustive.

Guildes d'assassins et de voleurs

Archanges

Présentation : Les archanges forment une société secrète dont les membres ont leurs antennes partout et qui est toujours à l'affût de la moindre information pouvant avoir un impact social, politique ou religieux. Sous le couvert de l'anonymat, leurs membres sont infiltrés dans la plupart des états-majors politiques. La guilde est aussi particulièrement bien implantée dans la plupart des guildes de voleurs et d'assassins de la planète.

Lorsqu'une personne découvre la véritable identité d'un archange, une des deux situations suivantes est sur le point de survenir : soit elle est elle-même sur le point de devenir un archange, soit elle est sur le point d'être assassinée.

Signe distinctif : deux ailes tatouées sous le pied gauche. À noter que leurs actions ne sont jamais signées.

Structure : La direction des Archanges est constituée d'un conseil de cinq grands chefs. Une vingtaine d'agents de liaison assurent également le lien entre le Conseil des cinq et les différentes organisations infiltrées par la guilde.

La culture du secret étant très présente au sein des Archanges, lorsque plus d'un archange fait partie d'une organisation quelconque, chacun des membres ignore l'identité de ses collègues.

Cercle de Pédular

Présentation : Le Cercle de Pédular est généralement réputé constituer la guilde d'élite des voleurs et des assassins. Elle jouit d'une excellente réputation parmi les filous. Devenir membre du Cercle de Pédular constitue un grand honneur parmi les membres des guildes. C'est pourquoi, à quelques exceptions près, les autres guildes n'ont pas d'objections à ce que le Cercle de Pédular fasse des affaires sur un territoire qui lui est normalement acquis.

Il arrive fréquemment que les membres du Cercle de Pédular soient autorisés à cumuler deux allégeances, soit celle de leur guilde d'origine, ainsi que celle du Cercle de Pédular. Cette situation permet ainsi au Cercle d'exercer une certaine influence sur les autres guildes.

Signe distinctif : Les membres portent un bijou gravé ou orné d'un « P ». Leurs crimes sont parfois signés par un cercle entourant la lettre « P ».

Structure : Le Cercle de Pédular est une structure dont les décisions sont très centralisées. Situé dans un domaine cossu de Zkhy, le siège social de la guilde est le lieu de réunion du conseil général, instance qui prend la quasi-totalité des décisions concernant l'organisation. Ce conseil est formé d'un représentant de chacune des 12 antennes régionales et de deux représentants de chacune des guildes suivantes : Casseurs, guilde de la Mort âcre, Tecks.

Chaque antenne régionale est constituée de 10 à 20 membres et a pour mandat de mettre en œuvre les décisions prises par le conseil général en réalisant elles-mêmes les mandats ou en les confiant à des guildes locales. Les antennes régionales sont aussi responsables de dénicher les meilleurs talents en matière de voleurs et d'assassins, le tout dans un objectif de recrutement pour le Cercle de Pédular (en tenant compte que chaque embauche est entérinée par le conseil général).

Perception des autres guildes

- **Archanges** : Vague connaissance d'assassins et d'espions d'élite qui savent tout sur tous. Aucun lien connu entre les deux guildes.
- **Casseurs** : Guilde spécialisée dans l'usage de la force et de l'intimidation.
- **Mort âcre** : Guilde spécialisée dans l'influence, les jeux de coulisses et l'intimidation discrète.
- **Tecks** : Guilde spécialisée dans l'influence, les jeux de coulisse et l'intimidation discrète, quoique plus visible que la guilde de la Mort âcre.

Casseurs

Présentation : La guilde des Casseurs est une guilde surtout formée de guerriers, de voleurs et de brutes plus intéressés par l'argent et les conquêtes faciles que par la soif du pouvoir et les intrigues politiques. Pour eux, c'est par la force que l'autorité s'impose. Lorsque l'organisation est bien établie dans une ville ou une région, ils n'ont pas peur de s'afficher comme membres de leur guilde, car ils misent sur le fait que toute dénonciation sera punie par la force.

Même s'ils préfèrent généralement s'établir dans des villages et des villes plutôt densément peuplées, les groupes de Casseurs n'hésitent pas à considérer tous les environs de la localité comme faisant partie intégrante de leur territoire. Il arrive régulièrement que les groupes locaux se donnent un nom de gang (inspiré du thème des Casseurs). Ils sont en outre très territoriaux et n'hésiteront pas à guerroyer entre eux si un lieu est convoité par plus d'une cellule.

Signe distinctif : Les membres arborent généralement un tatouage au bras représentant un objet brisé. Lorsqu'ils commettent un crime, ils saccagent l'endroit ou s'assurent qu'au moins un objet a été brisé et laissé bien en évidence.

Structure : N'ayant que faire des luttes politiques entre les différentes factions, les Casseurs ont maintenu leur structure intacte, malgré le Schisme. Ceci signifie que leurs activités sont dirigées depuis un château fortifié situé dans un domaine à quelques kilomètres de Darzeau. De là, les principales décisions sont prises par un conseil de 18 membres, soit trois représentants de chacun des six chapitres :

- Chapitre de Zkhy
- Chapitre de Rancœur
- Chapitre de Prax
- Chapitre de Marthency
- Chapitre de Redidan
- Chapitre de Cioulavik

Pour chacun des chapitres, il existe un siège social qui prend la plupart du temps la forme d'une résidence bien gardée située dans un lot à l'extérieur de la ville. Le siège social est le lieu de discussion et de négociation des principales orientations régionales. À ces réunions, un représentant par cellule est admis et tous se doivent respect durant les délibérations, que des cellules soient actuellement en guerre l'une contre l'autre ou non. Bien que les représentants régionaux jouissent généralement d'un plus grand pouvoir d'influence, tous doivent normalement être considérés comme égaux lorsque les réunions régionales ont lieu.

Perception des autres guildes

- **Archanges** : Vague connaissance d'assassins et d'espions d'élite qui savent tout sur tous. Aucun lien connu entre les deux guildes.
- **Cercle de Pédular** : Guilde d'assassins présente sur tout le territoire couvert par les Casseurs; elle se donne des airs de supériorité, mais leurs assassins sont efficaces. Constitue une bonne source de contrats lucratifs.
- **Mort d'acre** : Guilde d'assassins qui aiment beaucoup les jeux politiques et les luttes d'influence. Constitue une bonne source de contrats lucratifs.
- **Tecks** : Guilde d'assassins qui aiment beaucoup les jeux politiques et les luttes d'influence. Constitue une bonne source de contrats lucratifs.

Guilde de la Mort âcre

Présentation : La guilde de la Mort âcre est une guilde qui regroupe à la fois des assassins, des voleurs, des espions, ainsi que d'autres types de magouilleurs qui prennent plaisir à contrôler les événements depuis les coulisses. Utilisant notamment la ruse et l'intimidation, la guilde aime imposer l'image d'une organisation discrète, mais dangereuse et autoritaire. De cette façon, elle peut à la fois imposer des « tarifs de protection » et s'infiltrer dans les sphères de pouvoir, afin d'éviter que les forces de l'ordre ne déclenchent les hostilités contre elle et ses membres.

Il s'agit d'une guilde qui se réorganise depuis l'effondrement des structures politiques, lors de l'explosion du Fragment de Marube. Bien au fait de la structure politique de chaque région, les membres sont en mesure de profiter pleinement des failles du système pour s'incruster discrètement dans le paysage et s'imposer auprès des commerçants et des petits nobles qui commencent à s'établir sur leur territoire. La guilde de la Mort âcre préfère s'implanter dans de petites villes et villages aux structures gouvernementales plus faibles, ce qui facilite leur travail d'infiltration et de contrôle.

Signe distinctif : Pour être admis à la guilde, un membre doit préalablement réussir avec succès une mission d'assassinat. Ensuite, lors de son intronisation, il reçoit une gemme mauve qu'il doit conserver secrètement sur lui en permanence. Les crimes de cette guilde sont rarement signés, mais les lieux qu'elle contrôle sont marqués d'une tache noire.

Structure : La structure de la guilde de la Mort âcre est très décentralisée, la coordination des actions s'effectuant essentiellement par des réunions annuelles d'échanges d'informations entre les responsables régionaux.

Chaque région est contrôlée par un petit groupe d'espions et d'assassins qui veille à ce que les différentes cellules locales soient efficaces et suffisamment discrètes pour ne pas trop éveiller l'attention des autorités. En plus de superviser les cellules, les membres du groupe régional veillent à l'intégration et à la formation des membres, lorsque nécessaire, et s'activent à repérer les membres les plus prometteurs pour leur permettre de progresser dans la hiérarchie ou de se faire remarquer par le Cercle de Pédular. Dans chaque organisation régionale, au moins un membre fait partie de cette guilde d'élite; il n'en est pas nécessairement le chef, mais jouit d'une grande influence.

Perception des autres guildes

- **Archanges** : Vague connaissance d'assassins et d'espions d'élite qui savent tout sur tous. Aucun lien connu entre les deux guildes.
- **Cercle de Pédular** : Guilde d'élite vers laquelle les meilleurs éléments vont graduer. Le Cercle de Pédular peut confier des missions aux cellules de la Mort âcre.

- **Casseurs** : Bande de brutes aux gros bras. La Mort âcre fait parfois affaire avec les Casseurs, leur confiant des missions pour lesquelles il ne faut pas faire dans la dentelle.
- **Tecks** : Guilde d'assassins un peu trop visible pour ce qu'une guilde digne de ce nom doit être. Les deux guildes sont rivales et ne collaborent aucunement entre elles.

Tecks

Présentation : Les Tecks comptent des assassins, des voleurs, des espions et d'autres types de magouilleurs qui prennent plaisir à contrôler les événements. Capable d'agir dans l'ombre autant qu'en plein jour, la guilde entretient l'image d'une organisation capable de tout pour arriver à ses fins. Cette apparente détermination leur facilite le travail lorsque les membres veulent éviter des dénonciations de la part de leurs victimes (ou des proches de ces dernières).

Les Tecks cherchent généralement à profiter du manque de surveillance des autorités pour imposer leur loi auprès des commerçants et des petits nobles du secteur. Ils n'acceptent généralement pas la présence ou l'influence d'autres guildes sur leur territoire, à l'exception du Cercle de Pédular.

Signe distinctif : Les membres de la guilde portent en permanence un foulard ou un bandeau rouge sur eux. Un foulard ou un bout de tissu rouge est habituellement laissé sur leurs scènes de crime ou dans les lieux contrôlés par la guilde.

Structure : La structure de la guilde des Tecks est plutôt hiérarchisée. Elle est dirigée par un chef dont l'identité n'est connue que des chefs territoriaux (on dit qu'il occuperait une haute fonction à Zkhy). L'identité de ces chefs territoriaux n'est elle-même connue que par les autres chefs territoriaux, de même que par les responsables territoriaux, qui agissent à titre de chefs des opérations d'un territoire donné.

Pour chaque territoire, le chef des opérations s'adjoint une petite équipe de membres d'élite regroupant toutes les compétences utiles à la réalisation de leurs objectifs et projets. Ces équipes s'assurent du lien avec les guildes locales (ordres, formation, etc.), que ce soit par contacts directs pour par la mise en place d'équipes régionales lorsque le territoire est trop vaste.

Perception des autres guildes

- **Archanges** : Vague connaissance d'assassins et d'espions d'élite qui savent tout sur tous. Aucun lien connu entre les deux guildes.
- **Cercle de Pédular** : Guilde d'élite vers laquelle les meilleurs éléments vont graduer. Le Cercle de Pédular peut leur confier des missions (peu importe leur niveau hiérarchique).
- **Casseurs** : Bande de brutes aux gros bras. Les Tecks font affaire avec les Casseurs presque chaque fois qu'une partie de mission implique de la casse (dans la mesure où le territoire demeure sous leur contrôle), mais demandent à ces derniers de laisser un tissu rouge sur les lieux des crimes qu'ils commandent.
- **Mort âcre** : Guilde d'assassins qui aime mieux l'ombre et les jeux en coulisse que de se salir vraiment les mains et faire le boulot elle-même quand le moment est venu. Les deux guildes sont rivales et ne collaborent aucunement entre elles.

Guildes de forestiers

Druides de Loirrevert

Les prêtres de Loirrevert sont en fait des druides, qui forment une guildes organisée dont l'objectif est de protéger la nature (tant sa faune que sa flore). Pour plus de détails sur les druides, consultez la description de la religion de Loirrevert.

Alliés du Suriépath

Présentation : Il s'agit d'une guildes très pro-elfe et très protectrice de la forêt. Les membres de cette guildes n'hésitent pas à tuer quelqu'un qui mutile la forêt. Les recherches des plus éminents membres de ce groupe sont exclusivement tournées vers la découverte de nouvelles façons de cueillir des plantes en l'abîmant le moins possible.

Depuis les nombreuses guerres entre les elfes et les différents empires au fil des siècles, il est presque impossible de retrouver des membres de cette guildes ailleurs que dans les Forêts elfiques de l'Est. La structure et le fonctionnement de cette guildes sont donc très peu connus.

Guilde Fiarinix

Présentation : Très respectueux de la vie en général, ils sont beaucoup moins extrémistes que les Alliés du Suriépath. Les membres de cette guildes sont généralement très diplomates et tenteront de raisonner plutôt que de faire entendre raison à coups d'épée...

Après avoir presque été éradiquée lors de l'invasion de l'Empire cradeux, la guildes Fiarinix s'est transformée en une association de guides forestiers. Ainsi, dans presque tous les secteurs où se trouvent des forêts, une section locale de la guildes se forme. Ce regroupement attire généralement des chasseurs, des cueilleurs et d'autres amateurs de la nature qui s'efforcent de connaître toutes les créatures et tous les animaux se trouvant dans la forêt en question.

À la suite de l'explosion du Fragment de Marube, l'importance de cette guildes s'est accrue, étant donné que les forêts sont maintenant hantées par des hordes d'Éthérés. On louait donc fréquemment les services des membres de cette guildes en tant que guides (lors de voyages) ou en tant que coureurs des bois, lorsque vient le temps d'obtenir des plantes rares ou du gibier. Depuis l'éradication des Éthérés, cette guildes a maintenu sa bonne réputation et continue d'offrir ses services aux personnes qui ont peur de s'aventurer dans les bois.

Signe distinctif : Les membres de cette guildes sont souvent habillés de bruns et portent toujours au moins une feuille sur eux, bien en évidence.

Structure : Chaque cellule locale de la guildes Fiarinix opère de façon relativement ouverte, surtout depuis que leurs services ont gagné en popularité. Un futur membre est tout d'abord passé en entrevue par les gens composant la cellule locale afin de s'assurer qu'il connaît bien la forêt et que ses seules motivations sont de partager ses connaissances avec les autres membres, de défendre l'importance de la nature et d'aider les citoyens à l'apprivoiser. Son initiation consiste généralement à accomplir un certain nombre de missions précises dans la forêt.

D'autre part, chaque cellule locale se choisit au moins un messenger, dont la principale mission est de visiter les guildes des forêts voisines afin d'échanger des informations et des connaissances avec leurs collègues des régions limitrophes.

Guildes de magiciens

Depuis le début de la Guerre des mages, toutes les guildes et associations de magiciens ont été bannies du territoire, sous peine d'exécution publique. La situation ne s'est guère améliorée depuis l'explosion du Fragment de Marube, étant donné que l'apparition des Éthérés a été perçue par la population comme une vengeance des sorciers contre la destruction de leur territoire.

Amuseurs de Mondrie

Description : Les Amuseurs de Mondrie constituent la seule guilde ayant survécu à la Nuit de la lune verte, car ils ne sont officiellement constitués que d'amuseurs publics et d'illusionnistes. En effet, lorsque l'impératrice Yzalda Luciana a obligé tous les magiciens à rejoindre l'Académie de Marube, les membres de cette guilde ont modifié leur structure afin d'exclure tous les magiciens de leurs rangs.

Cette décision leur fut salutaire, car lorsque tous les magiciens et leurs guildes ont été interdits et massacrés, les artistes du divertissement ont été épargnés. Évidemment, certains tenants de l'orthodoxie antimagie s'opposent à cette guilde, mais la majorité de la population s'accommode de ces illusionnistes, d'autant plus qu'ils amusent le peuple dans les places publiques et les auberges depuis toujours. Si certains membres maîtrisent la magie, ils s'assurent toujours de ne rien en laisser transparaître.

Afin de permettre à ses membres de s'enrichir davantage, la guilde encourage l'échange de trucs et d'illusions. Par contre, elle emploiera tous les moyens possibles, légaux ou non, pour exclure des lieux qu'elle contrôle tout amuseur public ne faisant pas partie de l'organisation.

Signe distinctif : On peut retrouver une étoile, avec en son centre une note de musique, sur les outils, les instruments et les costumes des membres de cette guilde.

Structure : La guilde est dirigée par un conseil de 15 membres, qui siège à Rancœur : cinq amuseurs publics, cinq illusionnistes et cinq bardes. Dans le but d'offrir un revenu stable aux membres, la guilde s'est établie en reine et maître sur toutes les activités d'illusionnisme de Rancœur, Zkhy et Marthency, en plus de contrôler la majorité des auberges et des places publiques des principales villes et cités de la planète.

En plus des contrats qu'ils obtiennent par eux-mêmes, les membres de cette guilde doivent parfois répondre à des assignations faites par les dirigeants de la guilde (un par ville, qui sert d'agent de liaison avec le conseil de direction). De plus, les membres sont régulièrement convoqués à des réunions de formation au cours desquelles tous sont invités à partager leurs connaissances, non pas dans un but d'uniformité, mais plutôt dans un esprit de collégialité et d'entraide.