



# **Grandeur Nature** **Le Monde de Ryok : Opus 3**

## **Histoire du Monde**

Association les Chroniques de Ryok

# Table des matières

**01**



Chronologie rapide

**05**



Les Humains

**11**



Les Nains

**18**



Les Orcs

**23**



Les Elfes

**31**



Les Reptaliens

**37**



Les Orniens

**43**



Les Gnomes

**49**



Les Félinés

**53**



Les Arthésiens

**56**



Les Automates

**59**



Les Vampires

# Table des matières

**62**



Les Nécrotiques

**64**



Les Démons

**68**



Les Mansking

**71**



Les Dvarg

**74**



Les Pyssling

**76**



Les Alva

**79**



Le Royaume  
d'Acier

**81**



Le Royaume de  
Namo

**85**



Les Grandes  
Plaines

**88**



Le Désert du Sud

**90**



L'Empire de Cristal

**93**



Le Royaume des  
Dents

# Table des matières

**95**

L'Empire sous la  
Montagne

**97**

Ancien Panthéon

**100**

Symboles de  
l'Ancienne Alliance

**101**

Les Confréries

**104**

Les Sectes

**107**

Cartes

# Chronologie rapide

Plus de détails dans la description de chaque peuple

-X

**Création du monde et de l'île de Ryok** de manière inconnue. Aucun écrit ni aucune histoire ne relate cet événement.

-10000

**Les premiers écrits apparaissent** de manière sporadique. **La guerre entre les Trolls et les Dragons commence**, et modifie les paysages de par la puissance des deux camps.

-8000

**Les premiers êtres apparaissent** de nulle part, sous la forme d'animaux éthérés. Les deux camps arrêtent la guerre et commencent à apprendre la magie avec les premiers êtres. **Une paix durable commence**, et **c'est l'âge de l'apprentissage**, où les Dragons et les Trolls apprennent les uns des autres, tout en écoutant les conseils des premiers êtres.

-6500

**Les Dragons partent vers les montagnes et finissent par disparaître.** Les Trolls continuent à apprendre des premiers êtres et créent une civilisation cohérente et coordonnée. **La première et dernière prophétie se fait connaître**, disant que les premiers êtres disparaîtront bientôt, et que leur réapparition sera annonciatrice de la fin du monde.

-5000

**Les reptaliens apparaissent proches des montagnes**, et viennent directement à la rencontre des Trolls. Les premiers êtres partent et donnent une dernière indication aux deux races : ils doivent être les fondements d'une Alliance entre toutes les peuplades du continent, et doivent dès maintenant explorer celui-ci afin de trouver leurs homologues. C'est ainsi que **l'Alliance naît**, et que la première ville est fondée, qui sera la base de la future Kyryok. **C'est l'âge des recherches.**

-4800

**Les orniens sont découverts** sur des parois rocheuses, proches de la mer. Très rapidement, ils se rapprochent des reptaliens, voyant en eux des cousins ailés. Les orniens s'intègrent donc rapidement à la nouvelle Alliance, et se lancent dans la construction d'une armée de recherche avec les reptaliens.

-4650

**Les orcs sont découverts** et le premier contact est compliqué. Vouant un culte au combat et à l'honneur, les orcs entrent en guerre avec les reptaliens mais sont rapidement contrôlés. Peu à peu, une entente se forme et les orcs finissent par rejoindre l'Alliance après plusieurs années.

-4300

**Les reptaliens et les orniens découvrent les nains**, cachés sur le flanc des montagnes. Les trois peuples s'entendent bien et les nains rentrent rapidement dans l'Alliance. Ils obtiennent des places élevées, grâce à leurs talents en artisanat et en érudition.

-4100

L'archiscribe nain Cynok part en expédition vers le Sud et **découvre les humains** pendant une de leur grande célébration qui rassemble toutes les caravanes. Ceux-ci se lient rapidement d'amitié avec Cynok, qui servira d'intermédiaire avec l'Alliance. Les humains seront ravis de pouvoir commercer et certains se sédentarisent une fois l'Alliance rejointe.

-3800

**Premier contact avec des nécrotiques**, relaté dans certains anciens textes. Cependant, il ne s'agit que de textes anonymes, traitant de "morts-vivants intelligents", cachés dans des grottes, ou dans des lieux toujours reculés. Les histoires finissent en général assez mal.

-3500

**Les nains créent les premiers automates**, des êtres de magie et de mécanique, très dociles, mais très puissants. Après étude, il s'avérera qu'ils peuvent vivre sans maître, mais doivent alors tout apprendre d'eux-mêmes, tels des enfants en bas âge. L'Alliance autorise les nains à en construire, mais de façon contrôlée. **Ils obtiennent un statut de peuple à part entière** quelques années plus tard, et leur fabrication est d'autant plus surveillée.

# Chronologie rapide

Plus de détails dans la description de chaque peuple

-3000

**Des portails magiques apparaissent un peu partout sur le continent**, et des êtres humanoïdes à la peau rouge et avec des cornes en sortirent, parlant une langue incompréhensible. Après plusieurs efforts, ils apprennent la langue commune et certains mages essayèrent même de passer les portails, mais tous revinrent fous. **C'est le premier contact avec les habitants du plan démoniaque.**

-2800

**De nouveaux portails apparaissent**, plus gros, et des créatures de cauchemar en sortent pour perpétrer des massacres. De nombreux habitants du plan démoniaque tentèrent d'endiguer le flot de créatures, mais nombre d'entre elles causèrent de gros dégâts et modifièrent l'environnement, comme peut en témoigner la grande crevasse dans le désert.

-2500

**La guerre de l'incursion démoniaque prend fin** d'une manière assez mystérieuse pour les habitants du continent, et les habitants du plan démoniaque repartent en nombre. Encore aujourd'hui, ils sont peu nombreux à parcourir le continent.

-2300

**L'Alliance entreprend de grands travaux afin de construire de grandes métropoles**, pouvant accueillir tous les peuples. Ainsi, les villes de Kyryok, Giseb, Kouel, Mufsy (qui deviendra Mufsyu après l'âge Sombre) et Dakobec furent mises en chantier.

-2000

**Les chercheurs de l'Alliance et des mineurs trouvent de mystérieux tunnels** qui s'enfoncent profondément sous les plaines du continent. Cependant, ils choisirent de ne pas tenter d'expédition, de peur de tomber sur d'anciennes créatures du plan démoniaque qui se seraient enfouies. Il s'avérera plus tard qu'il s'agissait en fait des tunnels creusés par l'antique civilisation arthésienne, des milliers d'années avant l'avènement de l'Alliance.

-1500

L'Alliance organise un grand conseil avec un représentant de chaque race, et **le panthéon officiel de l'Alliance est fondé**, rassemblant toutes les divinités principales de chaque peuple dans une seule Eglise cohérente, dont le premier Grand Prêtre sera le Troll Koromar le Vénérable. **La confrérie des Omniscients est créée** pour sauvegarder la mémoire des peuples, et son premier dirigeant est le nain Trokur l'Erudit.

-1400

-1300

**La plupart des cultes et confréries encore existants aujourd'hui se créent** d'eux-mêmes, sous l'œil attentif de l'Alliance. Les débats houleux sont arbitrés dans des tribunaux, auxquels siègent de hauts responsables de l'Alliance, afin d'éviter tout débordement. Ce système est beaucoup plus laxiste aujourd'hui, et des conflits ouverts se produisent de temps en temps.

-1200

**Une vague de froid s'abat sur tout le continent**, amenant la neige et la glace, des montagnes jusqu'à la frontière du désert. Une partie de la mer qui entoure l'île gèle, et de nombreuses personnes habitant en dehors des villes et du désert vont périr. **C'est le Grand Hiver.**

-800

**Le Grand Hiver prend fin**, et les dégâts sur la population sont terribles. Nombreux sont ceux qui n'ont pas survécu, et seuls restent les plus forts ou les mieux lotis. Les paysages ont changé, plusieurs forêts ayant diminué. Cependant, le froid parcourt encore la plupart des montagnes, qui restent difficilement accessibles.

-500

**Les dernières traces du Grand Hiver s'effacent**, révélant les nouvelles montagnes, qui sont de nouveau praticables. Les grandes routes reprennent leur activité normale, et le monde se relève peu à peu de cette épreuve.

-415

**Premier contact avec les elfes**, où des émissaires de l'Alliance sont envoyés mais ne reviennent pas. L'Empire elfe se révèle vindicatif, conquérant et expansif, mais l'Alliance peine à donner une réponse rapide et efficace.

# Chronologie rapide

Plus de détails dans la description de chaque peuple

-400

Après une expansion rapide et brutale de l'Empire elfe, l'Alliance envoie enfin un émissaire pour annoncer la guerre, mais celui-ci ne reviendra pas non plus. **C'est le début de l'Âge Sombre**, qui changera à jamais l'Alliance.

-50

**L'Empire Elfe assiège la capitale de l'Alliance**, Kyryok. La population est sous pression, et les elfes disposent d'une armée quasiment sans faille, mais faible en arme de siège. Même si une armée est au pied de la ville, c'est toute la région qui est occupée, et la population souffre sous le joug des elfes xénophobes et esclavagistes.

-20

**Des petits êtres sont découverts dans les rangs de l'armée elfe par l'Alliance : les gnomes.** Petits personnages chétifs, ils sont utilisés comme esclaves. L'Alliance arrive à contacter l'un d'entre eux, Sigismond Boufflu, qui fomentera alors une révolution contre les elfes, en étant soutenu par l'Alliance. Il périra dans l'opération, mais permettra à de nombreux gnomes de rejoindre Kyryok. Ils seront accueillis en héros, et seront rapidement mis à contribution en assistant les ingénieurs et artisans nains.

-11

**Suite à l'enlèvement du siège, les elfes tentent un nouveau rituel**, qui résulte en une énorme explosion de magie, **tuant de nombreux sorciers, leur empereur et sa descendance.** Lorsque la poussière retomba, une centaine d'individus de toutes les couleurs se trouvaient là, dégagant une puissance magique inconnue jusqu'alors : **les élémentaux.** Privés de commandement, les elfes les attaquèrent sans réfléchir, et furent rapidement décimés. Les quelques survivants fuirent vers les montagnes, poursuivis par l'armée de l'Alliance revigorée.

-10

**C'est la fin de la guerre**, où l'Alliance appelle à une paix durable. Aucune réponse de la part des elfes, cachés dans les forêts et les montagnes. Quelques escarmouches ont encore lieu, mais de manière très sporadique.

0

Elumyn, la Dame, mène la plupart des elfes à signer un traité de paix officiel avec l'Alliance. **C'est la fin de l'âge Sombre, et l'entrée des elfes dans l'Alliance.** Les elfes renégats refusant le traité décident de partir en exil loin du continent, non sans avoir maudit les elfes couards se cachant dans les montagnes, et n'ayant pris parti pour aucun des deux camps. **C'est la création des vampires**, dont certains rejoindront l'Alliance au fur et à mesure des années suivantes.

0  
20

**L'Alliance lance de grandes recherches**, pour trouver toutes les races intelligentes et les absorber, afin d'éviter un nouvel âge sombre. **C'est ainsi que furent découvertes les races des félinés, arthésiens et les centaures.** Chacune de ces races ayant vécu l'âge Sombre comme un gros vacarme, se sont souvent révélées d'abord méfiantes de l'Alliance, mais finissent toutes par la rejoindre.

100

**Des grands drakkars aux voiles noires accostent au Nord et au Sud du continent**, et vomissant des flots de barbares, nains noirs (appelés ainsi à cause de leurs armures), elfes, lutins et autres créatures terribles, commandés par 5 cavaliers en armure noire. Cette armée, s'appelant les Sulariens, conquiert le continent petit à petit. Ils ont été repoussés au Nord, mais ont gagné du terrain au Sud, jusqu'à prendre la ville de Kouel et à assiéger le château d'Arcambeau.

101

**Deux portails démoniaques s'ouvrent violemment (en deux jours) dans le château d'Arcambeau.** Du premier portail sortent un démon et son fils, qui menace l'un des habitants du château (son propre fils, le plus jeune). Il repart ensuite. Du deuxième portail sort un démon encore plus imposant, menaçant les habitants du continent. Il disparaît ensuite avant que le portail ne se referme.

# Chronologie rapide

Plus de détails dans la description de chaque peuple

101  
105

**Des portails démoniaques s'ouvrent un peu partout sur le continent.** Des hordes de démons et de créatures innommables se déversent sur terre, massacrant sans distinction les armées de Ryok et de Sular. Au milieu de l'an 105, un énorme portail apparaît au-dessus de la capitale et des créatures ailées fondent sur les bâtiments. **Le conseil de l'Alliance est détruit.** La panique et la désorganisation gagnent tout le continent. Les démons sont identifiés comme les voleurs de terre, libérés à Arcambeau en l'an 101.

106

**Des énormes portails engloutissent plusieurs villes et places fortes,** les faisant fusionner avec la terre et la roche. C'est le cas du château d'Arcambeau. De nombreuses personnes se retrouvent sur les routes, sans terre ni refuge.

106  
110

**Les démons occupent la plupart du continent.** Les cultes des Magister et des démonistes s'allient pour **créer un rituel extrêmement puissant et dangereux, afin de sceller à jamais les portails du monde démoniaque.** Le rituel résulte en une énorme perturbation magique, empêchant à jamais les portails démoniaques de s'ouvrir sur le monde de Ryok, mais enfermant par la même les démons présents sur le continent. Les mages ayant effectué le rituel sont tous portés disparus. **La magie a subi une très forte perturbation à ce moment,** et la plupart des mages ont vu leur pouvoir être modifié si profondément qu'ils sont nombreux à devoir tout réapprendre.

111

**Les résistances s'organisent face aux démons restants,** et de nombreux villages se libèrent les uns après les autres. Les sulariens prêtent main forte. Certains anciens fervents de l'Alliance tentent de la remettre sur pied, mais **de nombreux petits seigneurs en profitent pour créer des Royaumes indépendants.**

112

**La reconstruction commence,** et une nouvelle carte géopolitique commence à se dessiner. Le monde est détruit, les paysages ont changé, et chacun doit se débrouiller pour survivre, parfois au détriment des autres...

112 : OPUS 3



# Les Humains

## Origines

Les humains sont un peuple nomade, venu du désert du Sud-Est. Leur société est organisée en tribus bien souvent dirigées par une matriarche.

Les Nains découvrirent un peuple venu du Sud, les Humains. Ceux-ci furent très amusés de découvrir des êtres qui leur étaient semblables, mais qui étaient si petits. Les Nains finirent eux-mêmes par se prendre d'affection pour ces êtres qui semblaient intrépides et voyageurs. Ils finirent par travailler ensemble, et les Humains forment aujourd'hui d'excellents voyageurs que les Nains savent mettre à profit.

## Traits

Les humains ont des traits et des physiques très variés : grand, petit, gros, mince, avec des couleurs de peaux allant du blanc nacré au noir profond, des yeux et des cheveux de toutes les couleurs : c'est la race avec le plus de diversité physique. Les caractères dépendent souvent de leur milieu : les tribus sont plus portées sur le commerce et sur la négociation, alors que les sédentaires se sont plus renfermés sur eux-mêmes.

## Histoire des Humains

Le peu que l'on sait sur les débuts balbutiants d'une humanité aujourd'hui en explosion démographique sont issues de propos recueillis par Cynok L'archiscribe lors de la IIIe expédition naine ayant eu lieu en - 4100 avant notre ère. Ces propos sont autant de compilation de mythes humains, rites et véritables morceaux d'Histoire. Il est aujourd'hui encore impossible pour les plus grands savants y compris humains de démêler le vrai du faux.

**L'immense majorité des habitants du désert vivent en fonction du soleil.** Au cours de leur histoire cependant, plusieurs schismes dans la société humaine ont eu lieu. La fondation de **la première ville humaine, Shindour**, qui était construite toute autour d'une grande oasis de laquelle jaillissait l'eau d'une source souterraine, point de départ du fleuve Wacktar, eu lieu aux alentours de -4400. Rapidement, les hommes commencèrent à envoyer des expéditions pour suivre le cours du fleuve et découvrir à quoi il menait. Malheureusement, en ce temps, le matériel dont disposaient les hommes était primaire et leurs ressources limitées. Ainsi, sans que l'on sache réellement pourquoi, les premières expéditions qui s'aventuraient au-delà de la ligne d'horizon n'étaient jamais revenues. Les armes dont disposaient les hommes étaient rudimentaires mais ils étaient pourvus d'un moral d'acier, car le reste du désert était peuplé de créatures terriblement hostiles.

# Les Humains

Personne ne comprenait ce qui arrivait à ces hommes qui suivaient le cours de l'eau. Certains partaient sur des embarcations, d'autres à pied. Il fallut que le fils de la matriarche Rama Crépuscule, alors âgé de 15 ans, décide de partir sans prévenir sa mère en -4200 pour que, suite à sa disparition, une véritable expédition de grande envergure soit ordonnée. **1000 hommes et femmes parmi les plus compétents de leur tribu furent ordonnés de percer enfin le mystère du Wacktar.**

Pendant plusieurs mois, toute la capitale humaine retint son souffle. Chacun connaissait un membre de l'expédition de près ou de loin. Puis, presque un an plus tard, un groupe d'hommes et de femmes revinrent. Les nouvelles qu'ils rapportèrent furent un soulagement immense pour tous les hommes et cette date reste encore aujourd'hui un jour de fête. Le Wacktar était semé d'embûches et d'ordalies en tout genre. Quelques dizaines de kilomètres plus loin, des rapides rendaient la navigation particulièrement difficile tandis que des créatures étranges, tentaculaires et écailleuses se prélassaient au soleil sur les berges marécageuses. Ces invertébrés faussement oisifs étaient particulièrement dangereux, et couplés aux rapides, ils avaient coûté la vie à de nombreuses expéditions précédentes comme en témoignaient les épaves et squelettes qui jonchaient les rives. Les quelques chanceux explorateurs initiaux qui avaient réussi à passer ce piège tendu par le fleuve se retrouvaient bloqués en contrebas sans possibilité de rebrousser chemin. **Les humains comprirent alors que le monde était bien plus grand que ce à quoi ils s'imaginaient.** Cet événement devint une grande célébration annuelle, où toutes les caravanes se retrouvaient au bord de la mer, à la frontière Nord du désert. **C'est à cet emplacement que se trouvait la grande ville de Kouel avant sa destruction pendant l'occupation.**

**En -4100, lors de la grande célébration, les caravanes virent arriver un convoi inconnu en provenance du Nord,** mené par des créatures tout aussi improbables. Les convois étaient tirés par des espèces d'immenses cochons avec des défenses et très poilus, et sur les chariots, des humains miniatures, certains avec des longues barbes tressées. **C'est la première fois que les humains et les nains se rencontraient,** et ce convoi était mené par **l'archiscribe Cynok.** Fascinés par ces hommes tout petits, les humains les invitèrent à participer à la grande célébration, et c'est ainsi que Cynok reçut trop d'informations pour les consigner correctement. Mélangeant leurs légendes et leur histoire, les humains racontèrent tout à Cynok, qui mélangea un peu tout, ce qui donna le Grand Manuscrit des Humains que l'on connaît aujourd'hui, mais dont il est impossible de démêler le vrai du faux. Cynok resta pendant toute sa vie avec les humains, et ses manuscrits furent envoyés régulièrement vers la capitale naine. A sa mort, un grand convoi humain fut organisé pour ramener sa dépouille à la capitale des Nains, et Cynok est aujourd'hui célébré à la fois chez les Nains et les Humains, comme celui qui a rapproché ces deux peuples.

# Les Humains

**Les humains devinrent rapidement un peuple d'escorte et de guide pour les marchands de l'Alliance**, et leur capacité à s'adapter à tous les climats leur permirent de gagner une place de premier rang. De plus, leur explosion démographique constante obligea les autres races à adapter les villes, et de nombreux villages et villes se formèrent lorsque plusieurs tribus décidèrent de se sédentariser en dehors du désert. Grâce à eux, l'agriculture fit un bond en avant, car la main-d'œuvre fut plus nombreuse.

**Lors de la première grande incursion démoniaques en -2800, les villages humains furent très touchés, car peu fortifiés.** Cependant, ils furent l'avant-garde dans le désert, et les premiers à affronter les terribles créatures sorties du plan démoniaque. D'immenses monstres avec des formes inconnues jusqu'alors jaillirent de ces portails et décimèrent de nombreux humains, jusqu'à l'arrivée des mages de l'Alliance qui réussirent à les contenir. Des humanoïdes à la peau rouge sortirent des portails, et à la surprise de tous, tentèrent d'endiguer le flot de créatures. **En -2600, une immense créature entourée d'un nuage violet sortit d'un portail dans le désert, et créa énormément de dégât, notamment la grande crevasse qui subsiste encore aujourd'hui.**

**A la fin des incursions démoniaques, en -2500, les humains décidèrent de renforcer les défenses de leurs villes et villages**, et de se rapprocher encore plus de l'Alliance en aidant à créer des routes. **En -2300, ils aidèrent grandement à la création des grandes métropoles**, qui sont les fondations des grandes villes que l'on connaît aujourd'hui.

**Lors du grand hiver en -1200, les humains sédentarisés furent très touchés**, car malgré les routes, la plupart des villages furent coupés de la civilisation, et de nombreux humains succombèrent. En revanche, les humains vivant encore en nomade dans le désert furent plutôt épargnés, car le climat resta clément.

En -800, les nomades vinrent au secours de leurs frères sédentaires, en apportant les ressources qu'ils avaient pu sauvegarder dans le désert pendant ce long hiver.

**Dès le début de l'Âge sombre, de nombreux humains se portèrent volontaires dans l'armée pour défendre leurs foyers.** Nombreux sont ceux qui périrent face aux cavaliers drakes des elfes, mais c'est dans leur grand nombre que reposait leur force. Beaucoup de grands soldats furent humains, et les généraux reptaliens devinrent très respectueux de cette race dont la ténacité était sans égale. Malgré une certaine fragilité par rapport à d'autres races, les humains montrèrent une volonté inébranlable à défendre leurs terres et leurs familles.

# Les Humains

**C'est à cette époque que la tribu des Lances d'argent montra à quoi servait l'entraînement perpétuel**, et toute la tribu se joignit au combat, des enfants de 13 ans, en passant par les femmes et les vieillards. Sa matriarche, Jesabel Oeil-Acier, revint victorieuse de plusieurs dizaines de batailles, et elle vécut assez vieille pour voir sa petite-fille prendre la tête de la tribu. Aujourd'hui encore, sa lignée n'est pas éteinte et dirige toujours cette tribu.

**A la fin de l'Âge sombre, les humains gardèrent une certaine rancœur des elfes, car ils furent les plus touchés, puisque les plus nombreux.**

**Plusieurs tribus se sont éteintes durant cette guerre, et quasiment chaque humain a perdu un ancêtre dans ce terrible conflit.** Même suite au traité de paix, les humains sont restés froids et distants par rapport aux elfes.

Depuis l'occupation des démons, les humains sont méfiants envers ceux-ci, encore plus qu'ils se méfiaient des elfes ou des sulariens.

## Société et croyances

**"Au tout début il n'y avait que Öra le Père, Öra le Furieux, Öra le brûlant.** D'un grand geste, il créa le Sheb et ses étendues sablonneuses à perte de vue. Pendant plusieurs milliers d'années, il n'y eut que lui et le sable ardent. En ces temps anciens Halys la Blanche et son voile noir ne venaient pas troubler la vision d'Öra qui dardait de ses rayons brûlants la moindre rocaille du désert sans jamais que rien ne vienne troubler sa quiétude.

Mais un jour, une anomalie se forma dans le ciel obscurcissant celui-ci. Un voile noir recouvrit ce jour-là tout le royaume d'Öra. Le Père cependant ne réagit pas immédiatement, car sa vision avait été distraite par un objet céleste d'une blancheur sans pareille. **Halys la Mère**, Halys la Belle, Halys la Blanche venait de jaillir de l'infini. Elle était toute cambrée et Öra le brûlant pouvait voir qu'elle dissimulait une partie de sa rondeur parfaite à son regard de feu. Il entreprit alors de la poursuivre dans les cieux. Au même moment, le voile sombre qui avait recouvert le Sheb se mit à gronder des hurlements de tonnerres et de ses entrailles courroucées surgit alors un éclair qui déchira les cieux, illuminant le désert de sa puissante lumière. La foudre s'écrasa alors sur la plus haute des dunes que ce désert stérile avait alors à offrir. Il y eut alors un frisson de l'air et un puissant geyser perfora la dune la scindant en deux. Le sable ne sachant pas comment réagir au contact de l'eau se mit à trembler, il y eut un crissement assourdissant et d'autres éclairs vinrent s'écraser sur le sable en émoi. De l'union de ces trois matières, des formes se dressèrent en se cristallisant. **Les premiers humains étaient nés.**

# Les Humains

Öra réalisa alors qu'il ne rattraperait pas Halys, elle était plus rapide que lui et même si elle avait fini par lui dévoiler toute sa beauté jamais elle ne serait sienne. Il détourna alors les yeux de sa blancheur et souffla son voile de la surface du Sheb. Quelle ne fut pas sa surprise en découvrant que sur le sable se tenaient de nouveaux êtres qui se cachaient les yeux devant sa splendeur.

Ils étaient si misérables que Öra voulu les effacer tout simplement. Halys se jeta sur lui et empêcha le drame. Elle lui chuchota des mots de mystères dans une langue silencieuse et tandis que les deux objets célestes se superposaient devant les yeux ébahis des humains, des millions d'étoiles apparurent alors sur la voûte céleste, toutes de tailles et de couleurs différentes comme autant de fruits de leur union divine. Halys promit alors de se redonner à Öra s' il épargnait les humains. Öra toisa alors à nouveau les bipèdes qui erraient sans but dans le désert vide. **Il créa alors les plantes et les Oasis et tout ce qui est bon.** Cependant dès que Halys eut le dos tourné **il créa les crevasses, les plaies des sables et tout ce qui est mauvais.** Car Öra n'avait pas aimé qu'on lui force la main. Une fois toutes les choses créées, il se remit en marche à la suite de Halys. Plus besoin de courir, car il savait qu'il ne la rattraperait jamais sans qu'elle le veuille.

Mais il aimait le jeu et la voir inlassablement se couvrir et se découvrir de son tissu obscur lui semblait un spectacle dont jamais il ne se lasserait. "

**Les tribus humaines encore existantes fonctionnent toujours sur le vieux système matriarcal, mais ils en existent peu aujourd'hui.** La majeure partie des humains sont sédentarisés, et plusieurs sont devenus des nobles et de riches seigneurs, gardant, même inconsciemment, un certain goût du commerce et du marchandage. **Énormément de villages modernes ont été créés à la base par des humains, et ils se sont donc approprié beaucoup de terre sur le continent.**

# Les Humains

## Personnages marquants

### Zéli Sablor

Ancienne matriarche de la tribu des Marcheurs du Désert, fondateur historique des grandes routes commerciales du désert, dont le symbole est un soleil d'or. Cette tribu nomade est toujours la plus puissante actuellement, et montre la voie pour toutes les autres. C'est la matriarche Sablor qui représentait les intérêts de toutes les caravanes humaines au sein de l'Alliance. Elle est aujourd'hui portée disparue suite à l'apparition du portail dans la capitale en 105.

### Zidel Œil-Acier

Matriarche actuelle de la tribu des Lances d'argent, qui parcourt le monde en continuant l'entraînement perpétuel traditionnel. Vénérée par sa tribu, fortement respectée par les autres, la matriarche Zidel a obtenu une place de choix pour les siens au sein de l'armée de l'Alliance. Sa tribu se trouvait sur le front Nord pour endiguer les armées ennemies lors du conflit contre les sulariens. Elle y a installé son petit royaume une fois les démons chassés : le Royaume d'Acier. Étrangement, de nombreux sulariens s'y sont installés.

### Cynok l'Archiscribe

Le nain ami des humains, celui qui permit le rapprochement entre ces deux races et l'entrée des humains dans l'Alliance, représente encore aujourd'hui l'amitié profonde entre ces deux peuples. Son tombeau se trouve sous la grande bibliothèque de Namo, et est un lieu de pèlerinage pour tous les érudits. C'est un des rares lieux n'ayant pas trop souffert de l'occupation des démons.

### Arno Jiver

Ancien représentant au Haut Conseil de l'Alliance, c'était un humain dont la lignée s'est sédentarisée il y a longtemps. Jeune et arriviste, il était éloigné des réalités d'une partie de son peuple, et n'était que rarement pris au sérieux par les autres conseillers. Cependant, ses talents de gestionnaire le rendaient indispensable pour certaines questions stratégiques. Il fut porté disparu en 105 lors de l'apparition du portail au-dessus de la capitale.

### Qasim Kermali

Premier empereur de l'Empire de Cristal, cet humain à la peau foncée et aux yeux jaunes est un ancien chef de caravane marchande. Quasiment la totalité de sa caravane a été décimée pendant l'occupation, mais il a tenu bon en la ville de Mufsyuu, et a rallié beaucoup de marchands à sa cause. Lorsque la première session du sénat a eu lieu, il a été élu Premier Empereur. Il dirige l'Empire, au côté du sénat, et mène une politique d'expansion commerciale agressive mais très lucrative pour les marchands et les habitants de l'Empire.

# Les Nains

## Origines

Il y a plusieurs centaines d'années, les nains ont vécu une guerre civile terrible opposant les Surfaciens aux Profonds. Les Surfaciens souhaitaient rallier la surface de la croûte terrestre et y établir des colonies, et pourquoi pas des contacts avec ceux qui s'y trouvent. Les Profonds, à l'inverse, rejetaient en bloc l'idée même de creuser en direction du haut.

A l'époque les deux camps s'affrontèrent pendant de très longues années. Le camp des Surfaciens finit par vaincre leurs adversaires grâce à un dispositif de miroirs reliés à la surface, utilisant la lumière du soleil contre les Profonds qui ne la supportaient pas. Les Surfaciens devinrent les nains d'aujourd'hui et les Profonds la peuplade qu'on appelle les Nains Noirs ou Dvarg (et dont certains se battent aujourd'hui du côté des Sulariens). Les Nains découvrirent alors un monde immense sans aucun plafond, ce qui n'était pas sans inquiéter certains d'entre eux au début, effrayés par la perspective "d'être aspiré par le grand bleu".

## Traits

Les nains sont une race de troglodytes à la base, et leur corps s'est donc adapté à évoluer dans des milieux confinés, c'est pourquoi ils sont tous petits. D'abord des mineurs, ils sont aujourd'hui de grands érudits, commerçants et artisans, et leur façon de s'habiller reflète souvent leur métier. Les hommes portent souvent de belles barbes (courtes ou longues), et des chevelures tout aussi soignées. Les femmes soignent grandement leur apparence et montrent des coiffures travaillées, et des bijoux d'orfèvrerie magnifique. Ils aiment les vêtements colorés, et sont de bons vivants. Ils aiment profiter de la vie et de ses plaisirs, et ont toujours soif d'apprendre. On suppose que les nains peuvent vivre très vieux, aux environs de 500 ans quand ils sont en bonne santé.

## Histoire des Nains

**Le Premier Âge des nains** fut un âge de richesses souterraines et de combats mythiques contre les créatures des profondeurs. C'était un âge de naïveté et de découverte, qui dura jusqu'en -5000. C'est alors que des nains, répartis en clan, décidèrent de creuser vers le haut, ce qui créa une grande scission dans le peuple des profondeurs. Certains refusèrent catégoriquement l'idée même de creuser vers le haut, et **une guerre civile terrible commença en -4950**. Deux camps se créèrent : les Surfaciens qui montèrent vers la surface, et les Profonds réfutant cette idée, et allant jusqu'à tuer ceux qui tentaient de trouver la surface. La guerre s'enlisa et dura longtemps, jusqu'en -4700 où Gorgamesh, alors chef de clan, mena son clan contre les Profonds et leur infligea de cuisantes défaites, les obligeant à s'enfoncer de plus en plus vers les entrailles de la terre.

# Les Nains

**La guerre dura encore quelques années, jusqu'en -4680**, date où les Profonds disparurent et où les Surfaciens commencèrent à coloniser l'extérieur des montagnes. Gorgamesh devint roi, et c'est à cette époque que commence l'épopée de Gorgamesh.

S'ensuivit une période faste pour le peuple nain, avec une appropriation des montagnes et la construction de ville et village. **A la mort de Gorgamesh, en -4550**, celui-ci fut déifié, et son successeur, le roi Karakor, devint l'instigateur de grands travaux pour finir la grande ville de Namu, et colonisa les vallées en bas des montagnes, afin de créer des contreforts et d'effectuer des recherches dans les forêts alentour. Les nains devinrent de grands artisans, des forgerons qualifiés et des orfèvres incroyables. Ils s'intéressèrent à la magie, et développèrent des sorts pour les aider dans leurs métiers.

**En -4300, ils virent des créatures humanoïdes ailées inconnues survoler les forêts.** Ils lancèrent des lumières magiques au-dessus des villes pour se signaler, car ils désiraient ardemment rencontrer ces nouvelles formes de vie. Les reptaliens et les orniens vinrent se poser, et les nains découvrirent ces humanoïdes ailés aux allures de reptiles et d'oiseaux, portant de très belles armures, peu pratiques cependant pour leurs porteurs. Les nains forgerons tinrent à relever le défi, et créèrent des armures adaptées à ces peuples volants. C'est ainsi que les nains rentrèrent dans la toute jeune Alliance, et devinrent les ingénieurs de celle-ci. Namu fut reliée au reste du monde, et des grands travaux pour créer une route dans la forêt furent mis en place.

**En -4100, Cynok l'archiscribe, le grand gardien de la bibliothèque de Namu**, reçut une missive de ses amis orniens, l'informant qu'un rassemblement de caravanes inconnues avait lieu au Sud, proche du désert. Cynok prépara rapidement un convoi, et parti dans cette direction. Il arriva en vue d'une grande célébration, après plusieurs jours de voyage, avec plusieurs caravanes, et des personnes ressemblant à des nains, mais beaucoup plus grands. C'est ainsi que Cynok rencontra les humains, et trouvant leur culture fascinante, choisit de rester parmi eux jusqu'à sa mort. Il appuya l'entrée des humains dans l'Alliance, et devint l'intermédiaire entre les deux races.

A sa mort, un grand convoi humain fut organisé pour ramener sa dépouille à la capitale des Nains, et **Cynok est aujourd'hui célébré à la fois chez les Nains et les Humains**, comme celui qui a rapproché ces deux peuples.



# Les Nains

**En -3500, les artisans et les mages nains** travaillent de concert, et sous les ordres de l'Archimage Filda Gradur et de son mari, Bradok, grand forgeron du Roi, **construisent le premier automate**, créature artificielle faite de magie et d'acier. L'Alliance s'intéressa de près à ce projet, et le roi nain Geraduk le Grand (appelé ainsi en raison qu'il dépassait d'une tête tous les autres nains) demanda à ce qu'on lui construise une garde rapprochée en automate. **C'est ainsi que fut créée la première Garde Mécanique**, qui trône encore aujourd'hui dans le grand hall des nains, et qui est encore fonctionnelle. Après plusieurs essais, et la malheureuse mort du roi en -3400, on s'aperçut que les automates pouvaient agir sans leur maître, mais qu'ils étaient réduits à l'état d'enfant perdu, et qu'il fallait tout leur apprendre.

**L'Alliance décida alors de leur accorder le statut de peuple à part entière**, puisque doté d'une conscience individuelle, et un contrôle drastique sur la création d'automates fut mis en place (et il est encore en vigueur aujourd'hui).

**En -3000, un portail apparut dans la salle du trône, et un humanoïde à la peau rouge avec une grande corne sur le front en jaillit.**

Semblant fortement désorienté, les nains présents et la reine Gazubera tentèrent d'entrer en contact, mais les sons produits par la créature étaient insupportables, bien que visiblement dénués d'intention mauvaise. Il s'avéra que d'autres portails similaires étaient apparus un peu partout sur le continent. De nombreux habitants du plan démoniaque furent ainsi envoyés chez les savants nains, et quelques semaines plus tard nombreux sont ceux qui commencèrent à parler la langue commune. La magie naine fit un bon en avant au contact de ces êtres venus d'un autre plan d'existence.

**En -2800, lors de la grande incursion démoniaque**, la ville de Namor ne fut que très peu touchée, et l'armée naine fut détachée pour aider l'Alliance à endiguer le fléau. Quelques habitants du plan démoniaque révélèrent aux nains que ces incursions étaient dues à une guerre interne, qui débordait malheureusement sur leur plan. Lors de la fin de l'incursion, un seul habitant du plan démoniaque resta à Namor pour faire le lien entre les deux mondes, et c'est encore le même aujourd'hui : Sullmorak, surnommé Le muet, car il ne parle que lorsqu'on lui demande, mais est toujours de bon conseil. Son ancienneté au sein du peuple nain en fait un conseiller apprécié des érudits et des têtes couronnées.

**Nombreux furent les nains à participer aux grands travaux pour construire les grandes métropoles à partir de -2300**, des artisans maçons aux architectes. Quand le Grand Hiver apparut, nombreux furent les nains à vivre en ville ou à Namor, et à se réfugier dans les villes troglodytes des anciens. Ainsi, le peuple nain ne souffrit pas trop de cette période, et en profita pour améliorer sa magie du feu et son ingénierie. C'est lors de cette période que commencent les recherches sur les dirigeables.

# Les Nains

Lors de l'Âge Sombre, le roi Gabrak le Mage-Forgeron mènera lui-même son armée en dehors de Namu, et continuera jusqu'à sa mort sur le champ de bataille en -230, à l'âge vénérable de 420 ans. C'est sa petite-fille qui prendra la suite du règne, Mustilda la Vaillante, et ira jusqu'à la fin de l'âge Sombre, en l'an 0.

## Société et croyances

La **légende de Gorgamesh** est décrite dans un des premiers manuscrits nains écrits : "L'Épopée de Gorgamesh".

C'est sans doute **le texte fondateur le plus important pour le peuple nain**.

Le récit commence par présenter **Gorgamesh le Truculent, Sauveur des Nains, Pourfendeur des Profonds et Roi de la cité d'Uruk**, la nouvelle capitale naine (qui deviendra Namu par la suite). Ce personnage, sans égal par sa force et sa prestance, **qui rendit les Dieux jaloux** par ses excès de luxures et de gourmandises toujours plus extravagants. Ceux-ci invoquèrent alors contre Gorgamesh un rival ou un potentiel allié, qui serait à même de contrôler ses excès, Enkidu, créé dans les espaces désertiques où il vécut au milieu des bêtes sauvages. Gorgamesh, informé de la venue de ce personnage qui semblait être son égal par sa force, dépêcha une courtisane qui l'initia à la civilisation en lui faisant découvrir la sexualité, puis les manières de manger, de boire et de se comporter comme un nain, le détachant ainsi du monde animal. Enkidu se rendit ensuite à Uruk, où, témoin des excès de Gorgamesh, il le défia. Le combat se solda par le respect mutuel des deux gaillards, qui se lièrent d'amitié. Gorgamesh entraîna alors Enkidu dans une aventure vers la Forêt des Cèdres, où ils défièrent le gardien des lieux, le géant Humbaba, qu'ils parvinrent à terrasser. De retour à Uruk, Gorgamesh reçut les avances de la déesse Nektarr, mais il les rejeta violemment. Humiliée, celle-ci s'en plaignit à son père, le dieu Anu, qui lui confia le Taureau céleste, qu'elle lâcha dans la ville où il causa de grands dégâts, mais Gorgamesh et Enkidu parvinrent à le tuer, et commirent un nouvel affront envers la déesse. Les anciens dieux décidèrent alors de les punir, et condamnèrent Enkidu à une mort douloureuse. Cela meurtrit profondément Gorgamesh, la perte de son précieux ami lui faisant prendre conscience de sa fragilité devant la mort. Il entama alors une longue errance dans les espaces désertiques, qui le conduisit au bout du monde afin de rencontrer Uta-napishti, survivant du Grand Séisme, qui est immortel. Il lui subtilisa alors son immortalité dans le plus long défi de Liqueur n'ayant jamais existé.

# Les Nains

De retour victorieux, le Grand Roi des Nains fit construire une immense échelle qu'il gravit alors jusqu'aux cieux pour "vaincre ces Dieux qui pensent nous gouverner", ce qu'il fit sans que personne n'y assiste autrement qu'en regardant les éclairs jaillissant du nuage dans lequel Gorgamesh s'était enfoncé. Il redescendit peu après bardé d'armes divines et d'armures. Il brisa l'échelle de sa main droite et fêta sa victoire avec son peuple. **Les armes et armures récupérées furent fondues dans les grandes forges et devinrent les fondations de la nouvelle cité naine Namu.**

**Aujourd'hui, les nains vénèrent Gorgamesh comme le Patron de nains**, un symbole de la force et de la sagesse des nains. Il est celui qui a outrepassé le pouvoir des dieux et rendu sa liberté à son peuple. Bien que la lignée ait disparu, le roi nain actuel continue à célébrer la mémoire de Gorgamesh.

# Les Nains

## Personnages marquants

### Balgruf Rok le Balafré

Second roi à porter ce nom, il doit cependant son surnom à la grande cicatrice qui lui parcourt le visage, vestige d'un exploit de jeunesse face à un griffon des montagnes. C'est un roi respecté pour sa bravoure et sa sagesse, et qui a aujourd'hui 122 ans. Il est celui qui a vu l'avènement des dirigeables, et possédait une voix importante dans les décisions de l'Alliance. C'est l'arrière-petit-fils du grand roi Mage-Forgeron, Gabrak, et il n'est roi que depuis l'an 80. Il a créé le Royaume de Namo depuis la fin de l'occupation des démons.

### Gorgamesh le Truculent

Premier grand Roi des nains, figure autant historique que divine. C'est le seul Dieu nain qui exista vraiment, et qui est encore célébré. Il est le symbole glorieux d'une époque fantasmée et disparue.

### Cynok l'Archiscribe

Le nain ami des humains, celui qui permit le rapprochement entre ces deux races et l'entrée des humains dans l'Alliance, représente encore aujourd'hui l'amitié profonde entre ces deux peuples. Son tombeau se trouve sous la grande bibliothèque de Namo, et est un lieu de pèlerinage pour tous les érudits. C'est un des rares lieux n'ayant pas trop souffert de l'occupation des démons.

### Enkidu

Grand ami de Gorgamesh et martyr face aux anciens Dieux, il est le symbole de l'amitié indéfectible et du soutien entre frères d'armes. Créé et tué par la main des Dieux, il a fait prendre conscience aux nains de la fragilité de l'être et d'être humble face aux grandes puissances inconnues.

### Filda et Bradok Gradur

Respectivement archimage et grand forgeron du roi, ils sont les créateurs du premier automate. Ils sont déifiés par ceux-ci, mais sont reconnus par les nains pour être des visionnaires et des artisans de grand talent. Leur famille est malheureusement disparue depuis l'occupation démoniaque.

### Geraduk le Grand

C'est le fondateur de la garde mécanique, celui qui commanda cette unité spéciale pour garder le grand hall des nains, dans la ville de Namo. Tous portent désormais une réplique de son visage en or, afin de rappeler à tous qu'il fut le premier roi à montrer que les automates étaient bénéfiques.

# Les Nains

## Personnages marquants

### La reine Gazubera

L'amie des habitants du plan démoniaque, comme ils aiment à l'appeler, est la première à avoir accueilli un membre de ce monde à sa cour. Elle a permis à ce peuple d'apprendre auprès de ses meilleurs érudits et professeurs, et a tenu à ce que chacun apprenne de l'autre. C'est grâce à elle et ses décisions que la magie des nains a pu faire un bond en avant. Aujourd'hui, cependant, son image est ternie depuis la récente occupation, et on parle d'elle comme « La Sorcière ».

### Sullmorak le muet

Cet habitant du plan démoniaque, aux traits fins mais à la taille impressionnante pour des nains (plus d'un mètre quatre-vingt !), était depuis plus de 2500 ans un des conseillers dans le hall des nains de Namu. Il s'est sacrifié pour sauver le roi des nains face aux envahisseurs démoniaques.

### Gabrak le Mage-Forgeron

Premier roi ayant vécu l'âge Sombre, c'est lui qui mena l'armée naine en dehors de Namu. C'est sous son commandement que les premières armes à feu furent testées en situation réelle, mais leur absence de précision et leur dangerosité pour l'utilisateur obligèrent les nains à les mettre de côté. Spécialiste du mélange de la magie et de l'acier, son armure de jade attirant la magie reste un des plus beaux trésors des nains. Son armure est encore utilisée par Balgruf pour les grandes représentations.

### Mustilda la Vaillante

Reine impitoyable sur le champ de bataille, dans son armure d'argent forgé par son grand-père Gabrak, elle n'en resta pas moins l'une des reines les plus sages du peuple nain, et c'est elle qui est à l'origine de la main tendue aux elfes à la fin de l'âge Sombre, d'après ce qu'on raconte. Elle est la mère du roi actuel, mais est morte en l'an 80, juste avant le débarquement des Sulariens.

### Zagruf Rok

C'est le neveu du Roi Balgruf, et ancien représentant des nains au Haut Conseil. C'est un nain joyeux, fasciné par la littérature et la création des automates. Il est l'un des rares survivants de l'ancien conseil de l'Alliance, et siège auprès de son oncle désormais.

# Les Orcs

## Origines

Les orcs sont un peuple s'étant particulièrement développé à la frontière des forêts, à la peau verte et au physique imposant. Au départ un peuple très vindicatif et guerrier, ils ont obtenu une place importante au sein de l'Alliance.

## Traits

Les orcs ont la peau verte, c'est bien connu, mais peuvent parfois présenter une teinte de peau plus claire tendant parfois vers le gris, ou au contraire une peau très foncée de couleur presque marron. De par leur culture, les orcs ont souvent un physique impressionnant, mais il n'est pas rare de croiser des individus plus petits que la moyenne, alors appelés "Goblin", dans leur langue natale, qui peut se traduire simplement par "Nain", ou "Tout petit". Ce terme est loin d'être péjoratif, car les Goblins se spécialisent souvent dans des arts intellectuels afin d'aider leur tribu au mieux. Ils sont donc tout aussi respectés que leurs frères de grandes tailles, si ce n'est plus. La durée de vie standard d'un orc est d'une centaine d'années.

## Histoire des Orcs

Pendant de longues années, les tribus orcs se sont livrées à des escarmouches internes pour déterminer la **"Guide-Lâme"**, la tribu la plus puissante de toutes. Bien que violents, les combats n'étaient que rarement mortels, le but étant pour les participants de s'améliorer continuellement.

**En -4650, les orcs découvrent un détachement de l'Alliance** proche de leur contrée. Rapidement, et après avoir identifié des soldats en armure, plusieurs tribus envoyèrent des guerriers pour combattre et jauger les nouveaux arrivants. Cependant, l'accueil fut quelque peu violent car il s'agissait d'une unité de reptalien et d'ornien, qui défèrent les orcs assez facilement grâce à leur supériorité aérienne (non sans quelques pertes). Après avoir constaté le peu de perte de leur côté, les reptaliens firent rapidement le constat qu'il s'agissait plus de lutte d'honneur que de guerre ouverte. Afin de mettre les choses au clair et de faire baisser la tension, le capitaine du détachement, un reptalien aux écailles rouges nommé Dratlaqi, proposa **un combat d'honneur** contre tous les champions des tribus orcs. L'Alliance serait représentée par le capitaine et les soldats qu'ils choisiraient, les plus braves de son unité.

# Les Orcs

La réponse ne se fit pas attendre, et le combat d'honneur fut mis en place, **15 orcs représentant les 15 tribus les plus influentes, contre le capitaine et 14 soldats**. Les combats furent loyaux, et l'affrontement dura plusieurs heures. A la fin ne resta que le capitaine Dratlaki et un immense orc, le grand Ghamorz, champion de la Guide-Lâme. En symbole d'honneur et de respect, le capitaine proposa de résoudre ce combat à la lutte à mains nues. A la fin du duel, les deux combattants se trouvèrent à terre, assommés. **Les orcs reconnurent alors la puissance de l'Alliance** et inversement. Peu après, certains orcs décidèrent de partir à l'aventure pour rencontrer les autres peuples, et c'est ainsi que l'aspect tribal de la société orc commença à périlcliter. Cependant, aujourd'hui encore, la plupart des orcs restent attachés à leur famille d'origine, et les tribus n'ont pas complètement disparu. D'ailleurs, **la tribu Guide-Lâme existe encore aujourd'hui** et garde une grande importance.

Après que l'Alliance ait découvert les nains et les humains, **les orcs se révélèrent d'excellents guides, gardes du corps mais aussi négociateurs**. En réalité, eux-mêmes se trouvèrent agréablement surpris d'être aussi féroces en affaires qu'en combat. Ils devinrent des personnes prisées dans certains cercles, et plusieurs érudits de renom sont aujourd'hui des orcs. Leur capacité à effectuer toutes sortes de tâches dans leur société tribale leur a permis de s'adapter à toutes sortes de métier dans les villes et les villages, devenant une race appréciée de tous dans l'Alliance.

**Lors de l'apparition des premiers portails démoniaques en -3000**, beaucoup d'orcs eurent envie de se précipiter sur les arrivants pour les combattre, mais se rappelèrent de l'entrée dans l'Alliance de leurs ancêtres, et attendirent l'autorisation de l'Alliance. Celle-ci ne vint jamais, et certains orcs décidèrent malgré tout de traverser les portails, mais ils ne revinrent jamais. L'expérience ne fut jamais réitérée, et les orcs restèrent longtemps méfiants des habitants du plan démoniaque. Cette situation ne s'arrangea pas lors de l'incursion démoniaque et de la grande guerre qui suivit. Les orcs furent ravis de voir de nouveaux adversaires arriver, mais les créatures auxquelles ils faisaient face n'avaient aucune pitié, aucun remords, aucun sentiment. Il n'y eut aucun honneur dans ces combats, et les orcs subirent de lourdes pertes, comme le reste de l'armée de l'Alliance. **Encore aujourd'hui, les orcs gardent une méfiance à l'égard des habitants du plan démoniaque et de l'utilisation de la magie des portails.**

**Lors du fondement officiel du panthéon de l'Alliance**, les orcs bataillèrent pour que leur divinité n'ait pas de représentation physique.

# Les Orcs

Cependant, grâce à Yazash Perce-Esprit, grande shaman de la Guide-Lâme, cela fut accepté et Sy Nek Gorak siège désormais au panthéon, sans avoir de représentation. C'est la seule divinité dans ce cas.

**Lorsque le Grand Hiver survint en -1200**, et malgré leur puissance physique, nombre d'orcs vivant encore à l'extérieur des villes payèrent le prix fort. La race orc s'amenuisa à cette époque, et seuls les plus forts ou les plus malins survivèrent. A la fin de cet épisode terrible, les orcs se tourneront vers l'Alliance, qui leur apportera le soutien nécessaire et consentira à aider à créer des villages pour les orcs, afin d'éviter ce genre de problème à l'avenir.

**Lors de l'entrée en guerre avec l'empire Elfe, en -400**, de nombreux orcs se trouvaient encore dans des villages ou dans des tribus. Ils furent les premiers à subir la puissance de l'armée elfique, et la plupart des orcs durent se réfugier dans les grandes villes. Cependant, ils canalisèrent leur rage et leur haine, et s'engagèrent en nombre dans l'armée, créant des unités à pied d'élite, et devenant des tacticiens de renoms, surtout dans les escarmouches. Prenant leurs ennemis sur un pied d'égalité, ils remportèrent de nombreuses victoires. Les unités orcs seront envoyées principalement dans les petites villes et les villages pour protéger la population, les empêchant de participer au siège de Kyryok mais leur permettant de gagner une image de sauveur auprès de la population provinciale. Encore aujourd'hui, de nombreux villages célèbrent la mémoire des orcs tombés pour défendre leur foyer.

Lors de la signature du traité de paix, le champion de la tribu Guide-Lâme, Gorgu Poing d'Acier, exigea que les elfes s'étant rendus ne soient pas autorisés à obtenir des postes importants au sein de l'Alliance, mais cela ne lui fut pas accordé. Furieux, on raconte qu'il aurait quitté la salle en cassant la porte. **La plupart des orcs gardent une grande rancœur vis-à-vis des elfes**, car ils ont vu ce qu'ils ont fait dans les villages aux habitants, et jamais rien ne pourra leur faire oublier l'esclavage et les tortures.

**Après le débarquement des sulariens, les unités orcs ont repris du service**, supportées par leurs alchimistes, ingénieurs et shamans, les rendant encore plus terrifiants qu'auparavant. Ils ne se sont pas arrêtés depuis.



# Les Orcs

## Société et croyances

**Contrairement à une idée encore largement répandue, les peaux vertes font partie d'une race aux coutumes raffinées et à la hiérarchie implacable**, ce qui explique sûrement leur développement particulièrement rapide. Les orcs considéraient le combat comme un art et leur société glorifiait les guerriers comme les avatars de leur divinité : Sy Nek Gorak.

**La société orc est profondément égalitaire** et tout le monde remplit tour à tour tous les rôles nécessaires au bon fonctionnement des différentes institutions. Il arrive que de grands guerriers se retrouvent à s'occuper des nourrissons alors que les femmes orcs se livrent à la danse sacrée du sabre contre d'autres tribus.

**Sy Nek Gorak**, comme elle est appelée dans leur dialecte, peut se traduire littéralement par "La Grande Lame". Les orcs ayant horreur de la représentation préfèrent la décrire par l'écrit et lui rendre honneur par des actes glorieux. Ainsi, il est quasi impossible de définir son aspect. Elle est le bruit de l'acier qui s'entrechoque, l'odeur cuivrée du sang frais, elle est dans toute les clameurs des armées qui se font face, mais elle est aussi dans l'honneur et la dignité du soldat, dans la loyauté et le respect de l'adversaire.

Pendant les guerres internes auxquelles se livraient les orques n'étaient jamais réellement des guerres à mort. Il s'agissait de guerres de territoires et de rituels de grande envergure visant à définir quelle tribu était la plus apte à remplir le rôle de "Guide-Lâme" . Cette tribu devait entraîner 30 jeunes de chacune des tribus à l'art du combat et plus particulièrement à vaincre leur propre technique de combat qui les avait amenés à vaincre les autres tribus. **Ainsi les orcs développent en permanence de nouvelles techniques de combat toujours plus perfectionnées.**

**Les orcs suivent un code d'honneur très strict vis-à-vis du combat** et voient celui-ci comme un honneur. Refuser de se battre ou se rendre est très mal vu au sein de la société orc, car cela ne respecte ni l'adversaire, ni son propre honneur.

## Personnages marquants

### Le grand Ghamorz

Champion de la Guide-Lâme qui permit l'entrée des orcs dans l'Alliance suite à son combat contre le capitaine Dratlaqi. Il mourut de vieillesse, après avoir eu une nombreuse descendance. Beaucoup de guerriers orcs particulièrement forts se revendiquent de son sang, malgré qu'il n'y ait que peu de preuve.

### Yazash Perce-Esprit

Grande shaman de la Guide-Lâme ayant permis de sauvegarder la divinité des orcs intactes à son entrée dans le panthéon officiel de l'Alliance. Elle est encore célébrée aujourd'hui comme un modèle de ténacité et de respect de ses propres principes.

### Gorgu Poing d'Acier

Mort en l'an 80, à l'âge respectable de 103 ans, cet immense guerrier orc fut le champion de la Guide-Lame lors de la signature du traité de paix. Ayant très mal vécu les combats de l'âge Sombre, et y ayant perdu son frère et ses parents, il est resté un fervent opposant aux elfes jusqu'à sa mort. De nombreux orcs sont restés fidèles à sa mémoire et continuent de suivre ses pas vis-à-vis des elfes.

### Mazoga la Voltigeuse

Championne actuelle de la Guide-Lame, c'est elle qui dirige la tribu la plus puissante des orcs actuelles. Elle fut en première ligne face aux sulariens, et c'est en partie grâce à elle et son armée qu'ils n'arrivèrent pas à atteindre l'intérieur des terres.

C'est une orc à la fois humble et redoutable, le rassemblement de toutes les vertus orcs personnifiées. Elle s'est battue féroce contre les démons, et y a même perdu un œil. Elle est encore en vie pour raconter ce combat. Sa tribu parcourt le monde sans relâche, continuant de chasser les démons.

### Yargol le vénérable

C'est celui qui représentait les orcs au sein de l'Alliance. C'est un goblin de 85 ans, d'où son nom. Sans avoir vécu l'âge Sombre, il est très renseigné dessus, et a vite compris que les 5 généraux menant les sulariens étaient d'anciens elfes ayant quitté le continent il y a 100 ans. C'est un érudit confirmé et un tacticien incroyable. Il a survécu aux démons, et voyage désormais aux côtés de Mazoga.

# Les Elfes

## Origines

La race des Elfes a pour réputation d'être la plus belliqueuse de celles peuplant le continent de Ryok. Cependant ce ne fut pas toujours le cas (et ils ont été détrônés par les démons depuis).

Les Elfes sont une des races les plus anciennes, et bien que méconnue, elle a su vivre en harmonie avec les autres jusqu'à la date fatidique où leur dieu primaire devint fou suite à la dispersion de la toile spirituelle, d'après ce que raconte les légendes Elfes.

## Traits

Les elfes ont un physique fin en général, mais c'est assez trompeur. De par leur histoire belliqueuse, de nombreux elfes ont en réalité un corps sculpté et musclé. Ils sont de toute taille, et possèdent des oreilles en pointe. La couleur de leurs cheveux et de leur peau varie autant que celle des humains, ainsi que celle de leurs yeux. Il peuvent d'ailleurs facilement passer pour des humains en camouflant leurs oreilles, seule réelle différence physique entre les deux races.

On ne sait pas vraiment l'âge maximum que peut atteindre un elfe, car leur penchant pour le combat et le danger les empêche de vivre vieux. On sait cependant que beaucoup d'elfes dépassent les 100 ans sans grande difficulté, en ayant l'air d'un humain d'une cinquantaine d'années.

## Histoire des Elfes

D'après les légendes elfiques, **Nisham, dieu patron des Elfes**, était connecté avec tous les êtres vivants de Ryok.

Pendant longtemps il fut un dieu de paix et son culte représentait celui de l'équilibre et du cycle éternel.

Malheureusement **le cycle fut perturbé par l'apparition d'êtres très puissants n'appartenant pas au plan terrestre**, qui changèrent ainsi le cours de l'Histoire. Le Dieu des Elfes, qui était étroitement lié à la psyché de ces derniers, commença alors à délivrer des messages étranges à ses disciples. Le flot de leurs pensées était interrompu par de brefs cris stridents provoquant des remous dans la rivière tranquille de leurs esprits.

Au début, ce n'était rien de bien préoccupant. Mais déjà certains Elfes commençaient à ressentir un malaise vis-à-vis des autres races.

Ils les observaient depuis les forêts et tous ces autres habitants du monde leur apparurent de plus en plus cupides et vils. Pourquoi cherchaient-ils toujours à voler plus haut ? Conquérir toujours plus de territoire ? Miner jusqu'au dernier cristal des montagnes ?

# Les Elfes

Les Elfes avaient tout vu depuis si longtemps et pourtant n'avaient jamais eu l'idée d'étendre leur influence. Ils les auraient tous écrasés comme de misérables insectes s'ils l'avaient voulu il y a plusieurs siècles alors que les autres races en étaient encore à se chamailler pour savoir quelle tribu était la plus puissante.

**Alors que la folie s'emparait peu à peu des Elfes**, une petite partie d'entre eux se rendirent compte de la corruption de leur Dieu. Ce petit groupe fit alors discrètement preuve d'ingéniosité en essayant de se défaire des liens qui les rattachaient à leur Dieu. Ils réussirent à en sauver quelques centaines puis prirent la fuite vers les forêts, alors que la rage des adeptes devint de plus en plus violente. On date cet événement aux alentours de -5000, mais rien n'est sûr. Il est connu sous le nom de **l'Exode** dans la culture elfe.

Ces elfes disparurent et plus personne n'entendit parler d'eux. Certains pensent qu'ils se sont enfoncés dans les entrailles de la terre, tellement profondément qu'ils se seraient transformés en créatures aveugles et rachitiques.

**En -4800, les Elfes, poussés par le grand prêtre Akamon Loraël, partirent s'installer dans les grottes des montagnes.** Le grand prêtre parlait de vision d'un futur glorieux, mais que leur heure n'était pas arrivée, et qu'en attendant ils devaient se préparer. Quitter les forêts et s'habituer au nouveau climat des montagnes, ainsi que de l'inhospitalité du milieu, demanda de nombreuses générations d'adaptation et de nombreux sacrifices aux elfes. La rigidité et la dureté de leur société n'en furent que renforcées durant cette période.

Plus le temps passait, plus les elfes oublièrent la raison de leur venue dans les montagnes, et plus leur rancœur à l'égard des autres races grandit. Ils en vinrent même à oublier Nisham et Akamon. Des clans se formèrent dans les montagnes, et chaque clan se mit à comploter contre les autres.

**Des guerres intestines éclatèrent en -4000**, la société elfe faisant un énorme retour en arrière au niveau culturel et intellectuel.

Cependant, au niveau militaire, les elfes progressèrent de manière drastique, s'adonnant à la magie pour créer des golems, et apprivoisant la faune locale. Certains clans devinrent redoutables, créant des unités de cavalerie montée sur des drakes ou des araignées géantes.

**C'est en -3800 qu'un héros elfe, Solastar le Pieu, redécouvrit les anciens textes à propos de Nisham, dans le temple oublié d'Akamon.**

# Les Elfes

Cependant, **il en pervertit les textes**, et se présenta désormais comme l'avatar de l'ancien Dieu des Premiers Elfes, **Nisham le Sanguinaire**. Grâce à ses exploits guerriers et ses talents d'orateur, il rallia de nombreux clans à sa cause, et devint le premier Empereur elfe, en fondant par la même occasion **le Culte du Sang**, en -3750. Conscient de la fragilité de son pouvoir, il forma un système de combat singulier, où seul celui qui défiait l'Empereur dans un combat à mort et gagnait pouvait devenir le nouvel Empereur. En sachant pertinemment qu'il se désignait comme cible, ce système lui permit de s'assurer que le chef des Elfes serait toujours un grand guerrier. Et en effet, il fut bien vite remplacé par Elidor le Grand en -3720, qui cependant tint à consigner la légende du Premier Empereur de la Montagne, en symbole de respect pour celui qui avait réussi à rassembler les clans sous une seule et même bannière.

Elidor le Grand devint rapidement Elidor le Sage, car en plus de suivre les pas de son prédécesseur, il sut mettre à profit les spécificités de chaque clan pour créer une armée diversifiée et forte. Il resserra l'emprise des Elfes profondément dans les montagnes, et rallia les derniers clans, ou les extermina le cas échéant. **La grande nation elfique des montagnes fut créée à la fin de son règne, en -3650.**

De nombreux dirigeants se succédèrent par la suite, mais aucun ne rayonna autant que Solastar et Elidor. Ils devinrent des figures de légende, Solastar représenté en habit de moine avec le symbole du Culte du Sang (une larme de sang), sa grande lance toujours en main, et Elidor représenté toujours plus grand que les autres figures, avec un parchemin sur lequel figure les symboles de tous les clans rassemblés, et dans l'autre main une hache ensanglantée. Durant des siècles, les elfes creusèrent les montagnes, améliorèrent leur civilisation jusqu'à atteindre un niveau impressionnant, autant dans les arts guerriers que dans la culture et les connaissances intellectuelles. Ils améliorèrent leur magie des golems, et inventèrent une magie aujourd'hui disparue, permettant d'utiliser l'énergie du vivant pour façonner des créatures de cauchemar.

**En -2800, lors des incursions démoniaques**, quelques créatures à la peau rougeâtre apparurent dans les montagnes, mais les armées elfes les décimèrent assez rapidement, malgré de nombreuses pertes. Ces incursions continuèrent pendant quelques dizaines d'années, puis disparurent aussi étrangement qu'elles avaient commencé. Afin de se prémunir contre tout nouveau problème, il fut décidé de bannir toute magie ayant attiré aux portails.

**Lorsque survint le grand hiver en -1200, les elfes se réfugièrent profondément dans les montagnes**, et ne furent donc que peu affectés, habitués à vivre dans un environnement peu hospitalier.

# Les Elfes

**C'est alors que les Elfes firent leur première sortie, aux alentours de -800.** Non loin de leurs montagnes s'étendait une grande clairière au milieu des bois, aux pieds des montagnes. Dans cette clairière vivait un peuple de petits êtres espiègles et joueurs : **les gnomes**. Les elfes les capturèrent en grand nombre, et découvrirent les cachettes des gnomes restants grâce à la torture. **Ils les utilisèrent pendant de nombreuses années comme cobaye pour leur magie**, puis s'aperçurent que les petits êtres étaient doués pour les tâches manuelles.

Dociles grâce à la torture, **les gnomes devinrent les esclaves des elfes.**

**En -450, des sentinelles repérèrent que des villages et des petites citées commençaient à se créer non loin des montagnes.** Différents peuples semblaient se côtoyer dans une certaine harmonie, et cela raviva la flamme de haine qui consumait les elfes. L'Empereur Arkalos décida alors qu'il était temps pour le monde de découvrir son peuple.

**En -415, les villages en bas des montagnes furent rasés,** et les quelques prisonniers furent utilisés comme esclaves ou comme matière première pour des rituels. La toute jeune Alliance envoya des émissaires pour négocier, mais ceux-ci ne revinrent jamais. En -400, alors que les Elfes commencèrent à progresser plus loin des montagnes, l'Alliance envoya un nouvel émissaire pour annoncer une guerre officielle, mais cet émissaire ne rentra pas non plus chez lui.

**La guerre démarra** très bien pour les Elfes, car l'Alliance envoya d'abord les orcs, qui furent décimés, manquant de stratégie et incapable de combattre les engéances créées par les mages elfes. Les cavaliers montés sur les drakes firent des ravages, et les orcs durent se replier vers les villes fortifiées. Malgré des tentatives de l'alliance pour ralentir l'armée elfe, celle-ci fut freinée principalement par certains climats et paysages. En effet, habitués à évoluer uniquement en climat de montagne assez frais, avec peu de luminosité, les Elfes furent grandement ralentis par les diversités du reste du continent. Cependant, **l'armée avança inexorablement**, jusqu'à construire des villes ou en assiéger d'autres.

**C'est en -50 que l'armée elfe arriva aux pieds de la capitale de l'Alliance, Kyryok,** menée par l'arrière-arrière-petit-fils d'Arkalos, Akros.

Le siège dura longtemps, très longtemps, à tel point que les gnomes furent découverts par l'Alliance, et que certains menèrent une révolution. Beaucoup de gnomes périrent, mais beaucoup d'autres réussirent à rejoindre l'Alliance.

# Les Elfes

**Alors que le siège s'enlisait**, des prêtres du Sang inventèrent **un nouveau rituel**, mais l'utilisation trop extrême de la magie échappa à leur contrôle, ponctionnant une grosse partie de l'armée elfe, et créant **une énorme explosion de magie, tuant tous les prêtres et l'Empereur ainsi que son fils**. Lorsque la poussière retomba, les elfes contemplèrent **une nouvelle race : les élémentaux**, des êtres de magie pure.

Pensant à des alliés de l'Alliance, et n'ayant plus vraiment de chaîne de commandement, **les elfes chargèrent et se firent rapidement décimés** par la centaine d'élémentaux présents.

Ils durent fuir, poursuivis par les armées de l'Alliance. **Un an plus tard, l'Alliance déclara la fin de la guerre** et invita les elfes à dialoguer.

D'abord sans réponse, quelques voix s'élevèrent, principalement les familles de ceux qui avaient perdu des proches dans cette guerre futile qui fut un véritable fiasco.

**Elumyn Crinière d'argent**, une elfe à la peau noire, mena alors une expédition vers Kyryok afin de se présenter à l'Alliance pour trouver un terrain d'entente. Cela se solda par **le traité de paix de l'an 0**. La plupart des elfes se rallièrent à ce traité, mais plusieurs d'entre eux préféraient ne pas se prononcer et abandonner tous leurs frères en allant se cacher dans les montagnes, alors que d'autres voulaient continuer le combat. **Ceux qui voulaient encore se battre et prouver leur suprématie choisirent de quitter l'île**, non sans maudire les couards qui n'avaient pas été capables de prendre de décision, et qui s'étaient cachés dans les montagnes, ainsi que leur descendance. **Ces elfes maudits devinrent les vampires**.

Aujourd'hui, les elfes vivent parmi les autres races, même si certaines méfiances et certains clichés persistent. Ils sont nombreux à soutenir les démons aidant à la reconstruction, y voyant leur propre reflet.

**Les anciens parchemins des elfes furent retrouvés et apportés à l'Alliance en l'an 25** par des vampires, permettant de retrouver les premières légendes de Nisham et de l'origine supposée des elfes.

# Les Elfes

## Société et croyances

Bien que **le culte du Sang** fut très suivi au cours de l'Âge Sombre et des grands jours de l'Empire des montagnes, **seuls quelques marginaux le pratiquent encore, bien qu'il ait été interdit par l'Alliance**. La plupart des textes le concernant ont été détruits, pour éviter que de nouveaux rituels et sacrifices infâmes soient utilisés.

En revanche, **Nisham, Grand Patron des Elfes, a été réhabilité** et trône même au sein du panthéon officiel de l'Alliance. C'est un Dieu des origines, l'un des plus vieux du Monde, **un Dieu fondateur et bon**, accordant sa bénédiction à tous les êtres vivants du monde. Il est vénéré par les elfes, mais aussi par d'autres peuples.

**La société elfe s'étant écroulée** durement à la fin de l'Âge Sombre, ils n'ont pas vraiment de cohérence interne, surtout que la plupart de leurs anciennes coutumes n'ont pas vraiment lieu d'être au sein de l'Alliance. La plupart des elfes se sont rassemblés derrière le commandement d'Elumyn, mais aucun elfe n'a repris le flambeau à sa mort, et **c'est un peuple désormais orphelin** qui cherche encore de nouveaux exemples à suivre.



## Personnages marquants

### Akamon Loraël

Grand prêtre et fondateur spirituel du grand Empire elfe. C'est lui qui a mené son peuple dans les montagnes, et qui a créé d'immense temple à la gloire de Nisham et de son peuple, mais seul un persiste aujourd'hui. C'est dans celui-ci que les écrits ont été retrouvés, mais il est désormais gardé par les vampires, qui ne laissent entrer des étrangers qu'en de rares occasions. Même les elfes n'y sont pas les bienvenus. Akamon est aujourd'hui reconnu pour avoir été un des plus grands leaders du peuple elfe, malgré ses prises de position discutables par rapport aux autres races, et à la solitude à laquelle il a condamné son peuple pendant de longues années.

### Solastar le Pieu

C'est le réel fondateur de l'Empire de la montagne, celui qui a construit la puissante nation elfe et qui a rallié les clans. Il est également le créateur du culte du Sang et de la perversion de Nisham, comme l'appelleront plus tard certains historiens elfes. Malgré sa mégalomanie et son autoritarisme, c'est lui qui a montré la voie à tous les empereurs elfes qui suivront, et qui a réellement rassemblé son peuple. C'est malheureusement lui qui a planté les graines de l'âge Sombre, et certains elfes le tiennent en partie responsable de la situation peu envieuse qu'ils ont aujourd'hui.

### Elidor le Grand

Elidor le Grand, celui qui rendit hommage à son prédécesseur après l'avoir vaincu en combat singulier, et qui continua le travail de celui-ci, reste pour de nombreux elfes un modèle de devoir, d'honneur et de loyauté. C'est lui qui finalisa et améliora le projet de Solastar, tout en le respectant, et c'est une figure plutôt positive dans la culture elfique. De plus, c'est l'un des rares Empereurs à ne pas être responsable d'exaction envers d'autres races, et qui a apporté une vraie amélioration au peuple elfe.

### L'Empereur Arkalos

On l'appelle aussi le Conquérant chez les elfes, ou l'Ennemi chez l'Alliance (ou le Destructeur chez les orcs). C'est lui qui a mené la première vague pendant l'âge Sombre, à la fois guerrier et stratège, impitoyable sur tous les aspects. Il a terrifié le continent durant tout son règne, jusqu'à sa mort sur le champ de bataille en -380. Malgré sa mort, son ombre implacable continua d'assombrir le monde de Ryok jusqu'à la fin de l'âge Sombre et la disparition de sa lignée. Même les elfes ont peur de sa légende, à tel point qu'on ne le cite que comme une malédiction.

## Akros

Arrière-arrière-petit-fils d'Arkalos, il n'avait pas grand-chose à lui envier, car pour devenir Empereur, il a tué son propre frère lors d'un combat singulier, pendant la guerre. C'était un chef audacieux, sans pitié envers ses ennemis et ses alliés. De nombreux capitaines elfes sont morts par sa lame, et de nombreux gnomes furent utilisés comme chair à canon (littéralement) sous son commandement. Plusieurs elfes et experts de la guerre s'accordent à dire qu'il fut à la base du déclin de l'Empire, car même ses alliés commençaient à le croire fou et à douter de lui.

## Elumyn Crinière d'argent

La Sauveuse comme certains l'appellent fut celle qui attrapa la main tendue par l'Alliance, et qui rassembla les elfes autour d'une même cause : la paix et le retour à une vie sûre, sans avoir besoin de fuir en permanence. Elle signa le traité au nom du peuple elfe, et exigea de l'Alliance que les vampires y soient inclus également, et qu'ils ne soient pas chassés à cause de leur malédiction. C'est le symbole même du sacrifice de soi et du pardon, et suite à sa mort en l'an 75, elfes et vampires construisirent un temple aux pieds des montagnes de l'Ouest, où sa dépouille repose désormais. C'est un lieu de pèlerinage pour beaucoup, et permet un rassemblement annuel de ce peuple, lors duquel une grande fête est célébrée en l'honneur de la Dame à la crinière d'argent et de la paix.

## Nuphinae Ayearus

Ancienne représentante des elfes auprès du très Haut Conseil. Elle s'est sacrifiée le jour où le grand portail s'est ouvert au-dessus de la capitale pour permettre à plusieurs membres du palais du conseil de fuir.

# Les Reptaliens

## Origines

Les reptaliens sont apparus proches des montagnes d'une manière assez étrange en -5000, sans que personne ne sache vraiment d'où ils venaient. Tous semblaient pris d'amnésie, et ne se rappelaient aucun événement récent ou ancien. Tout ce qu'ils savaient est qu'ils devaient aider les Trolls à construire une grande nation. Cependant, possédant un grand esprit grégaire, ils étaient déjà soudés entre eux, et furent accueillis avec reconnaissance par les Trolls.

## Traits

Les reptaliens possèdent de nombreuses couleurs en fonction des individus, les plus communs étant les chromatiques, et les plus rares étant ceux d'or, d'argent et de bronze. Les blancs et les noirs sont également une curiosité. Cependant, ce ne sont pas les couleurs qui déterminent les rôles au sein du peuple des reptaliens, mais la présence ou non d'ailes. Les ailés sont affiliés à l'armée et au commandement stratégique, tandis que les terrestres sont des érudits (et ils sont en général plus petits). Cependant, tous occupent des postes importants ou de prestige, et ils sont considérés comme les créateurs de l'Alliance aux côtés des Trolls.

C'est un peuple fier, et prêt au sacrifice pour la protection de l'Alliance. Ils sont impitoyables et intransigeants envers les lâches et les traîtres, mais sont bienveillants face aux populations qui ne peuvent se défendre elles-mêmes. Ce sont les parangons de l'Alliance, et ils en sont tout à fait conscients. La disparition de celle-ci est un véritable choc pour la plupart d'entre eux.

Un reptalien peut vivre très longtemps, mais il y a une différence notable entre les ailés et les terrestres. Les premiers peuvent vivre jusqu'à 2000 ans, tandis que les seconds peuvent vivre plus longtemps, jusqu'à 2500 ans. De plus, il est difficile pour un non connaisseur de distinguer un vieux reptalien d'un jeune.

## Histoire des Reptaliens

**Le Grand récit des reptaliens commence réellement en -4800**, lors de la première découverte d'un autre peuple, une fois que la toute jeune Alliance fut créée. Ils découvrirent les orniens, peuple formé de différentes petites nations, dont l'une des plus puissantes était représentée par un jeune appelé Maik. Après de longues discussions et négociations, Maik accepta de rassembler les nations orniennes sous les couleurs de l'Alliance. La plupart des nations rejoignirent l'Alliance, mais une minorité refusa catégoriquement. Ils furent déclarés apatrides par les reptaliens, et furent traqués par la nouvelle royauté ornienne. Même s'il en reste certains, l'Alliance a interdit leur traque et leur a même proposé de la rejoindre de manière individuelle. Les reptaliens estiment que ces orniens ne sont que des traîtres et des lâches, et les considèrent comme des moins que rien.

# Les Reptaliens

**En -4650, les éclaireurs orniens indiquèrent qu'un nouveau peuple a été repéré.** Un détachement fut envoyé avec à sa tête **le capitaine Dratlaqi**, un reptalien fier et un stratège confirmé. L'accueil orc fut quelque peu violent, mais les soldats orniens eurent l'avantage aérien, minimisant les pertes. Cependant Dratlaqi comprit rapidement que les orcs cherchaient uniquement à mesurer leur puissance, et ne se battaient pas dans le but de tuer. Le capitaine proposa alors un combat d'honneur aux orcs, sous la forme d'une bataille miniature contre les champions des tribus orcs. Un combat à 15 contre 15 eut lieu, et seuls restèrent debout le capitaine aux écailles rouges et le grand champion Ghamorz. Dratlaqi proposa alors de finir par une lutte à mains nues, sans arme, la plus pure forme de combat qui puisse exister. Un duel de puissance brute, entre deux formidables guerriers. Le duel se termina sur une égalité, car les deux combattants s'assommèrent en même temps, après une lutte acharnée. Chaque camp reconnut alors la vaillance et la force de l'autre, et **les reptaliens et les orcs devinrent de grands alliés au sein de l'Alliance.**

**Lors d'une simple patrouille de reconnaissance au-dessus des forêts à l'Est en -4300, les reptaliens et les orniens virent des lumières magiques** vers les montagnes, et une unité menée par Yrdocinth le Titan, immense reptalien vert de plus de deux mètres, avec une envergure immense, fut envoyé pour enquêter. Quelle ne fut pas la surprise du détachement de trouver une ville enchâssée aux pieds de la montagne, et des petits êtres leur faisant des signes. D'abord méfiant, Yrdocinth réalisa très rapidement que ces petits êtres n'avaient aucune animosité à leur égard, et il fit atterrir son unité directement dans la ville. **Les membres de l'unité furent accueillis à merveille par les Nains**, et les forgerons leur fabriquèrent même des armures plus légères et s'adaptant mieux à leur morphologie, leur permettant de se déplacer plus rapidement dans les airs. **Les Nains devinrent de puissants membres de l'Alliance très rapidement grâce à ce premier contact**, et Yrdocinth tint à s'occuper des voyages pour commencer à relier les villes naines au reste du monde, en symbole de reconnaissance pour l'armure d'acier brillant que lui avaient forgé les nains. Il obtint d'ailleurs son nouveau nom, Yrdocinth le Titan d'argent, grâce à cette armure.

**Lors de la grande incursion démoniaque en -2800**, tous les peuples se rassemblèrent sous la bannière de l'Alliance pour combattre, et les reptaliens montrèrent pour la première fois leur véritable capacité de commandement. Ayant l'avantage du terrain, ils infligèrent des pertes impressionnantes à l'ennemi, par des attaques coordonnées entre terre et ciel. **Leur technique redoutable des mages volants se développa à cette époque**, et elle en terrifia plus d'un. Les reptaliens sont particulièrement fiers des capacités qui sont les leurs démontrées à cette époque, malgré les pertes dans l'armée en général. Mais tel est le destin des soldats de l'Alliance, donner sa vie pour que la paix puisse perdurer.

# Les Reptaliens

**Lors du grand conseil pour déterminer le panthéon en -1500, les reptaliens demandèrent à ce que les anciens Dragons y soient incorporés.** Ils présentèrent cela plus comme un hommage que comme une réelle croyance, et cela fut accepté relativement facilement.

**Le Grand Hiver obligea tous les reptaliens à se réfugier soit dans les régions chaudes, soit à l'intérieur des grandes villes, en -1200.** En effet, étant des créatures à sang-froid, les reptaliens qui restèrent à l'extérieur succombèrent rapidement. Heureusement, la plupart d'entre eux étaient déjà proches des grandes villes, et peu furent touchés.

Lorsque l'Alliance découvrit qu'un nouveau peuple, aux intentions plutôt vindicatives, était descendu des montagnes, elle envoya un émissaire reptalien avec de nombreux cadeaux en -415, afin de négocier la paix et une potentielle entente diplomatique. Cependant, il ne revint jamais, et après avoir envoyé des espions, il fut confirmé que l'émissaire avait été exécuté rapidement. Les reptaliens voulaient alors entrer en guerre ouverte, mais les Trolls et les Nains refusèrent, et réfléchirent à différentes approches, alors que le nouvel Empire Elfe progressait dans les terres. Il fallut attendre -400 et la mise en route de l'armée elfe vers les grandes villes pour que le conseil de l'Alliance accorde aux reptaliens l'envoi d'un émissaire avec une déclaration de guerre. Celui-ci ne revint pas non plus, provoquant le courroux des reptaliens. Cependant ils durent avant tout aller au secours des orcs qui se retrouvèrent en première ligne, et furent débordés par la magie impie elfique et les unités montées sur des drakes cracheurs de feu. Cela déboussa toute l'armée de l'Alliance, et les reptaliens s'en veulent encore aujourd'hui. **L'armée elfe avança plus profondément dans les terres, annihilant toute résistance**, les régiments volants de l'Alliance étant décimés par les vouivres et les araignées géantes qui projetaient des toiles. Les pertes furent terribles.

**Alors que Kyryok fut assiégée à partir de -50,** les gnomes furent découverts par les reconnaissances aériennes, mais leur sauvetage fut laissé à la discrétion des orniens, les reptaliens s'occupant de la partie stratégique du siège. Cependant, une fois le sauvetage effectué, les reptaliens furent forcés de reconnaître que les petits êtres possédaient une motivation et un esprit d'entraide incroyables, bien qu'une capacité martiale limitée. Les plus vieux sages reptaliens commencèrent alors à entrapercevoir le futur d'une Alliance radieuse aux côtés de cette race.

Lors du siège de Kyryok et des batailles qui firent rage au cours de l'âge Sombre, les reptaliens furent également surpris de la rage avec laquelle les humains se battaient, malgré leur évidente fragilité et leur mortalité récurrente. C'est ainsi qu'à plusieurs reprises, des dirigeants reptaliens choisirent de mélanger des unités d'infanterie humaine avec les orcs ou les orniens, car aucun autre peuple ne se battait avec autant de motivation pour protéger leur foyer. **Les humains gagnèrent à cette période le respect indéfectible des reptaliens,** ce qui ne fut pas accordé à tous les peuples.

# Les Reptaliens

**Suite à l'explosion de magie qui résulta en la naissance des élémentaux et la défection de l'armée elfe**, plusieurs reptaliens choisirent d'arrêter les combats pour se concentrer sur la reconstruction, mais ce ne fut pas le cas des trois Grands : Frosudyn le Souffle glacé, Freilrut la Puissante et Pomos l'Eclat. Ceux-là prirent tous les volontaires (des orcs, des humains et des orniens principalement), et poursuivirent les elfes restants. Cette poursuite et les escarmouches qui suivirent durèrent un an, jusqu'à ce que l'Alliance proclame la paix. **Les trois Grands devinrent alors des grands généraux de l'Alliance.**

**Depuis l'arrivée des sulariens, les reptaliens ont repris du service** mais occupent désormais des postes plus prestigieux, et les rôles de commandements mineurs sont relégués à d'autres races (les humains, orniens et orcs notamment). **Ils ont essuyé de lourdes pertes face aux démons.**

## Société et croyances

**Les reptaliens ont une société interne scindée en deux : les volants et les terrestres.** Les premiers sont généralement militaires, allant du soldat au grand général des armées de l'Alliance, et les seconds sont plutôt érudits, qu'il s'agisse de diplomatie, de magie ou d'ingénierie (même s'ils sont très peu nombreux à faire des travaux manuels). **Les reptaliens étant très fiers et nobles, on ne les trouve que rarement dans des métiers manuels traditionnels** (aucun reptalien n'a jamais été vu faisant de l'agriculture par exemple, ou de la menuiserie).

**Les reptaliens voient les anciens Dragons comme leurs pères spirituels**, et les perçoivent pour certains comme des êtres divins. Le culte des dragons a été d'ailleurs créé à l'origine par un reptalien, Qursadag, afin de rassembler le plus d'informations sur les dragons originels.

# Les Reptaliens

## Personnages marquants

### Capitaine Dratlaqi

C'est le courageux capitaine qui a instauré un duel d'honneur contre les orcs, évitant une guerre ouverte et incitant les orcs à entrer dans l'Alliance. C'est un symbole de sagesse et de réflexion, un tacticien hors pair, et qui a démontré que d'autres peuples étaient dignes du respect des reptaliens.

### Yrdocinth le Titan d'argent

Celui qui découvrit les nains avec son unité, et qui travailla ensuite à la construction des routes pour relier le peuple nain et l'Alliance. Son armure légendaire est encore transmise dans sa famille, et c'est son descendant actuel, Ilqudynth la Lumière d'Argent, qui en a hérité.

### Ilqudynth la Lumière d'Argent

Descendant du légendaire Yrdocinth, ce reptalien est un des guerriers les plus redoutables de l'ancienne Alliance. Mélangeant la magie du feu à sa capacité martiale, son armure reflétant ses sorts, il ressemble à une flamme dansante pendant les batailles. C'est le paragon de l'esprit reptalien, le mélange de l'érudition au service de la guerre et un talent martial sans précédent. Il s'est malheureusement fait trancher les ailes contre des démons.

### Frosudyn le Souffle glacé

Surnommé ainsi grâce à sa grande maîtrise de la magie de la glace, ce reptalien aux écailles blanches est un des trois grands, ceux qui continuèrent les combats après la libération de Kyryok. Vindictif face aux elfes, il en massacra énormément de sa main, à la tête de son unité de mage volant de combat.

### Freilrut la Puissante

Cette reptalienne doit son surnom à son style de combat, certes peu subtil, mais incroyablement efficace. Les deux étoiles du matin qu'elles manient écrasèrent de nombreuses armures et crânes elfes durant l'âge Sombre, et elle suivit ses deux comparses à la poursuite de leurs ennemis après le siège de Kyryok, ce qui fait d'elle une des trois grands. A la tête d'une unité composée d'orcs et d'humains criant vengeance, elle fut un des cauchemars des fuyards elfes, les pourchassant sans relâche, jour et nuit.

# Les Reptaliens

## Personnages marquants

### Pomos l'Éclat

Le dernier des trois grands, le plus mesuré (mais pas forcément le moins mortel), poursuit les elfes à la tête d'une unité de soldat ornien. Ses écailles dorées le rendaient bien visible de loin, et il instillait ainsi une peur féroce dans l'esprit des éclaireurs adverses, le voyant arriver lentement mais inexorablement au loin. Se battant à l'aide d'une grande épée bâtarde, de nombreux elfes périrent sous sa lame, et son unité d'ornien ne fit jamais de prisonnier.

### Yphyrth la Protectrice

C'est l'ancienne grande générale en chef des armées de l'Alliance. Entourée de ses plus fidèles conseillers reptaliens, elle coordonna les troupes et les assauts de toute l'Alliance, et ce sont ses décisions qui ont permis de repousser le front Nord contre les sulariens. Elle est malheureusement morte au cours de l'occupation des démons, avec ses conseillers.

### Termenth aux Yeux d'argent

Cette reptalienne aux écailles bleues et aux yeux d'acier représentait son peuple au sein du Haut Conseil de l'Alliance. Impitoyable, peu osaient entrer en débat avec elle, car elle ne cède pas facilement de terrain. Elle est aujourd'hui portée disparue.



# Les Orniens

## Origines

Les Orniens sont un peuple qui résulte d'un caprice de la nature. Personne ne sait d'où ils viennent, même pas eux. Il s'agit d'humanoïdes ressemblants à des oiseaux (ils ont des serres, des becs, et ressemblent plus à des oiseaux qu'à des humains) et certains possèdent de grandes ailes. S'entendant bien avec les Reptaliens, ce sont eux qui composent la plupart des forces dirigées par l'Alliance. Les Orniens (ou hommes-oiseaux) sont un peuple migrateur des plaines de Ryok. Toute la vie des Orniens fut pendant longtemps étroitement reliée à ces voyages constants. On suppose que ce fût d'abord une nécessité physiologique, puis, avec le temps, cette réalité évolua en une tradition tenace et encore chevillée au corps des Orniens aujourd'hui. Les Orniens, quelle que soit la vie qu'ils mènent, ne peuvent séjourner trop longtemps au même endroit et ressentent une sensation étrange et unique lorsque leurs yeux ne se posent pas sur de nouveaux paysages suffisamment souvent. Ce sentiment est appelé l'Attrait et est pratiquement irrésistible pour les Orniens, à quelques rares exceptions. C'est pourquoi les Orniens font d'excellents messagers, coursiers et militaires. Ils ont une espérance de vie d'environ 150 ans, mais combattre devient compliqué une fois la centaine franchie.

## Traits

Les Orniens sont un peuple aux multiples sous-espèces, aux caractéristiques parfois très différentes. Certains Orniens sont de tailles imposantes et rappellent aisément leurs cousins rapaces et oiseaux de proie (Aigles, Vautour, Condor, Chouettes et Hiboux). Ils forment l'essentiel de l'armée Ornienne. D'autres Orniens ne sont pas pourvus d'ailes ou bien celles-ci ne leur permettent que de voler sur de courtes distances. Ces Orniens "terrestres" font cependant aussi la migration sacrée à l'exception des Poyos (poules et poulets). Ces Orniens peuvent être aussi bien de grands marcheurs pourvus de grandes pattes faisant d'eux d'excellents coureurs (Autruche, Emeus). D'autres encore compensent une marche difficile par des talents de nageurs hors du commun (Pingouins, marsouins, etc.). Certains sont des marins experts et font d'excellents pêcheurs (mouettes, goélands, pélicans). D'autres arborent des couleurs fascinantes et forment l'essentiel de la cour du Roi des Orniens (perroquet, toucans, paon, flamants). De grands spécimens entièrement blancs de plume comme d'habit et aux masques noirs comme le charbon forment la garde royale (cygnes). Les plus petits spécimens sont les porteurs de messages et les espions (moineaux, mésanges, rouges-gorges et colibris). Le Roi des Orniens est particulièrement grand et se rapproche de l'apparence d'un Corbeau.

## Histoire des Orniens

Avant l'arrivée des Reptaliens, **les Orniens formaient différentes nations indépendantes** ayant chacune leurs propres traditions et organisation hiérarchique. Une nation plus puissante que les autres se détachait pourtant du lot, plus puissante que les autres, celle du **roi Maïk Ier**. Il arriva à rassembler plusieurs nations sous sa bannière, et tenta de créer un ensemble cohérent, mais plusieurs s'opposèrent à lui.

# Les Orniens

**C'est alors que les reptaliens de la toute jeune Alliance se présentèrent à Maïk en -4800**, et lui proposèrent de l'aider à rassembler toutes les nations orniennes sous les couleurs de l'Alliance, en échange d'une entraide pour améliorer la vie de tous les habitants.

Après de longues réflexions, Maïk accepta, et la plupart des grandes familles se joignirent à lui. Il fut largement admis que les connaissances apportées par les reptaliens et l'Alliance allaient se révéler utiles au peuple orniens.

Ce ne fut cependant pas le cas de tous. Certains Orniens, les plus libres d'entre eux, ne voulaient pas d'un chef ni de quiconque au-dessus de leur tête. Ces Orniens furent alors mis au banc de la société et sont depuis traqués par les autorités royales. L'Alliance leur a tendu la main, car ils sont une minorité quasi inexistante aujourd'hui.

**Lors de la découverte des orcs en -4650, des orniens furent envoyés en détachement** dans une unité pour aider à la pacification de ce peuple belliqueux et les pertes furent minimales, car il en résulta un duel d'honneur entre le capitaine reptalien et le chef orc. Les orniens découvrirent alors une autre race de guerrier honorable, et appréciant depuis ce peuple si particulier, à la fois noble et guerrier. **En -4300, lorsque les orniens et les reptaliens découvrirent les nains**, ceux-ci devinrent rapidement proches. En effet, pour montrer leur bonne foi, les nains fabriquèrent des armures ajustées pour les régiments volants, permettant aux orniens d'être encore plus efficaces au combat en vol.

**Lors de la grande incursion démoniaque qui eut lieu à partir de -2800**, les soldats orniens furent envoyés pour combattre les créatures de cauchemar qui sortaient des immenses portails. Heureusement pour eux, ces créatures n'avaient pas l'air habituées à la gravité du continent de Ryok, et les combats aériens furent quasiment tous victorieux. Il y eut des pertes du côté orniens, certes, mais elles furent moins nombreuses que les armées au sol. En parfaits soldats, les orniens ne gardent que peu de rancœur vis-à-vis des habitants du plan démoniaque. La magie des portails est connue pour être instable, et c'est d'ailleurs pour cela qu'elle fut peu utilisée après ce funeste épisode.

**Lors du grand conseil pour établir un panthéon officiel au sein de l'Alliance, c'est le roi Zaïk III qui représenta les orniens**, ainsi que le grand prêtre Larik, permettant à **La très haute Kvall** d'entrer dans l'Église officielle, sans grande difficulté.

**Lors du grand hiver en -1200**, la plupart des orniens s'étant engagés d'une façon ou d'une autre au sein de l'Alliance, les pertes furent relativement basses. Seuls les marginaux ayant choisi de vivre en dehors des grandes villes furent touchés, ainsi que ceux qui ne résistèrent pas à l'Attrait et partirent en pèlerinage malgré les conditions déplorables.

# Les Orniens

**Suite au Grand Hiver, les orniens partirent en reconnaissance dans les plaines, et plusieurs furent tués par un peuple primitif d'homme-chat, qui s'avérera plus tard être les félinés. Malgré une certaine détente, il reste encore une méfiance des orniens envers ces nouveaux arrivants dans l'Alliance.**

**C'est lors de l'Âge Sombre que les pertes orniennes furent plus nombreuses.** Au départ confiant sur leur capacité à stopper rapidement l'avancée de l'Empire Elfe, les orniens ne s'étaient pas préparés à affronter des unités montées sur des créatures abominables : chauves-souris géantes, vouivre, araignée lançant des fils depuis le sol, etc. Les premières unités furent décimées les unes après les autres, permettant aux armées elfes d'avancer loin dans les terres jusqu'à assiéger la capitale en -50. Les défaites furent cuisantes pour tout le peuple ornien.

Cependant, lors du siège, des unités de reconnaissance repèrent des petits êtres réduits en esclavage par les elfes, et il fut décidé par les reptaliens de les récupérer, quel qu'en soit le prix, pour récolter des informations stratégiques. Une révolution fut encouragée, et de nombreux gnomes périrent dans l'opération, permettant à d'autres de passer les lignes et d'être récupérés par des unités de sauvetage orniennes. La réponse des elfes fut rapide et terrible : les gnomes restants furent utilisés comme projectiles pour les machines de siège.

**Une unité de récupération aérienne fut mise en place par le Chef-Faucon Zatik, dans le but d'éviter une mort brutale aux pauvres gnomes.** Cela rapprocha grandement ces deux peuples, et les gnomes en sont encore reconnaissants aujourd'hui.

**Lors de la fin brutale du siège, les orniens tinrent à ne pas participer aux conseils pour ne pas influencer les décisions concernant les elfes.** En effet, le roi Gatir décida que trop d'orniens avaient versé leur sang au cours de ce conflit, et que sa décision serait forcément biaisée. Il se retira des débats, et tout son peuple loua sa grande sagesse.

**Depuis le conflit contre les sulariens, les orniens sont de retour au front, et représentent de nouveau la grande armée de l'Alliance avec toute la fierté et la dignité qui leur est propre.** Depuis sa disparition, de nombreux orniens ont repris leur mode de vie nomade.

# Les Orniens

## Société et croyances

**La Très Haute Kvall est un animal mystique** qui selon les légendes a guidé les ancêtres des Orniens vers le ciel alors qu'ils n'étaient encore que des animaux rampants au sol pour leur survie. Elle est décrite comme possédant 4 paires d'ailes semblables à celles d'une libellule qui malgré leur taille n'émettraient pas le moindre bruit. Sa tête serait semblable à celle d'une buse mais bien plus impressionnante. **Il est dit que les ancêtres des Orniens passèrent alors une épreuve pour séparer ceux qui étaient dignes du don de liberté suprême des autres.** L'épreuve était simple, il s'agissait d'un saut dans le vide d'une très haute falaise. Les Orniens d'alors étaient divisés et nombre d'entre eux ne firent pas confiance à cette créature d'une beauté étrange et surnaturelle. Ceux qui réussirent le test se virent pourvus d'ailes puissantes leur permettant de quitter le sol quand bon leur semble. Ceux qui échouèrent cependant n'héritèrent que d'appendices peu utiles les laissant eux et leur descendance à jamais porter la honte de leur couardise.

**Le culte de Kvall est donc réservé aux Orniens en capacité de voler.** Toute privation de liberté est considérée comme une insulte envers La Très Haute Kvall. Les adeptes de La Très Haute n'ont que peu de respect pour leurs cousins incapables de quitter la poussière. Une certaine partie du clergé s'est cependant laissée séduire par les Reptaliens et leur origines draconiques, incarnation de la fureur du ciel.

# Les Orniens

## Personnages marquants

### Maïk Ier

Le roi qui a permis l'entrée des orniens dans l'Alliance. C'est le fondateur de la nation ornienne moderne, et sa grande sagesse est louée encore aujourd'hui. On raconte que c'était un chef juste et charismatique, le fondateur de la famille des corbeaux et de la lignée royale telle qu'on la connaît aujourd'hui.

### Zaïk III et le grand prêtre Larik

Ce sont eux qui ont maintenu le culte de La très haute Kvall à la création du panthéon officiel de l'Alliance.

Bien que le culte soit moins suivi aujourd'hui, ses adeptes placent ces deux personnages comme des Saints.

### Chef-Faucon Zatik

Un héros parmi les braves, celui qui forma l'unité de récupération des gnomes utilisés par les elfes comme projectiles lors du siège de Kyryok. Il est célébré pour sa bravoure et son altruisme au sein des deux races.

### Roi Gatir

Celui qui refusa de participer aux débats concernant le sort des elfes à la fin de la guerre, le plus sage d'entre tous. Certains auraient pu le traiter de lâche, mais beaucoup ont au contraire loué son courage de choisir un autre chemin. Bien que sa décision ait créé des émules, elle fut respectée par tout son peuple.

### Roi Gatir II

Le fils du grand roi Gatir le sage et roi actuel des orniens, grand combattant et meneur de troupes. Malgré les mises en garde et les tentatives de l'en empêcher, il combattit sur le front Nord et repoussa les troupes sulariennes. C'est un roi brave et combatif qui sait s'entourer des meilleurs tacticiens. Il a aujourd'hui créé le Royaume des Vents, et accueille tous les voyageurs.

# Les Orniens

## Zecith le Sage

Vieil ornien ressemblant à un vautour, ses ailes ne lui servent désormais plus à grand chose. Il a été nommé conseiller de l'Alliance pour représenter son peuple, et inspire à la fois le respect et la crainte de par son apparence. Il ne parle pas beaucoup, mais chacune de ses paroles est écoutée avec attention, car il s'agit toujours de conseils sensés. Il est aujourd'hui aux côtés de Gatir II, en tant que proche conseiller.

# Les Gnomes

## Origines

Les gnomes sont un peuple vivant à la base dans les collines de l'Est, proches des forêts et des rivières. C'est un des peuples anciens, ayant vécu de longues années de paix, avant l'arrivée des elfes et la réduction en esclavage de la majorité d'entre eux. L'âge de l'innocence, comme il est appelé dans leur texte aujourd'hui, leur a permis de développer un aspect communautaire et d'entraide, qui sera leur salut pour se rebeller contre les elfes.

## Traits

Les gnomes sont petits et dépassent rarement le mètre vingt, ont les cheveux roux (avec des variantes, allant du roux très clair, presque blond, au très foncé tendant sur le châtain), et des yeux verts ou violets. Ce sont des personnes sympathiques, parfois espiègles mais jamais méchantes. Ils aiment partager leur savoir, et sont globalement appréciés de tout le monde. Ayant un esprit très pratique, ils font d'excellents artisans et ingénieurs, et beaucoup d'entre eux travaillent dans des cercles d'érudits. Les gnomes ont une espérance de vie d'environ 500 ans, et beaucoup comptent en profiter jusqu'au bout.

## Histoire des Gnomes

**Les gnomes n'ont pas écrit datant d'avant leur rencontre avec les elfes**, mais disposaient d'une grande culture orale de contes et de légendes. Cependant, ces histoires furent changées maintes fois au cours des âges, mais les Dragons étant présents dans ceux-ci, on suppose que **les Gnomes étaient installés dans les collines bien avant -6500**, ce qui en fait un des plus vieux peuples du monde de Ryok. Les gnomes vécurent ainsi en paix jusqu'en -2500 lors de l'incursion démoniaque, où ils choisirent de se réfugier dans des lieux plus sécurisés. Ils créèrent des villages sous les collines, et attendirent que les bruits de créatures monstrueuses cessent pour ressortir. Seuls les plus courageux sortaient à la faveur de la nuit pour aller chercher des vivres, comme le grand chasseur Gorbaduc. Il est celui qui redonna l'espoir à son peuple, et qui devint plus tard le premier Roi gnome.

A la fin de l'incursion, quand tout redevint calme, les gnomes sortirent de leurs cachettes, et créèrent des villages sur les collines. **Ainsi naquit la première nation gnome**, et Gilbert, fils de Gorbaduc, appela tous les gnomes à le rejoindre pour former un village où tous seront heureux de vivre. Cependant, dans sa grande sagesse, le roi continua de faire entretenir le village souterrain, sous les collines, au cas où. Utilisé comme garde-manger, **il se révéla plus qu'utile lorsque le Grand Hiver arriva en -1200**. Les gnomes se réfugièrent dans ce village souterrain, et purent continuer à vivre assez confortablement, se permettant même quelques sorties quand le climat était un peu plus clément.

# Les Gnomes

En -800, à la fin du Grand Hiver, les gnomes ressortirent de leurs villages souterrains, et rapidement, des grands êtres aux oreilles pointues arrivèrent. Violents, sans pitié, et sans aucune explication, ils capturèrent de nombreux gnomes. Certains se cachèrent dans les souterrains, mais rapidement ils furent découverts. En effet, les elfes avaient copieusement torturé les captifs, afin de découvrir toutes les cachettes. **Ce fut la fin de l'âge de l'innocence, et le début de l'âge de souffrance.** D'abord utilisés comme cobayes pour des rituels et des expériences innommables, les elfes se servirent de plus en plus des gnomes comme de la main-d'œuvre sacrificable sur leurs chantiers. Ils devinrent des constructeurs d'armes de mort, ou de la nourriture pour les terribles montures des elfes : des araignées, des vouivres ou encore des drakes. Les gnomes devinrent de plus en plus soudés pour traverser cette épreuve, bien que la lignée royale ait été exterminée par les elfes. **Des leaders charismatiques émergèrent à cette période,** et le premier fut Agilbert l'Altruiste. Il ne vécut pas longtemps sous le règne des elfes, car il prit pour lui les erreurs commises par ses pairs, à cause de la fatigue.

Il se porta volontaire à la place des autres pour les tâches les plus difficiles, et perdit un bras au cours d'un repas d'araignée géante.

Malgré sa vigueur, les elfes le sacrifièrent au cours d'un de leur rituel sordide, estimant qu'un esclave avec un bras en moins ne servait plus à rien. Agilbert fut l'un des premiers martyrs, une liste très longue qui ne s'arrêtera hélas pas avant de nombreuses années.

**Dès le début de l'Âge Sombre,** et la mise en marche de l'armée de l'Empire Elfe, les gnomes sont mis à contribution. Ils suivirent l'armée, et seront utilisés pour toutes les tâches subalternes. Aucun gnome n'est admis sur le champ de bataille. Rapidement, les gnomes prennent conscience de la présence des autres races, et tentent à de maintes reprises d'entrer en contact avec elles, mais les elfes qui les surprennent sont impitoyables, et ceux pris sur le fait sont exécutés sur le champ.

Plus l'armée elfe avance, plus les gnomes remarquent qu'ils font moins attention à eux. Ils sont complètement concentrés sur leur soif de sang et leur envie d'en découdre avec les autres races. **En arrivant sur la capitale de l'Alliance, les gnomes commencent à s'organiser,** à travailler en plein jour afin de se faire remarquer. Leur plan fonctionne, et un messenger ailé fait tomber un parchemin dans le camp des esclaves en le survolant. Il indique une entrée d'égout, qui permettrait à certains gnomes de s'enfuir, mais il faudra traverser une partie du chemin à découvert, ce qui risque d'attirer l'attention des elfes. Sigismond Boufflu, un gnome charismatique et écouté de tous, mettra alors en place un plan risqué. Pendant que quelques gnomes se rebelleront de nuit, les autres en profiteront pour s'enfuir.



# Les Gnomes

C'est ainsi qu'une nuit, plusieurs gnomes volontaires, pour la plupart ceux qui pensaient ne pas survivre à la fin du siège, mettent le feu aux tentes des elfes, et commencent à engager une guérilla au sein du camp. Les autres gnomes en profitent pour courir jusqu'à l'entrée des égouts discrètement, et le plan fonctionne. Les fuyards sont menés par Robinia la Courageuse, qui deviendra la première gnome à entrer au conseil de l'Alliance. Suite à cette nuit funeste, les gnomes furent récupérés dans les égouts par les orniens et les reptaliens, mais la plupart de ceux ayant participé à la rébellion n'en sortirent pas vivants. Cependant, **les elfes utilisèrent les survivants comme munitions pour leurs armes de siège**, et **les orniens formèrent une unité de secours** pour les rattraper au vol, menée par le Chef-Faucon Zatik, qui devint un grand ami de Robinia par la suite, et qui obtiendra toute la reconnaissance du peuple gnome, liant à jamais ces deux races.

**A la fin de la guerre en -10, les gnomes furent introduits officiellement à l'Alliance**, et on leur donna les moyens de reconstruire des villages, mais nombre d'entre eux choisirent de rester dans les villes. Ils se révélèrent de grands érudits, architectes et artisans, ingénieurs et administratifs pragmatiques. **Les nains furent ravis de voir des personnes sensiblement proches d'eux**, autant au niveau du caractère que du physique, et encore aujourd'hui ces deux races travaillent ensemble sur de grands projets, comme ce fut le cas pour les dirigeables ou la poudre à canon.

**Lors de la signature du traité de paix en l'an 0**, la tête pensante des gnomes, la nouvelle reine Robinia, accepta les excuses de la Dame Elumyn, mais ne pardonna pas pour autant. Les gnomes n'oublieront jamais les atrocités commises par le peuple elfe, et seuls ceux qui s'amenderont mériteront le respect des gnomes.

Depuis l'arrivée des sulariens, les gnomes sont une fois de plus mis à contribution, mais cette fois-ci de manière volontaire, et ils comptent bien montrer à l'Alliance qu'ils ont bien fait de les sauver. **Ils ont beaucoup souffert de la destruction de l'Alliance, et se sont pour la plupart réfugiés chez des nains.**

# Les Gnomes

## Société et croyances

**Les gnomes ont abandonné leurs divinités** lorsqu'ils ont été capturés et réduits en esclavage par les elfes. Cette période leur a fait comprendre que seul l'individu peut faire de grande chose, et que le divin n'y est pas pour grand-chose. Ainsi, même s'ils respectent les croyances des autres peuples et le panthéon de l'Alliance, très peu d'entre eux sont croyants, au mieux ils sont agnostiques.

**Les rois et reines gnomes ne dépendent pas du sang, mais de la réputation de la personne.** Si un ou une gnome est suivi par son peuple, alors il ou elle deviendra roi, lors des débats du conseil des sages, des vieux gnomes se réunissant tous les ans. Ainsi, la reine actuelle n'est en rien la descendante de la précédente. La dernière en date était Hildeburg Traque-Nuage, appelée ainsi pour sa faculté à piloter un dirigeable comme personne, même à travers une tempête. **Aujourd'hui, les gnomes n'ont plus de dirigeants.**

# Les Gnomes

## Personnages marquants

### Gorbaduc, le grand chasseur

Le premier roi Gnome, celui qui donna l'espoir à son peuple, et qui brava le monde extérieur pendant l'incursion démoniaque. C'est lui qui montrera la voie pour tous ceux qui le suivront, un mélange de courage, de détermination et d'altruisme envers son peuple.

### Gilbert, fils de Gorbaduc

Second roi et fils de son prédécesseur, ce qui est une rareté à souligner chez les gnomes. Il créa la première nation gnome, en un village immense dans les collines. Il fit entretenir le village souterrain, ce qui sauvera son peuple lors du Grand Hiver.

### Agilbert l'Altruiste

Premier martyr des elfes, il sacrifia son bras au cours d'un repas d'araignée géante pour sauver ses pairs, et en paya le prix fort en étant sacrifié par la suite lors d'un rituel par les prêtres elfes.

### Sigismond Boufflu

Instigateur de la révolte pendant le siège de Kyryok, il permit à une grande partie de son peuple de s'enfuir et d'être sauvé par l'Alliance. Il prouva ainsi aux elfes que, malgré des siècles de servitude, le courage n'avait pas quitté le peuple gnome. Cependant, il mourut héroïquement au cours de la rébellion.

### Robinia la Courageuse

Première reine gnome à entrer au conseil de l'Alliance et à défendre la cause gnome. Elle devint également une grande combattante jusqu'à la fin de la guerre, et aida grandement son peuple à se relever suite à l'âge Sombre. Elle accepta les excuses officielles des elfes, mais sans pardonner leurs exactions. C'est elle qui donna la marche à suivre, que seuls les elfes s'amendant sont dignes de confiance.

# Les Gnomes

## Hildeburg Traque-Nuage

Ancienne reine gnome, et de nouveau capitaine de dirigeable, elle doit son nom à la traversée d'une tempête et à la survie de tout son équipage, grâce à son commandement sans faille. Suite à cet exploit, elle fut nommée reine, et est un modèle de courage et de sang-froid pour tout son peuple. Aujourd'hui, elle a repris les commandes de son dirigeable, ne souhaitant plus se mêler de guerre et de politique.

## Sagramor Maître-Gourmet

Ancien représentant des gnomes au Haut Conseil et grand chef cuisinier de celui-ci. A la fois espiègle et bon vivant, c'est un modèle de positivité, et de nombreux incidents diplomatiques ont été évités grâce à sa finesse d'esprit et ses pâtisseries. Il s'est réfugié à Namo après l'occupation, pour le plus grand plaisir de ses amis nains.

# Les Félinés

## Origines

Les Félinés sont des chasseurs sans égaux et nombre d'humains, orcs et orniens ont tenté de surpasser ces derniers lors de grands concours. Mais irrémédiablement et quelle que soit la nature du gibier, les hommes chats ramènent leurs proies plus rapidement et en plus grande quantité.

Les Félinés ont toujours été là, mais n'ont jamais vraiment eu de culture écrite, et toutes leurs légendes se sont transmises oralement, rendant difficile de dater leur présence dans le monde, ainsi que leur histoire.

## Traits

Ce peuple est composé d'humanoïdes ressemblants à des félins bipèdes. Le peuple des Félinés est une race d'homme-félin vivant dans les plaines du Sud Ouest de Ryok, souvent à la frontière du désert. Il existe différentes sous-espèces de Félinés aux tailles et apparences variées, cependant toutes ces races ont en commun la passion de la traque. Les Félinés font d'excellents compagnons et jouissent d'un tempérament joueur et agréable lorsqu'ils ne sont pas occupés à ôter des vies. Ils sont d'excellents chasseurs et dresseurs, et sont un peuple nomade de tradition. Ils parcourent surtout les plaines et les déserts, entourés de leur troupeau. De nature assez joviale et espiègle, ils n'en restent pas moins de redoutables guerriers.

## Histoire des Félinés

**Le peuple Féliné suit encore des règles d'organisation claniques** héritées de la très ancienne "ère de la griffe", que l'on pourrait dater de -800, suite au grand hiver, à l'an 20.

**Cette lointaine époque fantasmée est en réalité la période qui précède l'entrée des Félinés dans l'Alliance.** Jusqu'alors les Félinés ne souffraient d'aucune règle vis-à-vis de ce qu'ils pouvaient chasser.

N'importe quel voyageur trop aventureux pouvait faire les frais d'un chasseur intrigué qui le traquait pour ramener sa tête en trophée.

**Il est de tradition courante chez les Félinés de fabriquer des "têtes réduites"** des proies dont on est le plus fier à partir du cadavre de celles-ci. Les félinés portent souvent lesdits trophées sur eux et les brandissent dès qu'ils ont un peu trop bu.

**Les proies favorites des Félinés étaient alors les Orniens** qui passaient au-dessus des plaines lors de leur grand voyage. Encore aujourd'hui, il existe un léger ressentiment entre ces deux races. Les Orniens, car par méfiance et rancune vis à vis des " Cruels" comme ils les appellent. Et les Félinés parce que leur situation hiérarchique s'est vue quelque peu inversée par rapport à leurs proies d'antan.

# Les Félinés

En effet , les Orniens occupent une place de choix au sein de L'Alliance, jouissant de plusieurs conseillers et personnages puissants là où seul Syrexin le Brave eut pour tâche de représenter les Félinés dans leur ensemble.

La période qui fut la plus dure pour eux ne fut pas l'âge sombre, car vivant dans les plaines reculées, ils ne furent pas trop embêtés, mais bien le Grand hiver, entre -1200 et -800. En effet, les chats n'ont pas bien supportés le froid extrême, et durent redoubler d'ingéniosité pour survivre. De nombreux félinés moururent sous les crocs de l'hiver, et cette période est connu comme **Le cataclysme blanc**.

## Société et croyances

**Les Félinés sont polythéistes et leur panthéon est riche de 7 Dieux** qui sont les Sept Aspects vitaux dans la tradition ancestrale. Chaque féliné naît sous l'augure d'un Dieux, et trouve ainsi sa place dans la société.

**Snûtish est le Dieu de l'initiative, du commencement et de la jeunesse.** Les félinés nés sous la bénédiction de Snûtish sont souvent particulièrement curieux et téméraires, et sont en général des éclaireurs ou des pisteurs.

Il est de coutume d'offrir à Snûtish sa proie lorsqu'on s'apprête à se lancer vers l'inconnu en la jetant au feu. Snûtish est souvent représenté comme un jeune Féliné pourchassant les étoiles.

**Pamphrys est le Dieu de l'instant, de la patience et du calme.** La chasse n'est pas toujours une course et Pamphrys est le Dieu de ceux qui se tapissent dans l'ombre et tendent des embuscades, préparent des pièges et peuvent passer des heures sans bouger un membre.

Les plus fidèles des adeptes de Pamphrys font vœu de silence pour honorer leur dieu en étant le plus discrets possible. Pamphrys est représenté comme un arbre ou une statue à l'apparence d'un Féliné.

**Melior est le Dieu du Jeu, du Regard et du Hasard.** Les jeux sont une partie intégrante des vies félinés. Il n'est pas rare d'entendre les disciples de Melior comparer la vie à un jeu de hasard. Il est le dieu de la chance, il est aussi généreux qu'il peut être traître et menteur.

Les adeptes de Melior prétendent pouvoir lire dans les pensées des autres et de toujours obtenir ce qu'ils veulent. C'est le Dieu des forains et il est si populaire que c'est un Dieu qui se retrouve souvent vénéré par d'autres races. Melior n'est pas représenté mais on dit qu'il apparaît dans les reflets des choses qui brillent...

# Les Félinés

**Fnarem est le Dieu de la maturité, du savoir et de la parentalité.** Les adeptes de Fnarem font partie des Félinés les moins portés sur la chasse. Ils forment l'essentiel du corps enseignant des caravanes Félinés. Ce sont les sages et souvent les seuls lettrés. Ils sont d'excellents conseils et ce sont eux qui planifient les traques lorsqu'elle nécessite de l'organisation. Fnarem a l'apparence d'un grand féliné aux poils longs, auréolé d'une nimbe ornés de symboles sacrés.

**Lersh est le Dieu de la ténacité, de la vengeance et des contrats.** C'est grâce aux offrandes à Lersh qu'une proie ne distance jamais un Féliné. Lorsque l'on vient à manquer de souffle ou à ressentir une fatigue récurrente, on dit que Lersh est vexé. Il faut alors que le Féliné fasse amende de sa paresse et s'entraîne jusqu'au prochain lever de soleil. Si l'on est capable de bouger un membre le jour suivant c'est que l'offrande n'a pas été suffisante. Les Félinés disciples de Lersh sont de féroces adversaires qui ne s'avouent jamais vaincus et peuvent retourner des situations désespérées. C'est aussi le patron des commerçants et tout accord est conclu sous la bénédiction de Lersh. Lersh apparaît le plus souvent sous les traits d'une lionne grise portant une cicatrice sur le visage. Un parchemin dans une main et une balance dans l'autre.

**Yaja est le Dieu de la puissance, de la colère et de la guerre.** Paradoxalement les disciples de Yaja ne sont pas les Félinés qui chassent le plus souvent, cependant leurs traques se doivent d'être presque impossibles pour qu'ils s'y consacrent. Yaja est le dieu du danger et c'est en étant blessé par l'ennemi qu'on communique le mieux avec ce Dieu. Ce sont les épreuves de Yaja qu'il s'agit de passer. Les Félinés adeptes de Yaja respectent uniquement leurs adversaires qui peuvent livrer un combat équilibré face à eux. C'est aussi sous le patronage de Yaja que sont réglés les différends entre guerriers qui se lancent dans un combat à mort sans armes autres que griffes et crocs.

Yaja est le plus souvent représenté sous les traits d'un Tigre rouge sang aux crocs démesurés et aux yeux furieux. Il porte une armure de Jade et manie deux sabres : Ik et Rheb.

**Thekan est le Dieu de La Fin, dieu des morts et de la médecine.** Le culte de Thekan est un des plus importants de tous. La parole des adeptes de Thekan est particulièrement respectée. C'est le patron des soigneurs, des embaumeurs et des mourants. Il est d'une importance capitale pour les Félinés de respecter Thekan et de ne jamais sous-estimer la mort et l'importance de la vie. Lorsque les Félinés boivent au cours de funérailles, il verse le premier verre sur le sol pour Thekan afin qu'il prenne soin de ceux qui sont partis.

Thekan est représenté comme une panthère noire, un grand sceptre à la main et une couronne de fleurs fanées sur le front. On dit qu'elle est muette et ne s'exprime que par des soupirs.

# Les Félinés

## Personnages marquants

### Syrexin le Brave

Ce féliné d'âge vénérable était le représentant officiel des félinés au sein des grandes instances de l'Alliance. Ses grands jours de sage sont derrière lui, mais il a su donner un semblant de cohérence aux différentes tribus félinés, afin de créer un groupe soudé au sein de l'Alliance. Il tient son surnom de sa prime jeunesse, lorsqu'il a chassé seul un des grands scorpions du désert, une des créatures les plus dangereuses de cette région. Il a disparu lors de l'apparition du portail au-dessus de la capitale en 105.

### Rode Cri-strident

Cette jeune féliné est la grande prêtresse actuelle des 7 aspects vitaux, et doit son surnom à une magie puissante qui lui permet de renverser ses adversaires au simple son de sa voix. D'un caractère changeant et parfois irascible, elle dirige la religion féliné et a grandement milité auprès de l'Alliance pour que les dieux des félinés soient acceptés dans le panthéon officiel. C'est elle qui siègeait au conseil pour représenter son peuple. Elle officie aujourd'hui dans le désert, passant de caravane en caravane.



# Les Arthésiens

## Origines

Bien que découverts récemment par l'Alliance, les arthésiens sont sans doute la race la plus ancienne du continent. Cachés pendant des millénaires sous la surface, dans d'immenses galeries aménagées, les arthésiens, peuple d'homme-rat aux conventions et à la hiérarchie stricte, ont survécu pendant longtemps à l'abri des conflits de la surface. Leur mémoire écrite remonte jusqu'en -12000, avant ceux des Trolls et des Dragons.

C'est quand ils sortirent à la surface et que l'Alliance les accueillit qu'ils comprirent que leur peuple pouvait profiter grandement des relations avec d'autres races.

## Traits

Les arthésiens ressemblent à des rats et des souris humanoïdes, avec de longues queues, des oreilles poilues et des moustaches soignées. Leur société étant dirigée par la dignité et la noblesse, ils ont un caractère parfois hautain, mais toujours très distingué, et sont grandement appréciés dans les hautes sphères (mais beaucoup moins dans les lieux populaires). Les félinés ont un don pour les énerver, mais cela ressemble plus à un jeu qu'à de réelles agressions. Les arthésiens ne vivent pas très longtemps, 80 ans environ, mais ont une capacité de reproduction qui n'a rien à envier aux humains. Cependant, ils préfèrent les climats tempérés, et l'on n'en trouve donc pas partout.

## Histoire des Arthésiens

**Les premiers écrits datant de -12000 parlent de guerres incessantes entre les clans souterrains**, se disputant des portions du monde souterrain, comme les arthésiens appellent les galeries creusées sous la surface. Ce passage de leur histoire reste assez obscur, même pour eux, mais ils en gardent une certaine fierté, car **leurs textes sont antérieurs à ceux des Trolls**. En -11000 cependant, des formes de hiérarchie apparaissent au sein des familles comptant plusieurs dizaines d'individus, et c'est un système de respect des plus anciens qui semble se mettre naturellement en place.

**Ainsi, en -10000, la société arthésienne est constituée sur le principe que le plus ancien de chaque famille dirige cette famille.**

Cependant, le tout vient à se compliquer lorsque plusieurs familles se rassemblent par l'union de deux individus, et de nouvelles guerres inter-familiales se déclenchent, afin de savoir qui doit diriger les familles.

# Les Arthésiens

**En -8000, des animaux étherés apparaissent dans les galeries : c'est l'apparition des premiers êtres dans le monde souterrain.** Les arthésiens deviennent des élèves attentifs, et les premiers êtres leur amènent une solution pour éviter les guerres : garder le système des familles, tout en créant une nation unique arthésienne dirigée par un conseil, ou chaque famille y fait trôner un de ses anciens (mais pas forcément le plus ancien). Ce système adopté, les arthésiens retrouvent la paix, mais **leur société devient alors extrêmement rigide**, et un effet pervers se forme. Les familles ayant le plus d'individus se retrouvent avec plus de poids que les autres, et deviennent les familles nobles dirigeantes, alors que les autres sont bien moins écoutées. Cependant, les arthésiens étant persuadés que le corps compte autant que l'esprit, chacun reçoit une éducation similaire, et tous participent aux travaux manuels.

**Lorsque les premiers êtres disparaissent en -5000, la société arthésienne est très fonctionnelle**, et le monde souterrain s'étend de plus en plus, laissant découvrir parfois d'immenses galeries naturelles cachant d'immenses trésors, ce qui permettra bien plus tard aux arthésiens de devenir rapidement les plus riches du continent, lorsqu'ils seront acceptés dans l'Alliance.

Pendant de longues années, les arthésiens découvrent la mécanique, expérimentent la magie et améliorent leur société. **Ils furent la seule race qui ne sera pas du tout touchée par le Grand Hiver.** Cependant, certaines expéditions discrètes seront organisées à la surface à partir de -2000, quitte à ce que certains tunnels soient découverts. Ainsi, les arthésiens mirent la main sur certaines technologies naines, et purent observer certains événements de loin, comme ce fut le cas pour l'Âge Sombre, par exemple. Ayant peu de combattants, la société arthésienne n'avait aucun intérêt à participer à un conflit dont les belligérants ignoraient jusqu'à leur existence.

**Les arthésiens choisirent de se révéler au monde l'an 10**, estimant que les esprits n'étaient plus aussi échauffés qu'auparavant, et sentant bien que le monde souterrain n'allait pas tarder à être découvert. Ainsi, ils sortirent proche des villes, sans arme ni armure, mais dans leurs plus beaux vêtements d'apparat. **L'Alliance fut surprise de leur niveau d'érudition, et ils furent rapidement intégrés.**

Aujourd'hui, et surtout depuis l'arrivée des sulariens, les galeries du monde souterrain sont utilisées à la fois pour cacher rapidement des populations, mais aussi pour acheminer des provisions et des vivres aux armées en toute discrétion. La puissance arthésienne fait montre de toute sa splendeur dans cette période. **Lors de l'occupation, les arthésiens sauvèrent de nombreuses vies grâce à leurs tunnels.**

# Les Arthésiens

## Société et croyances

**La société arthésienne n'a que très peu changée, même après son entrée dans l'Alliance.** Toujours dirigés par le conseil des anciens et les grandes familles, la plupart des jeunes individus des familles les moins influentes ont profité de l'entrée dans l'Alliance pour s'émanciper et commencer une nouvelle vie dans les grandes villes. C'est la seule race qui n'a pas de croyance bien définie ou officielle, car seul compte le respect de la parole des anciens et du conseil.

## Personnages marquants

### Kuddec Queue-noire

Ancien représentant des arthésiens auprès de l'Alliance, c'est un ancien à l'âge vénérable de 78 ans. Sage, noble et profondément riche (certains diront même pédant), il n'a pas sa langue dans sa poche, et peu l'apprécie, mais il sut représenter son peuple en évitant tout incident diplomatique (même avec les félinés), en maniant la langue de bois comme personne. Il est aujourd'hui Roi sous la Terre, titre honorifique donné par le conseil des anciens et les grandes familles.

### Chradda Guide-tunnel

C'est la meilleure guide actuelle pour parcourir rapidement le monde souterrain, et elle a permis à l'armée de l'Alliance de prendre par surprise des unités ennemies sans subir de lourde perte. Prférant le terrain aux administrations, elle fait partie de la jeune génération qui cherche à s'émanciper des anciens. C'est un peu la figure de proue malgré elle de la jeune génération arthésienne.

# Les Automates

## Origines

Les premiers automates furent construits par les artisans et les mages nains en -3500. C'est la seule race créée de manière artificielle connue à ce jour. Ils sont peu nombreux, puisque très compliqués à construire, et l'Alliance surveille désormais leur création, afin d'éviter que quiconque ne se constitue une armée privée.

Pour construire un automate, il faut forcément les talents combinés d'un artisan, d'un ingénieur et d'un mage, et ces trois personnages doivent être des experts pour réussir à mettre sur pied un automate réellement fonctionnel.

## Traits

Les automates ont des apparences assez variées, qui dépendent de leurs créateurs mais aussi de l'époque à laquelle ils ont été construits. Les premiers étaient souvent plus lourds, moins agiles et plus rudimentaires, alors que les plus récents sont souvent plus fins, mieux pensés et plus agiles. Cependant, ils ont tous en commun d'être un mélange de mécanique et de magie.

La plupart des automates obéissent à un maître, qu'il soit leur créateur ou leur propriétaire, mais certains se sont retrouvés bien seuls au cours de l'âge Sombre à la mort de leur référent. Un automate dans ce cas perd ses repères, et se comporte comme un très jeune enfant, qui doit tout réapprendre, en particulier à penser et à agir par lui-même. Il n'est pas rare qu'un automate dans cette situation dépérisse ou se casse de manière dramatique. Cependant, s'il réussit à franchir ce cap, il peut agir par lui-même et devient alors un membre à part entière de l'Alliance. Les automates sont théoriquement immortels, du moins tant qu'ils reçoivent un entretien régulier.

## Histoire des Automates

**Les automates apparaissent donc en -3500**, lorsque les nains se lancent dans de grandes expérimentations, en croisant la magie et la mécanique. **Les deux Créateurs, Filda et Bradok Gradur**, lancent un projet de création d'une unité de garde mécanique, sous les ordres du roi nain Geraduk. C'est à la mort du roi, en -3400, que l'on s'aperçut que les automates avaient une conscience propre et pouvaient agir d'eux-mêmes à la mort de leur maître. **L'Alliance décida donc de leur accorder le statut de peuple à part entière**, et de surveiller étroitement leur fabrication.

**Lors de l'incursion démoniaque en -2800**, les automates guerriers furent bien évidemment envoyés au combat, mais leur lenteur les rendait peu efficaces contre les créatures immenses et innommables qui s'extirpaient des portails. Les automates non combattants restèrent bien à l'abri dans les villes, représentant un investissement de temps et d'argent colossal pour leurs propriétaires. Malgré leur absence de douleur, l'utilité au combat en dehors des formations classiques des automates fut remise en question à partir de ce moment-là.

# Les Automates

**L'armée de l'Alliance abandonna le projet de se fournir abondamment en automate, les reléguant à des tâches logistiques ou de soutien.** Ils furent par exemple grandement prisés lors des grands travaux à partir de -2300 et la construction des grandes villes.

Étant pratiquement infatigables, pouvant porter des charges excessivement lourdes et étant insensibles à la douleur, les automates devinrent les fondations des grands projets architecturaux, et ils le sont encore aujourd'hui. Les plus éveillés travaillent directement avec les ingénieurs et les plus grands architectes depuis lors.

Lors du grand conseil de l'Alliance pour établir un panthéon, **ce sont les Automates, à la surprise de tous, qui proposèrent d'intégrer la Magie dans l'Eglise officielle.** En effet, celle-ci leur donne vie d'une manière presque mystique. Après discussions, toutes les races présentes prirent conscience que les automates ressentaient la magie à l'intérieur d'eux comme une chose vivante, sans pouvoir l'utiliser. Leur requête, bien qu'inattendue, fut acceptée, et la magie devint une divinité à part entière, sous la dénomination de la Source.

**Lorsque le Grand Hiver arriva en -1200, les automates n'en ressentirent pas trop les effets,** puisque résidant tous dans les grandes villes, en majorité. Ceux habitant dans les zones plus reculées se mirent en hibernation, en attendant des jours plus cléments.

**Dès le début de l'Âge Sombre, les automates se remirent au service de l'Alliance pour supporter l'effort de guerre.** Quoi de mieux pour transporter les messages ou les vivres qu'un marcheur infatigable, certes pas forcément très rapide, mais qui ne s'arrête jamais. Les automates représentant un investissement certain, ils furent peu utilisés dans les combats, et ne subirent donc que peu de pertes.

N'ayant aucun jugement vis-à-vis des elfes, ni de la plupart des autres races, leur existence étant tellement éloignée de la vie organique, ils apprécient la compagnie de tous, mais plus particulièrement des érudits qui leur permettent d'adopter et de comprendre des points de vue différents sur le monde qui les entoure.

# Les Automates

## Société et croyances

**Les automates n'ont aucune cohésion interne**, même quand ils sont éveillés, c'est-à-dire quand ils n'ont plus de maître et peuvent agir par eux-mêmes. Cependant, une forme de religion s'est développée dans leurs rangs, renforcée depuis la réunion de création du panthéon. La Source représente l'étincelle de vie magique qui les anime, et ils lui rendent grâce par des prières ou des expressions. Sans être une religion extrêmement développée, c'est une croyance qui a l'air de leur tenir à cœur.

## Personnages marquants

### L'infatigable

Grand messager de l'Alliance, cet automate énorme, mesurant plus de deux mètres de haut et faisant plus de cinq de long, ressemble plus à une chenille monstrueuse qu'à autre chose. Il parcourt le continent en transportant des marchandises et des personnes. Il est en service depuis la fin de l'âge Sombre, et travaillait directement pour l'Alliance. On ne l'a pas revu depuis l'an 106.

### L'araignée

C'était le grand maître archiviste de la bibliothèque de Kyryok. Possédant une multitude de bras et de pinces qui lui permettent de se déplacer dans toutes les directions, y compris verticalement, dans l'établissement, il pouvait trouver n'importe quel ouvrage en un temps record. Il a perdu son maître au cours de l'âge Sombre, et s'est rapidement éveillé. C'est lui qui a proposé ses services à la bibliothèque, et il en fut le gardien. Il a malheureusement péri avec la bibliothèque et ses ouvrages.

# Les Vampires

## Origines

Les vampires sont un peuple maudit. Ce sont les descendants des elfes ayant refusé de prendre parti au moment de la signature du traité de paix, que ce soit en sa faveur ou non. Ils se sont tous réfugiés dans les montagnes, et les elfes étant contre le traité de paix les ont maudits, les traitants de couards et d'indécis. C'est ainsi qu'apparurent les vampires, peuple maudit et rejeté de beaucoup.

## Traits

Les vampires ont gardé des traits assez similaires aux elfes, avec quelques changements cependant. Les oreilles pointues sont toujours présentes, mais leur peau a pris une teinte très pâle, maladive, leurs yeux sont devenus rouges, et leurs canines ont poussé, les rendant peu discrets. Cependant, ils peuvent toujours se cacher au milieu de la foule sans être remarqués. La plupart des vampires sont taciturnes, peu loquaces, et dangereux. En effet, leur malédiction ne leur permet de se nourrir que de sang, et les pouvoirs qui résultent de leur malédiction sont terrifiants. Actuellement, on ne sait pas exactement jusqu'à quel âge peut vivre un vampire, mais certains ayant subi la malédiction de plein fouet étant encore là pour en parler, on peut facilement dire qu'ils vivent au moins 100 ans sans réellement vieillir.

## Histoire des Vampires

**La plupart des vampires modernes sont soit apparus en l'an 0, lorsque le fléau a été lancé, comme ils appellent leur malédiction, soit sont les descendants de ceux-ci.** Cependant, la natalité étant très faible chez les vampires, ceux-là sont souvent jeunes et peu nombreux. De plus, contrairement à d'autres races, les vampires ne semblent pas pouvoir procréer avec d'autres races.

**Les premières années du fléau furent difficiles,** et les vampires reclus dans les montagnes refusèrent de sortir à la lumière du soleil, celle-ci les affaiblissant fortement. Certains devinrent de vraie bête sauvage, et commencèrent à s'en prendre au leur. Ils furent bannis dans les hauteurs des montagnes et les profondeurs des grottes, et ils hantent encore aujourd'hui certaines régions montagnardes reculées. Après quelques années, plusieurs vampires choisirent malgré tout de descendre des montagnes et de rejoindre la civilisation. Le voyage fut rude, car ils durent se réhabituer à la lumière du soleil, et à vivre en communauté. Ils furent rejetés de nombreux villages, mais en arrivant dans les grandes villes, ils purent se fondre dans la masse, jusqu'à ce que l'Alliance les repère. **Une déclaration officielle eut alors lieu, dans laquelle les vampires furent déclarés comme intégrés à l'Alliance, au même titre que les elfes.**

Malgré tout, la méfiance de la plupart des habitants a perduré à leur égard.

# Les Vampires

**Lorsque les sulariens débarquèrent, de nombreux vampires virent dans les cinq généraux le retour de leurs bourreaux, ceux qui leur avaient infligé le fléau.** Ainsi, certains choisirent de s'engager dans l'effort de guerre en quête de vengeance, tandis que d'autres ont préféré faire profil bas et rester bien à l'abri dans les villes.

Lors de l'occupation des démons, de nombreux vampires résidant encore dans les montagnes de l'Ouest s'allièrent avec les Dvarg pour combattre les engeances démoniaques. **Ils créèrent ensuite ensemble l'Empire sous la Montagne aux côtés de ceux-ci.**

L'empereur actuel est un Dvarg nommé Orivrad Marteau-de-Granite, et son conseiller vampire est Travarán Virldain.

## Société et croyances

**Beaucoup de vampires ont abandonné les divinités elfes suite au fléau,** mais beaucoup continuent de croire que de grandes puissances régissent ce monde. Étant surtout des marginaux, **les vampires n'ont pas de réelle cohésion entre eux,** ce qui peut effrayer beaucoup de monde. Ils semblent être des électrons libres et sont donc difficilement prévisibles, même pour leurs pairs.

**Depuis la création de l'Empire sous la montagne et du Royaume des dents,** les vampires ont cependant désormais de véritables endroits qu'ils peuvent considérer comme leur foyer. De plus en plus de vampires se sédentarisent et s'assument en tant que tels dans ces royaumes, sans se cacher.



# Les Vampires

## Personnages marquants

### Saresh le Rouge

Vampire engagé dans l'armée de l'Alliance contre les sulariens, un véritable héros sanguinaire. Il est à la tête d'une unité mélangeant plusieurs races, mais spécialisée dans le combat au corps à corps. Il est surnommé ainsi, car son armure a pris la teinte du sang de ses ennemis. Lui et son unité terrifient autant ses alliés que ses ennemis, car ils sont entraînés pour mener des combats de nuit, et infligent des pertes monumentales aux adversaires. Il est aujourd'hui Roi de son royaume des Dents, situé dans les montagnes. C'est un dirigeant sévère mais juste.

### Xinneth Manteau-d'ombre

Ce fut une des principales informatrices de l'Alliance. C'est une vampire diablement belle, mais personne n'oserait aller l'aborder, de peur de ne jamais être retrouvé. C'est une figure importante de l'Alliance, mais elle est plus terrifiante qu'amicale. On raconte même qu'elle serait une des dirigeantes des Yeux. Personne ne sait où elle se trouve, mais on l'a aperçu à plusieurs endroits depuis l'occupation, principalement dans le royaume des dents et l'empire sous la montagne.

### Travaran Virlmain

Premier conseiller du Premier empereur de l'Empire sous la montagne, Orivrad Marteau-de-Granite. C'est un des plus vieux vampires, et donc un des plus sages, mais aussi un des plus puissants.

# Les Nécrotiques

## Origines

Les nécrotiques existent depuis longtemps, mais sont extrêmement rares. La création d'un nécrotique est un événement d'une extrême complexité, mais également tabou, car cela fait appel à une magie normalement interdite : la nécromancie.

## Traits

Les nécrotiques ont des apparences diverses, puisqu'ils peuvent faire partie de la plupart des races organiques existantes.

Cependant, ils ont tous une démarche lente, une peau très pâle trahissant leur nature de non-vivant, et une incapacité totale à ressentir et utiliser toute forme de magie. Ils sont différents des morts-vivants classiques en cela qu'ils se souviennent de qui ils sont, et ont un caractère souvent taciturne, ayant été ramenés du monde des morts de force. Ils ont une vision du monde particulière, souvent beaucoup plus globale des choses, étant des êtres anciens, et œuvrant pour des buts plus complexes que leurs contemporains.

Ils sont à la fois redoutés et redoutables, car il est très difficile d'éliminer définitivement un nécrotique, de par leur nature particulière. Plus un nécrotique est vieux, plus il a tendance à s'éloigner de la vie communautaire, et à avoir un regard amer sur la vie et le temps qui passe.

## Histoire des Nécrotiques

**La plupart des nécrotiques ont été créés durant l'âge sombre**, par les elfes en particulier ou les membres d'autres peuples qui ont choisi de se créer des armées rapidement. **La plupart ont été créés par accident**, et certains se sont rebellés contre leurs créateurs, ayant encore conscience de leur personne. **La plupart d'entre eux ont donc entre 120 et 500 ans (en tant que nécrotique).**

**Cependant, les premiers textes évoquant des nécrotiques datent de -3800.** Certains peuvent donc être extrêmement âgés, mais ceux-là sont en général en exil et vivent loin de la société.

Chaque nécrotique a sa propre histoire, mais il n'y a jamais eu de "grande histoire" du peuple nécrotique, car ils sont trop éparpillés et n'ont encore jamais cherché à former une nation unie.

## Société et croyances

**Les nécrotiques sont indépendants**, et n'ont donc pas de société à proprement parler. Cependant, **la plupart d'entre eux redoutent la mort finale**, celle qui mettra fin à leur existence, l'ayant déjà expérimentée. Beaucoup d'entre eux prient ainsi la Mort en elle-même, pour éviter son courroux et retarder l'échéance.

# Les Nécrotiques

## Personnages marquants

### Rufus Aggamon

Nécrotique humain, ancien héros des batailles du début de l'âge sombre. Ancien général de l'Alliance, il a péri au cours d'une bataille en -300 et son corps ne fut jamais retrouvé. Seule sa bannière rouge, ornée d'un corbeau noir, fut retrouvée sur le champ de bataille. Sa légende fut comptée dans les camps militaires, et le général reçut des funérailles dignes de lui. Mais lors d'une bataille qui tournait au massacre pour l'Alliance, alors que tout semblait perdu, un cor retentit, et la bannière au corbeau fut visible.

Un chevalier fonça sur les lignes ennemies et renversa le cours de la bataille, tuant les elfes dans une fureur sauvage sans précédent.

Les elfes fuirent ce forcené, et la bataille fut remportée par l'Alliance. Le mystérieux chevalier au corbeau révéla alors ce qui se cachait sous son heaume : le général Aggamon; mais son visage était marqué des stigmates de la mort. A la fois horrifiés et fascinés, les soldats reconnurent là le général de légende, mais celui-ci repartit aussi vite qu'il était venu. Personne ne sut ce qui lui était exactement arrivé, mais il continua de s'illustrer dans les batailles de l'âge sombre, déferlant sa fureur sur les elfes et leurs armées. Aggamon a trouvé la mort ultime dans le château d'Arcambeau en l'an 101, où il a été lâchement assassiné, alors qu'il escortait un inquisiteur en pleine enquête.

# Les Démons

## Origines

Les habitants du plan démoniaque ont une histoire entrecroisée avec celle du continent de Ryok. Les premiers portails sont apparus en -3000, laissant apparaître des êtres humanoïdes à la peau rouge, avec des cornes. Certains possédaient des ailes, d'autres des queues pointues. Chacun semblait avoir une forme particulière, mais avec toujours des couleurs similaires, et une capacité commune : une grande propension à utiliser la magie avec plus de facilité que les êtres de Ryok. Ils semblaient, au départ, être venus sur Ryok dans un but de recherche et de curiosité.

## Traits

Les habitants du plan démoniaque sont caractérisés par une peau rouge (et parsemée de traits noirs), des cornes de diverses tailles et formes en fonction des individus au niveau du crâne, parfois une queue et des ailes, mais cela diffère grandement d'une personne à l'autre. Ils sont curieux du monde du Ryok, mais aussi assez inadapté socialement, et il leur faut en général un guide pour évoluer sur le continent sans créer de problème (malgré eux). En effet, la notion d'argent et de propriété semble complètement absente de leur culture, contrairement à celle de famille et de clan. Ils sont en général neutres, mais peuvent changer de personnalités en fonction de leur guide sur Ryok, et devenir plus ou moins proches de certaines personnes. Les tempéraments varient d'un individu à l'autre, mais ils sont en général assez discrets. Ce sont de redoutables utilisateurs de la magie, et ils semblent la manier plus instinctivement que quiconque.

On ne sait pas exactement combien de temps peut vivre un démon. De plus, le temps ne semble pas s'écouler de la même façon entre les deux plans.

## Histoire des Démons

**La première période importante fut le premier contact, en -3000**, quand les premiers habitants du plan démoniaque créèrent des portails et posèrent leurs pieds sur le continent. **Les premiers contacts furent complexes, car la langue d'origine du plan démoniaque est incompréhensible**, possédant des sonorités inexistantes sur le plan terrestre. Mais par des efforts menés par les Trolls et les Nains, les démons finirent par apprendre la langue commune et à établir des ponts de communications entre les portails. **Certains mages tentèrent également de passer les portails vers le plan démoniaque, mais peu revinrent.** Ceux qui retombèrent sur le plan terrestre étaient complètement fous, ayant des propos incohérents, et l'idée d'étudier le plan démoniaque fut abandonnée.

# Les Démons

Les habitants du plan démoniaque furent cependant à l'origine d'un gros problème : **en -2800, des portails immenses s'ouvrirent partout sur le plan terrestre**, et des créatures immondes et énormes en sortirent, modifiant les environnements et s'attaquant à tous les êtres à leur portée. C'est ainsi que la grande crevasse fut créée dans le désert du Sud. Cependant, loin d'abandonner Ryok, les habitants du plan démoniaque firent de leur mieux pour endiguer l'invasion. **Il fut cependant révélé que cette invasion était en réalité fomentée par un des clans du plan démoniaque**, dont le nom fut traduit par "**Voleur de terre**". Après cette découverte, de nombreux peuples se mirent à se méfier des habitants du plan démoniaque, et ce fut la fin de la confiance entre les peuples de Ryok et les habitants du plan démoniaque.

**La guerre des incursions démoniaque dura 300 ans**, mettant les terres à feu et à sang, certains clans du plan démoniaque rejoignant les "Voleurs de terre". Les habitants du plan terrestre virent leurs villes et leurs jeunes civilisations chanceler face à des ennemis imprévisibles et d'une force incommensurable.

**A la fin de ces incursions, vers l'an -2500, les habitants du plan démoniaque se firent plus rares sur le plan terrestre**, et c'est encore le cas aujourd'hui. Les portails sont demeurés instables depuis lors, et peu de mages, même les plus puissants, se risquent à les utiliser (en tout cas sur de grandes distances ou entre les plans), du moins jusqu'à l'occupation.

**Durant tout l'Âge sombre, les habitants du plan démoniaque restèrent dans leur plan**, estimant que la neutralité était la meilleure solution pour ne pas influencer sur l'histoire du plan terrestre. **Cela leur a valu une réputation de traîtres et de lâches** de la part d'une certaine partie de la population de Ryok.

**Au contraire, au cours de la guerre contre Sular, certains habitants du plan démoniaque ont décidé de prendre part au combat, du côté de l'Alliance.** Certains clans ont même envoyé des grands champions pour les représenter, et leur aide est plus que bienvenue. Un grand mage du plan démoniaque est capable de renverser une bataille à lui tout seul si ses pouvoirs sont utilisés à bon escient.

**Lors du retour des Voleurs de terre et de l'occupation, de nombreux démons ont rejoint le camp de l'ennemi, mais les plus fidèles alliés de l'Alliance tentèrent de combattre ce fléau.** Depuis la fermeture des portails et l'impossibilité de retourner sur leur plan d'origine, la plupart des Voleurs de terre continuent de semer la terreur sur leur passage, alors que les autres essaient de se faire le plus discrets possible.

# Les Démons

## Société et croyances

**La société des habitants du plan démoniaque semble fonctionner par famille et par clan**, de ce que les érudits ont réussi à obtenir comme information. Cependant, les habitants en parlent peu, et sont très discrets quant au fonctionnement de la société au sein de leur plan. En réalité, ceux qui côtoient les habitants du plan démoniaque savent que c'est parce qu'il n'existe pas de mots pour décrire leur monde dans la langue commune que les habitants du plan démoniaque en parlent peu.

## Personnages marquants

### Morkoroth, le grand ennemi

C'est celui qui mena les troupes des clans des Voleurs de Terre pendant les incursions. Les légendes parlent d'un personnage mesurant plus de deux mètres, avec une unique corne au milieu du front, et une peau aussi rouge que le sang.

A la fois mage et guerrier, grand stratège et redoutable meneur d'hommes, il fut l'un des plus grands ennemis que Ryok ait connus. Il fut cependant tué (d'après les habitants du plan démoniaque) à la fin des guerres d'incursion, et son clan fut banni. On retrouve quelques chansons et quelques légendes mais c'est un sujet un peu tabou parmi les habitants du plan démoniaque.

### Tollmomoch, l'ambassadeur

L'ambassadeur du plan démoniaque à Kyryok, envoyé par les autres familles, qui fait le lien entre Ryok et son plan d'origine. C'est un personnage charismatique, un mage puissant et un grand politicien. C'est lui qui a incité les autres familles à s'engager dans la guerre contre les sulariens, et a permis de redorer le blason des habitants du plan démoniaque auprès de la haute société de l'alliance. Il se présente sous une apparence de jeune homme androgyne à la peau d'un rouge profond et avec une couronne de corne. Il fait partie d'une des plus grandes familles du plan démoniaque, les Rog'Drunak (traduisible par "Ceux qui savent"). Il a disparu depuis l'occupation.

# Les Démons

## Tangrezeth, la capitaine

Cette femme à l'apparence jeune a été envoyée par sa famille pour combattre sur les champs de bataille. Malgré sa petite taille, c'est une guerrière et une meneuse d'hommes redoutable. Elle a su se faire respecter par les militaires, et est aujourd'hui capitaine d'une troupe composée d'Orc appelée le Régiment des crocs rouges. Ce nom est dû au fait que les Orcs de la troupe, pour montrer leur attachement à leur capitaine, teignent leurs crocs protubérants en rouge. C'est une troupe redoutable et crainte sur le champ de bataille, spécialisée dans les manœuvres de charge, mêlant magie et corps à corps. Quasiment toute la troupe a été décimée lors de l'occupation, la capitaine y compris.

## Xuzgexos, le démon des batailles

Ce vieil homme est un des chefs de famille ayant décidé de participer lui-même à la guerre. Vêtu d'une armure dorée et noire, et maniant une énorme épée à deux mains, il fait des ravages sur le champ de bataille. Eduqué et cultivé, il a appris tout ce qu'il pouvait sur le continent de Ryok, ce qui en fait également un diplomate et un stratège redoutable. Aussi respecté que craint par les soldats, il n'a pas son pareil pour déclencher des cataclysmes sur les champs de bataille. Il est toujours accompagné de sa garde rapprochée composée de ses propres fils et frères. Ils sont tous morts au cours de l'occupation.

## Sullmorak le muet

Cet habitant du plan démoniaque, aux traits fins mais à la taille impressionnante pour des nains (plus d'un mètre quatre-vingt !), était depuis plus de 2500 ans un des conseillers dans le hall des nains de Namu. Il s'est sacrifié pour sauver le roi des nains face aux envahisseurs démoniaques.

## Targanuth le Borgne

Ancien représentant des habitants du plan démoniaque au Haut Conseil, il a défendu la capitale au péril de sa vie. On raconte qu'il aurait combattu deux jours et deux nuits avant de mourir.

# Les Manskling

## Origines

Les Manskling sont les habitants originels de l'île de Sular. Peuple de guerriers habitués aux quotidiens difficiles sur une île avec un volcan en éruption, peu de végétation, et une faune extrêmement dangereuse, ce sont souvent des personnes taciturnes.

## Traits

Les Manskling sont très semblables aux humains, bien que leur teint de peau soit beaucoup plus clair. Plus grands et musclés que leurs cousins de Ryok, ils aiment porter les cheveux longs et de grandes barbes tressées. Les plus grands guerriers portent une tresse dans les cheveux et la barbe pour chaque chef ennemi vaincu. Bien que leur comportement puisse être considéré comme taciturne, il s'agit en fait d'une méfiance générale envers l'environnement, un instinct primaire qu'ils ont développé à force de vivre sur leur île natale inhospitalière. En revanche, ce sont des personnes loyales et qui respectent la force des chefs, même s'ils ne sont pas de leur peuple.

## Histoire des Manskling

**Durant de nombreux siècles, les Manskling se sont fait la guerre sur leur île natale, Sular,** dans le seul et unique but de piller les ressources des voisins, si rares et précieuses pour survivre. Leur culture tribale et la loi du plus fort adoptée dans chaque clan ont permis à la fois de subsister, mais aussi de faire une sélection naturelle où seuls les plus forts et les plus malins survivent.

**En l'an 0 de Ryok** (qui était une année comme les autres pour les Manskling), **des cavaliers montés sur des drakes sont arrivés sur la côte Ouest de l'île.** Les Manskling y ont vu des ennemis potentiels, mais ils furent défaits par une magie extrêmement puissante. De nombreux guerriers furent enterrés ce jour. Cependant, **les 5 mystérieux personnages aux oreilles pointues se présentèrent comme les nouveaux chefs de l'île,** promettant gloire et une terre verdoyante aux Manskling. Ayant perdu le combat, tous les clans présents prirent ces nouveaux arrivants comme leurs chefs.

**Pendant de nombreuses années, les 5 généraux menèrent les clans de Manskling sur toute l'île de Sular, pour rassembler les autres clans de Manskling,** mais aussi prendre sous leur coupe les autres races intelligentes de l'île : les Dvargs et les Pyssling. D'autres jeunes elfes (puisqu'ils s'appelaient ainsi) arrivèrent sur l'île, et les Manskling les renommèrent dans leur langue : les Alvas. Ils les formèrent à leur manière de combattre, et la plupart d'entre eux devinrent des membres à part entière des clans, certains en devenant même les chefs.



# Les Manskling

**En l'an 100, après un siècle de préparation, l'Empire de Sular était prêt.** Les drakkars furent mis à l'eau, et les clans partirent en direction des terres verdoyantes, afin de pouvoir vivre en des lieux plus hospitaliers, loin des coulées de lave et de la colère du volcan.

**En arrivant sur l'île, la guerre commença, et les généraux menèrent leurs armées sur le Nord et le Sud du nouveau continent : Ryok.**

Cependant, et bien rapidement, les Manskling se rendirent compte que leurs chefs agissaient par vengeance et cruauté, et non pour survivre, comme eux. Obéissant malgré tout aux ordres des chefs, **les Manskling accomplirent de nombreuses atrocités durant cette guerre.**

Lorsque les portails apparurent dans le ciel et que des démons aux ailes rouges, et des créatures innombrables les attaquèrent, **la plupart des clans Manskling profitèrent de ce moment pour faire sécession avec les généraux encore en vie.** Ils combattirent malgré tout vaillamment, allant jusqu'à protéger certains villages, voire combattant aux côtés de leurs anciens adversaires. Une fois les portails scellés, de nombreux Manskling devinrent des protecteurs de village, les préférant aux grandes agglomérations.

## Société et croyances

**Les Manskling croient en la force, autant brute que celle de l'esprit.** Le principal est de démontrer qui est le plus fort en combat. Celui qui dirige le clan est la personne la plus forte, et n'importe qui peut la défier en duel. Ainsi, certains clans ont des femmes à leur tête, voire même des étrangers.

**Les Manskling sont agnostiques pour la plupart,** ayant vécu trop longtemps dans l'adversité et ayant vu trop d'atrocité et d'injustice dans le monde. Les divinités existent peut-être, mais elles ne sont pas du côté des personnes qui parcourent ce monde.

# Les Manskling

## Personnages marquants

### Styrr Lyosachs

Le premier à avoir affronté les généraux, et à être resté en vie. C'est lui qui, à leur côté, à aider à rassembler les clans et à créer l'Empire de Sular. C'est un modèle de loyauté, de bravoure, et de force guerrière. Il est mort dans une bataille, l'épée à la main, après avoir perdu un œil et un bras, face à des géants de lave.

### Cait Asgaidh

La cheffe de clan à s'être levée en première contre les généraux, juste avant l'apparition des portails. Son général lui avait demandé de mener son clan contre un village de bûcheron, et d'y tuer les femmes et les enfants, tout en obligeant les hommes à regarder. N'ayant aucun honneur à en retirer, Cait décida d'envoyer un éclaireur prévenir les villageois, et pilla le village vide. Puis elle revint devant son général, qui ne mit pas longtemps à découvrir la supercherie. Il exécuta devant son clan Cait, mais sans faire un duel.

Le clan de Cait se rebella alors contre le général, qui fut obligé de fuir. Cait est un modèle d'honneur et de sauvegarde des traditions guerrières, même après sa mort.

### Tagd Ailnach, le chasseur de démon

Jeune chef de clan, il a mené ses guerriers contre les démons, dès l'ouverture des portails. Se trouvant proche de Kyryok au moment où celle-ci est tombée, il a pris sous son aile des habitants des environs. Les éduquant à la culture des Manskling, il leur a permis de survivre. Cependant, souhaitant faire ses preuves, et être digne de son oncle, l'ancien chef du clan, il a mené son clan à la poursuite des démons et des portails. Encore aujourd'hui, il mène son clan, composé de Manskling et de ryokien, contre les démons encore restants sur le continent. Devenu spécialiste dans le combat contre les magiciens, son clan parcourt le monde, synonyme de terreur pour les démons, et de libération pour les opprimés.

# Les Dvarg

## Origines

Les Dvarg sont à l'origine les nains ayant perdu face aux surfaciens, dont les descendants sont les nains du continent de Ryok. Ayant perdu la guerre à cette ancienne époque, ils ont continué à creuser, jusqu'à atteindre le cœur d'un volcan. Ils ont été obligés de fuir le magma et de sortir à la surface, et se sont retrouvés sur l'île de Sular.

## Traits

Les Dvarg sont une race de troglodytes à la base, comme leurs cousins, et leur corps s'est donc adapté à évoluer dans des milieux confinés, c'est pourquoi ils sont tous petits. Ayant une peau très claire, et des cheveux et une barbe souvent foncés, les Dvarg s'illustrent par un caractère têtu et taciturne. Ce sont des mages guerriers redoutables, sans pitié. Ils aiment arborer des bijoux et des bijoux en or sur leurs armures et leurs armes.

## Histoire des Dvarg

**Le Premier Âge des nains fut un âge de richesses souterraines et de combats mythiques** contre les créatures des profondeurs. **C'était un âge de naïveté et de découverte, qui dura jusqu'en -5000.** C'est alors que des nains, répartis en clan, décidèrent de creuser vers le haut, ce qui créa une grande scission dans le peuple des profondeurs. Certains refusèrent catégoriquement l'idée même de creuser vers le haut, et **une guerre civile terrible commença en -4950.** Deux camps se créèrent : les Surfaciens qui montèrent vers la surface, et les Profonds (qui deviendront les Dvarg) réfutant cette idée, et allant jusqu'à tuer ceux qui tentaient de trouver la surface. **La guerre s'enlisa et dura longtemps, jusqu'en -4700** où Gorgamesh, alors chef de clan, mena son clan contre les Profonds et leur infligea de cuisantes défaites, les obligeant à s'enfoncer de plus en plus vers les entrailles de la terre.

**La guerre dura encore quelques années, jusqu'en -4680, date où les Profonds disparurent** et où les Surfaciens commencèrent à coloniser l'extérieur des montagnes. **Gorgamesh devint alors roi. Les Profonds le surnommèrent Le Traître.**

**Les Profonds creusèrent durant des siècles, sans s'arrêter,** allant de caverne en caverne, combattant les grands vers des profondeurs.

# Les Dvarg

Nombreux périrent, mais **trois grandes familles finirent par se hisser en symbole de commandement du peuple des Profonds** : Les Barbes de Diamant (en rapport avec les bijoux qu'ils se mettaient dans la barbe), les Pioches d'Argent (car leurs outils étaient toujours polis et entretenus) et les Boucliers de Rubis (chacun des guerriers ayant une de ces pierres sur son bouclier). Menés par ces trois clans, les Profonds continuèrent leur exil de plus en plus profondément, et ils en oublièrent à la fois la lumière du soleil, et le temps qui passe. N'ayant pas de scribe, et étant plus de culture orale, les Profonds ne gardent que quelques légendes et contes de cette époque révolue il y a longtemps.

**Après de longues années d'exploration et de forage, les Profonds arrivèrent au-dessus d'un lac de lave.** Tentant de maîtriser la puissance de la roche en fusion, les mages guerriers réveillèrent un géant du feu, endormi sous la surface. Sa colère fit bouillonner le magma, et les Profonds n'eurent pas d'autres choix que de fuir vers la surface. Le géant les poursuivit, et **tout le peuple des Profonds arriva comme un boulet de canon à la surface, sur une grande île.** La colère du géant provoqua la création d'un immense volcan en sortant des profondeurs de la terre. Les Profonds combattirent pendant 30 jours et 30 nuits, et finirent par arriver à bout du géant.

Cependant, le volcan restait toujours actif.

**Les Profonds s'installèrent sur cette île, et creusèrent des mines pour s'abriter du volcan.** Quelques siècles plus tard, ils rencontrèrent des grands hommes, les Manskling, qui passaient leur temps à se battre. Les Profonds adoptèrent leurs langues, mais restèrent en dehors des combats. C'est depuis cette époque qu'ils s'appellent les Dvarg, mots provenant de la langue des Manskling.

Lorsque les généraux elfes arrivèrent sur les côtes, les Dvarg en invitèrent quelques-uns dans leurs mines. **Les généraux leur présentèrent un beau discours sur le retour de leur peuple sur leur terre d'origine, et de détruire le peuple du Traître,** dont les membres s'étaient érigés en gardiens du savoir et des arcanes sur leur île natale. Les Dvarg, encore plein d'amertume malgré les siècles passés, devinrent des membres à part entière du nouvel Empire de Sular, et partirent à la guerre, sur des drakkars, entourés des peuples de l'île de Sular.

**Pendant la guerre contre Ryok, les Dvarg firent beaucoup d'excès de zèle dans la violence.** Terrifiants mages et puissants guerriers, rien ne semblait les arrêter. Mais lorsque les grands portails apparurent, leur trop grande confiance faillit causer leur perte. Tentant d'affronter seuls les hordes de démons et leurs créatures innommables, et refusant l'aide à la fois de leurs alliés, mais aussi de leurs anciens ennemis, beaucoup de Dvarg périrent.

# Les Dvarg

Résolu à ne pas laisser son peuple mourir, **le grand guerrier-mage Orivrad Marteau-de-Granite mena une grande partie de son peuple dans les montagnes de l'Ouest**, et entreprit de mener des guérillas contre l'occupant démoniaque. S'alliant aux vampires restés dans les montagnes, il forma une armée aussi terrifiante qu'efficace. Une fois l'occupation terminée, **Orivrad créa l'Empire sous la montagne**, avec à ses côtés son conseiller vampire Travaran Virlmaïn. C'est un Empire protecteur et autoritaire, et chaque étranger est contrôlé à la frontière.

## Société et croyances

**Les Dvarg croient en leurs ancêtres, et font confiance aux choses concrètes** : la pierre, la nature, le sang, etc.

La société est basée sur de grands clans et des familles importantes, mais depuis la création de l'Empire sous la montagne, beaucoup ont rejoint les montagnes de l'Ouest et ont juré fidélité à Orivrad.

## Personnages marquants

### Orivrad Marteau-de-Granite

Premier empereur de l'Empire sous la montagne, dans les montagnes de l'Ouest. Redoutable mage et tacticien, il n'en est pas moins efficace avec son fameux marteau dans les mains. C'est un empereur sévère, mais qui désire le meilleur pour son peuple et ceux qui le rejoignent. Il fera tout pour garder son Empire et protéger ceux qui lui prêtent allégeance, mais fait peu confiance aux autres.

# Les Pyssling

## Origines

Les Pyssling sont des lointains cousins des gnomes de Ryok. Pour une raison inconnue, certains se sont retrouvés sur un continent et pas les autres. Les Pyssling ont toujours connu l'île de Sular, son volcan et ses forêts d'arbres morts. Habités à devoir se faire discrets, leur petite taille les avantage par rapport aux autres races.

## Traits

Les Pyssling sont petits et espiègles. Utilisant leur intelligence supérieure aux Manskling, ils ont réussi à survivre pendant de nombreuses années en volant les ressources des barbares, sans se faire prendre. Habiles de nature avec la magie, les Pyssling aiment jouer de mauvais tours et prendre en traître. Ils s'habillent de manière discrète, mais aiment porter des chapeaux et des couvre-chefs de couleur, pour que leurs victimes aient un petit souvenir visuel. De la même taille que les gnômes de Ryok, ils ont cependant une plus grande diversité au niveau de la couleur de leurs cheveux et de leurs yeux.

## Histoire des Pyssling

**Les Pyssling ont toujours vécu aux crochets des autres**, sans que ceux-ci ne s'en aperçoivent forcément. Petits et chétifs, ils n'ont guère eu le choix pour survivre sur une île particulièrement inhospitalière de voler aux Manskling et aux Dvarg ce dont ils avaient besoin pour survivre. **Longtemps surnommés « Mauvais génies » ou « Lutins »** par les autres peuples de l'île de Sular, les Pyssling ont quand même développé un certain goût pour les activités illicites et dangereuses.

**Lorsque les généraux ont débarqué en l'an 0, les Pyssling y ont vu un nouveau terrain de jeu.** Malheureusement pour eux, les généraux étaient si puissants dans la magie que plusieurs Pyssling se firent prendre, et torturer. Les généraux virent cependant rapidement le potentiel d'une race de petits êtres doués dans la magie, et potentiellement incontrôlables.

**Les Pyssling devinrent donc des espions et des voleurs hors pair pour l'Empire de Sular.** Et lorsque les drakkars débarquèrent sur Ryok, les Pyssling infiltrèrent les plus grandes cités pour y récolter des informations, et y semer la zizanie et le chaos par la même occasion. **Faibles physiquement, leur talent naturel pour les mauvaises farces et l'espièglerie** furent le départ de nombreux conflits internes et de quiproquos au sein de l'Alliance de Ryok.

# Les Pyssling

Cependant, **étant loin d'être des idiots**, lorsque le vent tourna et que les portails démoniaques apparurent, les Pyssling prirent la poudre d'escampette et **se déclarèrent indépendants de Sular**. Habités à survivre et à la débrouille, ils se cachèrent, et devinrent **des informateurs et des espions extrêmement utiles pour lutter contre les démons**. Par nature méfiants envers les êtres d'autres mondes, les Pyssling aidèrent à lutter contre les démons, avec toute la débrouillardise qui fait leur réputation.

Lorsque l'occupation fut terminée et que les portails se fermèrent pour de bon, les Pyssling partirent un peu partout sur le continent.

N'ayant pas de réelle cohésion de groupe, et étant indépendants par nature, beaucoup se retrouvèrent dans les grandes villes encore existantes, et excellent dans l'art de la filouterie.

## Société et croyances

**Les Pyssling ne croient en aucun Dieu**. Ils sont trop indépendants pour cela. Il est difficile, même pour un Pyssling, de faire confiance aux autres, même à ses semblables.

## Personnages marquants

En raison de leurs caractères extrêmement indépendants, et du fait qu'ils s'en fichent pour la plupart, **aucun Pyssling n'est encore assez connu pour être célèbre parmi tous ses pairs**. De plus, leur art de la discrétion étant ce qu'il est, il est quasiment impossible de savoir si un cambriolage célèbre a été accompli par un quelconque maître voleur Pyssling ou pas.

# Les Alva

## Origines

La race des Elfes a pour réputation d'être la plus belliqueuse de celles peuplant le continent de Ryok. Cependant ce ne fut pas toujours le cas (et ils ont été détrônés par les démons depuis).

Les Elfes sont une des races les plus anciennes, et bien que méconnue, elle a su vivre en harmonie avec les autres jusqu'à la date fatidique où leur dieu primaire devint fou suite à la dispersion de la toile spirituelle, d'après ce que raconte les légendes Elfes. Les Alva sont les elfes ayant rejoint les cinq généraux sur l'île de Sular, et ayant refusé le traité de paix de Ryok.

## Traits

Les alva ont un physique fin en général, mais c'est assez trompeur. De part leur histoire belliqueuse, de nombreux elfes ont en réalité un corps sculpté et musclé. Ils sont de toute taille, et possèdent des oreilles en pointe. La couleur de leurs cheveux et de leur peau varie autant que celle des humains, ainsi que celle de leurs yeux. Il peuvent d'ailleurs facilement passer pour des humains en camouflant leurs oreilles, seule réelle différence physique entre les deux races.

On ne sait pas vraiment l'âge maximum que peut atteindre un elfe, car leur penchant pour le combat et le danger les empêche de vivre vieux. On sait cependant que beaucoup d'elfes dépassent les 100 ans sans grande difficulté, en ayant l'air d'un humain d'une cinquantaine d'années.

Les Alvas ont cependant développé une caractéristique physique durant leur séjour sur Sular, que n'ont pas leurs contemporains de Ryok : ils ont tous les cheveux blancs, comme s'ils avaient été décolorés. On ne sait pas si c'est dû au climat ou à la proximité avec les généraux et leurs puissantes magies, mais cela peut facilement les trahir s'ils ne se camouflent pas.

## Histoire des Alva

**D'après les légendes elfiques, Nisham, dieu patron des Elfes, était connecté avec tous les êtres vivants de Ryok.**

**Pendant longtemps il fut un dieu de paix** et son culte représentait celui de l'équilibre et du cycle éternel.

*Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre sur l'histoire des elfes.*

**C'est en -50 que l'armée elfe arriva aux pieds de la capitale de l'Alliance, Kyryok, menée par l'arrière-arrière-petit-fils d'Arkalos, Akros.**

**Le siège dura longtemps, très longtemps**, à tel point que les gnomes furent découverts par l'Alliance, et que certains menèrent une révolution. Beaucoup de gnome périrent, mais beaucoup d'autres réussirent à rejoindre l'Alliance.



# Les Alva

**Alors que le siège s'enlisait, des prêtres du Sang inventèrent un nouveau rituel,** mais l'utilisation trop extrême de la magie échappa à leur contrôle, ponctionnant une grosse partie de l'armée elfe, et créant **une énorme explosion de magie, tuant tous les prêtres et l'Empereur ainsi que son fils.** Lorsque la poussière retomba, les elfes contemplèrent une nouvelle race : les élémentaux, des êtres de magie pure. Pensant à des alliés de l'Alliance, et n'ayant plus vraiment de chaîne de commandement, **les elfes chargèrent et se firent rapidement décimés par la centaine d'élémentaux présents.**

Ils durent fuir, poursuivis par les armées de l'Alliance. **Un an plus tard, l'Alliance déclara la fin de la guerre et invita les elfes à dialoguer.**

D'abord sans réponse, quelques voix s'élevèrent, principalement les familles de ceux qui avaient perdu des proches dans cette guerre futile qui fut un véritable fiasco.

Elumyn Crinière d'argent, une elfe à la peau noire, mena alors une expédition vers Kyryok afin de se présenter à l'Alliance pour trouver un terrain d'entente. **Cela se solda par le traité de paix de l'an 0.** La plupart des elfes se rallièrent à ce traité, mais plusieurs d'entre eux préféraient ne pas se prononcer et abandonner tous leurs frères en allant se cacher dans les montagnes, alors que d'autres voulaient continuer le combat. Ceux qui voulaient encore se battre et prouver leur suprématie choisirent de quitter l'île, non sans maudire les couards qui n'avaient pas été capables de prendre de décision, et qui s'étaient cachés dans les montagnes, ainsi que leur descendance. Ces elfes maudits devinrent les vampires. **Les elfes rejoignirent avec les 5 généraux l'île de Sular, après une longue traversée de la mer de l'inconnu.**

**En l'an 0 de Ryok, les elfes arrivèrent sur l'île de Sular,** et s'en prirent immédiatement aux hommes sauvages qui habitaient l'île. Les 5 généraux réussirent cependant à les rallier à la cause des Alvas, et ainsi commença la création de l'Empire de Sular.

Pendant de nombreuses années, les 5 généraux menèrent les clans de Manskling et les elfes sur toute l'île de Sular, pour rassembler les autres clans de Manskling, mais aussi prendre sous leur coupe les autres races intelligentes de l'île : les Dvargs et les Pysling.

**D'autres jeunes elfes arrivèrent sur l'île, et les Manskling les renommèrent dans leur langue : les Alvas.** Ils les formèrent à leur manière de combattre, et la plupart d'entre eux devinrent des membres à part entière des clans, certains en devenant même les chefs.

# Les Alva

**En l'an 100, après un siècle de préparation, l'Empire de Sular était prêt.** Les drakkars furent mis à l'eau, et les Alvas étaient prêts à prendre leur revanche sur ce monde qui les avait abandonnés, et sans doute oubliés.

En arrivant sur l'île, la guerre commença, et les généraux menèrent leurs armées sur le Nord et le Sud du continent de Ryok. **Les Alvas furent comme déchaînés, et commirent de nombreuses exactions.** Cependant, d'autres jeunes elfes rejoignirent les armées de Sular.

**Lorsque les portails démoniaques firent leurs apparitions,** le souvenir cuisant de la défaite de l'Age Sombre sonna aux oreilles des Alvas. Ayant appris de leurs erreurs, ils ne se précipitèrent pas sur la menace, contrairement aux Dvargs. **Certains alvas revinrent sur leur position, et choisirent de se rendre ou de s'allier avec l'ennemi, afin d'assurer leur survie.** Bien vite, les 5 généraux furent portés disparus ou morts, et les armées de Sular s'éparpillèrent un peu partout. Les Alvas les plus vindicatifs disparurent au cours des combats, ou furent tués par leurs propres pairs qui les trouvaient trop extrêmes ou fous.

**Aujourd'hui, et après l'occupation, les Alvas sont mal vus et rejetés par beaucoup.** Peuple de paria, ils sont même abandonnés par leurs pairs, les elfes, qui les considèrent comme des brutes sanguinaires, incapables de se détacher du passé. Cependant, grâce à leur physique qui peut les faire passer en tout point pour un elfe, les Alvas se cachent assez facilement au sein de la populace.

## Personnages marquants

**Tous les chefs alvas sont morts pour la plupart, et tous font profil bas.** Il n'y a pas de héros ni de figure de proue pour ce peuple qui se retrouve de nouveau orphelin et rejeté.

# Le Royaume d'Acier

## Dirigeants

**Zidel Oeil-Acier** : Matriarche actuelle de la tribu des Lances d'argent, qui parcourt le monde en continuant l'entraînement perpétuel traditionnel. Vénérée par sa tribu, fortement respectée par les autres, la matriarche Zidel a obtenu une place de choix pour les siens au sein de l'armée de l'Alliance. Sa tribu se trouvait sur le front Nord pour endiguer les armées ennemies lors du conflit contre les sulariens. Elle y a installé son petit royaume une fois les démons chassés : le Royaume d'Acier. Étrangement, de nombreux sulariens s'y sont installés.

## Lieux importants

### Baltor

L'ancien petit village côtier qui a connu l'arrivée des sulariens et les affres de la guerre pendant plus de 10 ans est maintenant le symbole de la ténacité et de la résilience des habitants du Royaume d'Acier. Il était donc tout naturel que la Reine Zidel en fasse la capitale. Ville désormais pleine de vie et de chantiers de reconstruction, les nombreux navires qui mouillent au port montrent la puissance à la fois militaire et économique du Royaume.

### Le cratère

Ancien emplacement de la ville de Barkak qui fut d'abord prise par les sulariens, avant d'être totalement réduite en cendre par les démons lors de l'occupation. Un grand portail a englouti la ville et ses environs, et des roches pointues sont sorties du sol. C'est une zone déserte, où plus rien ne pousse, et où même les animaux sauvages ne s'aventurent plus. La Reine a pour projet d'y construire un monument à la mémoire des disparus de l'occupation.

### Pontrive

Grand village de commerce, carrefour sur la grand-route et la rivière, juste avant d'arriver à Baltor. C'est un lieu prospère, qui profite du fait d'être le seul sur la grand-route qui mène à la capitale.

### Les ruines de Texepék

Ancienne citée en ruine depuis l'Âge Sombre, ces ruines sont aujourd'hui hantées par des fantômes et des morts-vivants. On raconte qu'un grand maléfice hante ces terres, et qu'un puissant nécromancien y aurait élu domicile depuis l'occupation.

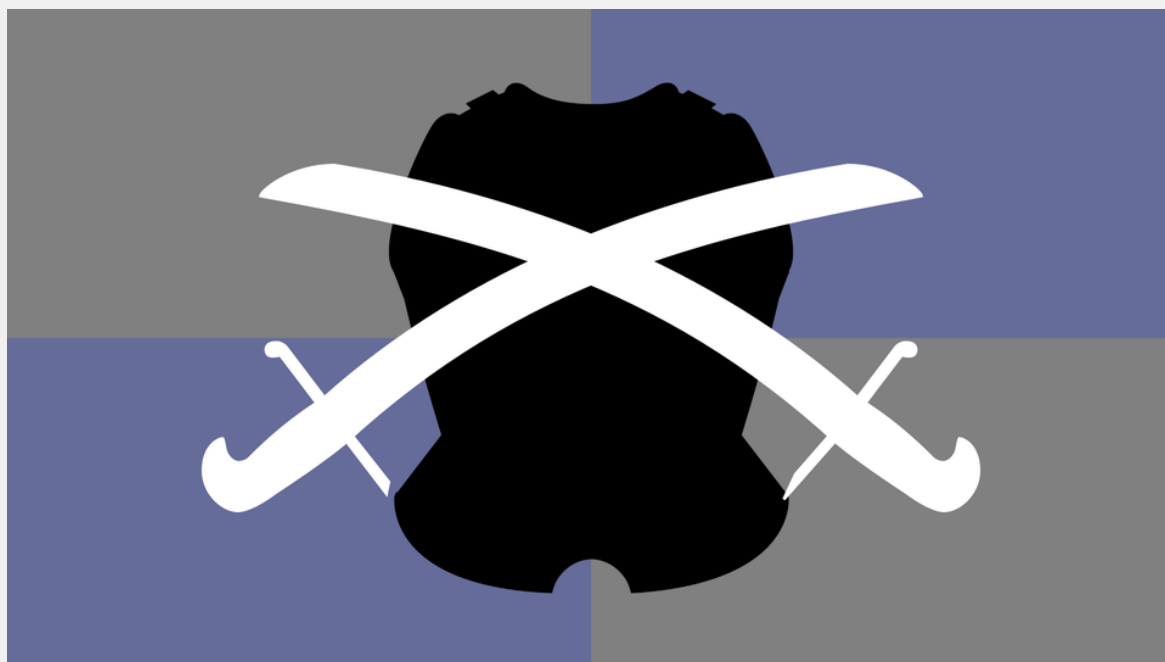
# Le Royaume d'Acier

## La croisée

Petit village de pêcheurs, qui a malgré tout vécu les affres de l'occupation. Les habitants ont été libérés par un clan de Manskling, et c'est aujourd'hui l'ancien chef de clan, Vigur Karlfrak, qui en est le dirigeant. La petite route qui passe par La Croisée mène directement au village d'Afflan.

## Afflan

Village frontière avec l'Empire sous la montagne, et dont la route mène directement à Gardemont. Ce village profite de sa situation géographique et est un des plus prospères, économiquement parlant, de tout le Royaume d'Acier. On y trouve plusieurs auberges, ainsi qu'un poste-frontière et des établissements de commerce.



# Le Royaume de Namo

## Dirigeants

**Balgruf Rok le Balaféré** : Second roi à porter ce nom, il doit cependant son surnom à la grande cicatrice qui lui parcourt le visage, vestige d'un exploit de jeunesse face à un griffon des montagnes. C'est un roi respecté pour sa bravoure et sa sagesse, et qui a aujourd'hui 122 ans. Il est celui qui a vu l'avènement des dirigeables, et possédait une voix importante dans les décisions de l'Alliance. C'est l'arrière petit-fils du grand roi Mage-Forgeron, Gabrak, et il n'est roi que depuis l'an 80. Il a créé le Royaume de Namo depuis la fin de l'occupation des démons.

**Zagruf Rok** : C'est le neveu du Roi Balgruf, et ancien représentant des nains au Haut Conseil. C'est un nain joyeux, fasciné par la littérature et la création des automates. Il est l'un des rares survivants de l'ancien conseil de l'Alliance, et siège auprès de son oncle désormais.

**Sagramor Maître-Gourmet** : Ancien représentant des gnomes au Haut Conseil et grand chef cuisinier de celui-ci. A la fois espiègle et bon vivant, c'est un modèle de positivité, et de nombreux incidents diplomatiques ont été évités grâce à sa finesse d'esprit et ses pâtisseries. Il s'est réfugié à Namo après l'occupation, pour le plus grand plaisir de ses amis nains.

## Lieux importants

### Namo

La grande ville du Royaume des nains, l'un des lieux les plus anciens et les plus magnifiques de tout le continent. Ville de science et de magie, Namo rayonne sur tout le continent grâce à ses nombreux érudits et sa grande bibliothèque. La ville est composée d'une partie extérieure allant jusqu'au flanc de la montagne et dans la vallée, mais elle court aussi sous la chaîne de montagnes.

On y trouve le Grand hall des Rois nains, mais aussi de nombreuses académies et lieux de savoir. L'architecture y est à la fois imposante et complexe, même si on peut apercevoir ça et là des restes de l'occupation et des combats.

### Kilimok

Ancien petit village sans histoire, depuis l'occupation et surtout la création des différents royaumes, Kilimok est devenue une ville frontière avec beaucoup de passage. Malheureusement, sa proximité avec les ruines de Texepék a obligé la ville à créer une milice forte, qui parcourt les environs et escorte les étrangers.

# Le Royaume de Namo

## Les montagnes cachées

Les montagnes à l'Est de Namo sont magnifiques, mais aussi très dangereuses en surface. Recélant encore de nombreuses richesses et d'anciens secrets, nombreux sont les aventuriers à s'y aventurer, sans forcément en revenir. Même les nains ne s'y rendent que rarement, et uniquement dans certains endroits sacrés, après avoir préparé l'expédition pendant plusieurs mois.



# Le Royaume des Vents

## Dirigeants

**Roi Gatir II** : Le fils du grand roi Gatir le sage et roi actuel des orniens, grand combattant et meneur de troupes. Malgré les mises en garde et les tentatives de l'en empêcher, il combattit sur le front Nord et repoussa les troupes sulariennes. C'est un roi brave et combatif qui sait s'entourer des meilleurs tacticiens. Il a aujourd'hui créé le Royaume des Vents, et accueille tous les voyageurs.

**Zecith le Sage** : Vieil ornien ressemblant à un vautour, ses ailes ne lui servent désormais plus à grand chose. Il a été nommé conseiller de l'Alliance pour représenter son peuple, et inspire à la fois le respect et la crainte de par son apparence. Il ne parle pas beaucoup, mais chacune de ses paroles est écoutée avec attention, car il s'agit toujours de conseils sensés. Il est aujourd'hui aux côtés de Gatir II, en tant que proche conseiller.

## Lieux importants

### Giseb

Nouvelle capitale du Royaume des Vents, la ville de Giseb a subi un siège compliqué lors de l'attaque des sulariens. Déjà affaiblit au début de l'occupation, c'est une ville qui est encore en pleine reconstruction. Cependant, désormais le siège du peuple ornien de par la présence du Roi Gatir II, la ville voit une architecture très aérienne se créer en son sein. Les plus grands architectes viennent du monde entier pour faire leurs preuves et trouver de nouvelles idées. C'est donc une ville qui se veut moderne, et qui est dans une recherche permanente de la nouveauté.

### Furtel

Village qui fait la frontière avec les grandes plaines, on y trouve une milice forte, mais qui est surtout là pour assurer la sécurité des convois entrant, puisque les grandes plaines n'ont pas de réels dirigeants. On y trouve donc plus facilement des bandits et des malandrins (en tout cas, c'est la réputation qu'en ont les habitants de Furtel). L'auberge de Furtel est célèbre pour ses plats à base de poissons frais et son accueil chaleureux.

### Les ruines d'Arcambeau

A la place de ce cratère se trouvait une place forte, un immense château où se sont déroulés des faits terribles et terrifiants pendant la guerre contre les sulariens : siège, rituels sanglants et meurtre d'inquisiteur, mais celui qui a condamné le château est l'ouverture du premier portail de l'occupation. Le château a fini par disparaître dans un portail géant quelque temps plus tard, qui forma ensuite un cratère encore fumant aujourd'hui. Les habitants du château et de la région qui ont réussi à s'enfuir se sont réfugiés à Giseb ou à Furtel pour la plupart, mais nombreux sont ceux qui sont partis découvrir le vaste monde.

# Le Royaume des Vents

## Les forêts naines

Les forêts à l'Est du Royaume sont denses et dangereuses, mais elles offrent des ressources et permettent à la ville de Giseb de s'approvisionner facilement en bois. Cependant, de nombreuses disparitions obligent les voyageurs et les ouvriers à être escortés par des mercenaires, ce qui rend la confrérie puissante et importante au sein de ce royaume.





# Les Grandes Plaines

## Dirigeants

Il n'y a pas de dirigeants des grandes plaines. Les villes et villages et leurs régions sont contrôlés par des anciens généraux, officiers ou nobles qui se sont fait nommer comtes, ducs ou barons. Ils n'ont aucune cohésion entre eux, mais commercent les uns avec les autres. En revanche, le reste de la région est laissée sans surveillance, ce qui permet au banditisme et aux malandrins de prospérer (à moins de croiser des tribus nomades qui les éliminent).

## Lieux importants

### La tour Nord

Cette grande tour et les maisons environnantes ont tenu bon face à l'envahisseur sularien, et les habitants se sont bravement battus pendant l'occupation. Le sergent Dretkag Shargol, un grand orc de plus de deux mètres, qui était à la tête du régiment présent sur les lieux pendant la guerre et l'occupation, a été nommé Duc par les habitants. Il continue de défendre son territoire depuis lors, et a une politique xénophobe vis-à-vis des sulariens, des démons et des elfes, qui ne sont clairement pas les bienvenus sur ses terres.

Le grand lac au Nord de cette communauté a été créé suite à une attaque dévastatrice lors de l'occupation démoniaque. C'est aujourd'hui un lieu de pêche prisé et hautement surveillé.



### Le cratère des disparus

Ancien emplacement de l'immense capitale de l'Alliance, Kyrrok. La ville a disparu, détruite par une immense attaque magique des démons durant l'occupation. Sur plusieurs centaines de kilomètres, la terre est noire et stérile, et des petites cheminées crachent des vapeurs soufrées, rendant l'air difficilement respirable.

Des immondes créatures démoniaques hantent encore ces terres inhospitalières, rendant les lieux plus que dangereux. Certains de ces monstres sortent parfois de ce territoire et se retrouvent face aux tribus nomades dans les grandes plaines.

On raconte que les esprits des nombreux morts datant de ce terrible jour hanteraient encore le cratère.

# Les Grandes Plaines

## La gardienne

Théâtre de combats violents durant l'occupation, cette tour et ses environs sont marqués par la guerre. Terres calcinées, ruines et monstres errants sont communs dans cette région. Quasiment abandonnée, la zone reste cependant un passage pour les embarcations fluviales. La tour reste un endroit aménagé et un refuge pour les personnes de passage, et un aubergiste courageux s'y est installé récemment. C'est un gnome du nom de Theodoric Rifurbek.

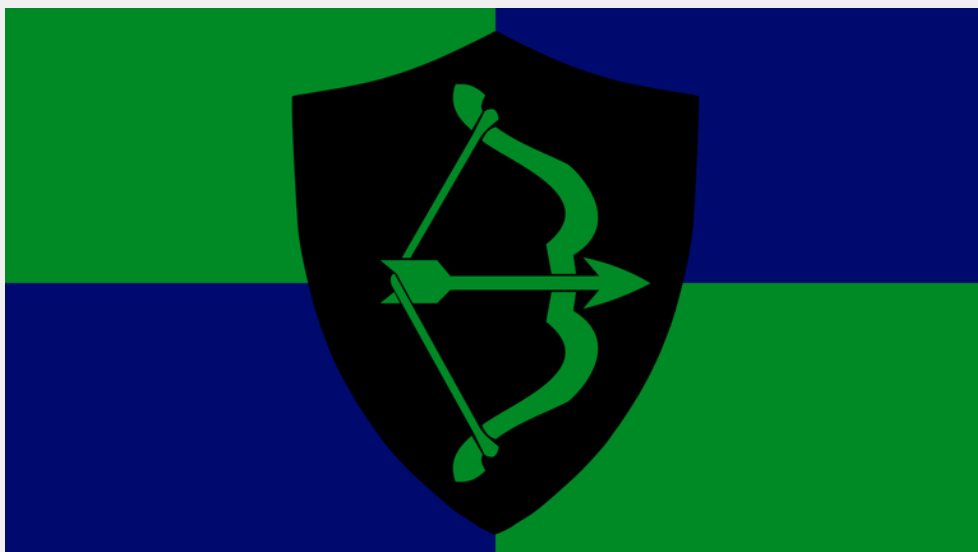
## Péchalou

Ancien village d'étape sur la route de Kyrrok, Péchalou fut le passage des armées durant la guerre et l'occupation. C'est un village qui a su profiter économiquement et qui est donc resté à flot. Cependant, il est désormais sous l'influence du Duc de Rivbourg, et a perdu son autonomie. C'est un village qui reste malgré tout resplendissant, avec de nombreux commerces, et une production célèbre de fromage et de dessert.

## Rivbourg

Village principal du duché de Rivbourg, où l'on peut trouver le château de Rivbourg, demeure du Duc Eoghan Jindrak, un humain d'une quarantaine d'années, qui a défendu son territoire bec et ongles pendant la guerre, puis pendant l'occupation. Son territoire s'étend de Rivbourg à Péchalou.

Le village est composé d'un grand centre, avec halle, commerces et auberges, ainsi qu'une école. Entourée de champs, une route mène au domaine du Duc et à son château, qui est devenu une véritable forteresse où les habitants peuvent se réfugier en cas d'attaque.



# Les Grandes Plaines

## Ruines de Soucol

Ancienne ville et ancienne entrée du village souterrain des gnomes (en tout cas, une des anciennes entrées), les ruines de Soucol sont désormais abandonnées, et pour une bonne raison. Proches des montagnes, ces ruines sont désormais le repaire de drake, des sortes de dragons miniatures sans ailes, mais tout aussi dangereux, et cracheurs de feu. S'aventurant rarement en dehors des ruines et des montagnes, ils s'attaquent aux voyageurs imprudents qui passent trop près de leur territoire. Plusieurs expéditions ont été envoyées, ainsi que de nombreux aventuriers, mais peu sont revenus entiers.

## Ruines de Kouel

Ancienne ville marchande et capitale des caravanes, la grande cité commerçante de Kouel a subi les affres de la guerre contre les sulariens plus durement que n'importe quelle autre. D'abord confrontée à un siège interminable, la ville a fini par céder, et s'est vu envahir par les Manskling. Pillés et saccagés, la ville et ses habitants ont été réduits en esclavage par les Dvarg et les Alvas.

Lorsque l'occupation à commencer, les sulariens ont utilisé la ville comme place forte. Cependant, l'ennemi étant plus puissant, ils ont abandonné la ville en détruisant tout sur leur passage.

Aujourd'hui, il reste encore une grosse partie de la ville en ruine, mais c'est devenu un territoire de hors-la-loi et un refuge pour les malandrins qui souhaitent se faire discrets. Seuls les plus courageux ou les plus malhonnêtes se réfugient dans cette ville, où des dirigeants mystérieux ("le conseil des ombres") appliquent leurs propres lois.

# Le Désert du Sud

## Dirigeants

**Rode Cri-strident** : Cette jeune féliné est la grande prêtresse actuelle des 7 aspects vitaux, et doit son surnom à une magie puissante qui lui permet de renverser ses adversaires au simple son de sa voix. D'un caractère changeant et parfois irascible, elle dirige la religion féliné et a grandement milité auprès de l'Alliance pour que les dieux des félinés soient acceptés dans le panthéon officiel. C'est elle qui siégeait au conseil pour représenter son peuple. Elle officie aujourd'hui dans le désert, passant de caravane en caravane.

## Lieux importants

### Ruines d'Altep

Anciennes ruines dont l'existence précède la guerre contre les sulariens, il s'agit d'une ancienne ville détruite pendant l'âge sombre, et à moitié recouverte par les sables. C'est maintenant une étape, un refuge pour les voyageurs et les caravanes.

### Bout-du-Monde

Ville côtière située à la sortie du désert, les conditions de vie y sont pourtant idéales, presque paradisiaques. Cependant, au vu de sa position géographique, et suite aux catastrophes liées à l'occupation démoniaque, seules les caravanes ou les navigateurs s'y rendent. Ainsi, c'est une ville qui est naturellement devenue un havre de paix pour les pirates et les personnes voulant passer du bon temps, loin de la loi. C'était déjà le cas au temps de l'Alliance, mais cela s'est encore plus renforcé depuis la fin de l'occupation.

La ville est dirigée par un Orc, le capitaine Krugmorim, qui est très souple. Il préfère laisser ses compatriotes régler leurs problèmes entre eux, et n'intervient que pour préserver les intérêts de la ville.



# Le Désert du Sud

## Le vieux canyon

Lieu de pèlerinage des caravanes en hiver, ce canyon gigantesque est aménagé de nombreux villages troglodytes, qui offrent un refuge avec un climat clément lorsque l'hiver froid arrive sur le continent. On y trouve la plupart des caravanes à cette période de l'année, et de nombreux habitants en permanence. Cependant, seuls des natifs peuvent s'y repérer sans problème.

## La Crique des Naufragés

Un énorme portail s'est ouvert dans cette région pendant l'occupation démoniaque, provoquant des fissures énormes dans le sol, et créant ce nouveau relief où l'eau de la mer s'est engouffrée. Praticables en bateau mais hautement dangereuses, ces passes constituent une aubaine pour les pirates et les bandits en tout genre, mais aussi pour certains pêcheurs et chercheurs de denrées rares.

# L'Empire de Cristal

## Dirigeants

**Oasim Kermali** : Premier empereur de l'Empire de Cristal, cet humain à la peau foncée et aux yeux jaunes est un ancien chef de caravane marchande. Quasiment la totalité de sa caravane a été décimée pendant l'occupation, mais il a tenu bon en la ville de Mufsyuu, et a rallié beaucoup de marchands à sa cause. Lorsque la première session du sénat a eu lieu, il a été élu Premier Empereur. Il dirige l'Empire, au côté du sénat, et mène une politique d'expansion commerciale agressive, mais très lucrative pour les marchands et les habitants de l'Empire.

## Lieux importants

### Mufsyuu

Désormais capitale de l'Empire de Cristal et siège du sénat (et donc foyer des sénateurs), la grande ville de Mufsyuu est plus resplendissante et riche que jamais. On y trouve évidemment le Souk, mais aussi le Bazaar, où les caravanes du monde entier viennent faire du commerce et se montrer en spectacle. Tous les voyageurs sont les bienvenus, à partir du moment où ils sont prêts à dépenser leur argent.

### Kelbourg

Petit village côtier qui profite de sa situation avantageuse avec la proximité du fleuve se jetant dans la mer. De nombreux convois passent par ce village pour se rendre jusqu'à Bout-du-Monde. C'est aussi le seul village qui se trouve à la sortie du Désert de l'Ouest, ce qui en fait une étape quasi-obligatoire pour beaucoup de caravanes qui passent d'un désert à l'autre.

### Rivemer

Petit village devenu grand, sa proximité avec les deux fleuves lui a permis de développer le commerce fluvial dans la région. On y trouve désormais un grand chantier naval et les plus riches princes marchands y font construire leur transport personnel.

### Tapancourt

Village carrefour sur les routes entre Mufsyuu, Dakobec et Harog, on y trouve de nombreuses auberges et tavernes, ainsi que des commerces divers. C'est une ville principalement commerciale, et qui peut se permettre d'importer la plupart de ses denrées. La vie y est chère, mais les voyageurs qui y passent ont généralement les poches pleines.

# L'Empire de Cristal



## Pont-Vert

Village-péage pour traverser à pied la rivière, Pont-Vert est le village rival de Pont-Rouge. Tous les ans, une compétition sportive (étant un prétexte pour une débauche de jeux et de pari) a lieu entre les deux villages, aux plus beaux jours de l'été, pour savoir quel village est le meilleur des deux.

## Pont-Rouge

Village-péage pour traverser à pied la rivière, Pont-Rouge est le village rival de Pont-Vert. Tous les ans, une compétition sportive (étant un prétexte pour une débauche de jeux et de pari) a lieu entre les deux villages, aux plus beaux jours de l'été, pour savoir quel village est le meilleur des deux.

## Dakobec

Ville marchande par excellence, Dakobec s'illustre aussi par ses maîtres artisans et ingénieurs. C'est la ville d'origine des dirigeables, et on y trouve donc naturellement un port pour ces véhicules si particuliers. Le commerce y est florissant, puisque toutes les denrées du monde peuvent y être acheminées rapidement par dirigeables. C'est la ville la plus cosmopolite du continent, mais aussi la plus difficile à vivre pour les plus pauvres, le coût de la vie y étant exorbitant.

# L'Empire de Cristal

## Verbourg

Village carrefour entre Dakobec et Mufsyuu, une petite route permet également de rejoindre La Lisière depuis ce village. Cependant, on y trouve assez peu de commerces à destination des voyageurs, le Royaume des Dents et l'Empire sous la montagne étant plutôt refermés sur eux-mêmes.

## Le désert de L'Ouest

Grand désert aride rempli de crevasses et de cratères, ce grand désert est un danger pour toute personne qui s'y aventure sans guide. Nombreux sont les voyageurs à braver ses dangers en quête de richesses, mais peu en reviennent. Les caravanes qui le parcourent connaissent ses dangers, mais aussi ses cachettes et lieux de repos.



# Le Royaume des Dents



## Dirigeants

**Saresh le Rouge** : Vampire engagé dans l'armée de l'Alliance contre les sulariens, un véritable héros sanguinaire. Il est à la tête d'une unité mélangeant plusieurs races, mais spécialisée dans le combat au corps à corps. Il est surnommé ainsi, car son armure a pris la teinte du sang de ses ennemis. Lui et son unité terrifient autant ses alliés que ses ennemis, car ils sont entraînés pour mener des combats de nuit, et infligent des pertes monumentales aux adversaires. Il est aujourd'hui Roi de son royaume des Dents, situé dans les montagnes. C'est un dirigeant sévère, mais juste.

## Lieux importants

### La Lisière

Seul village réellement identifiable, La Lisière est composé d'elfe et de vampire. Les anciens partisans sulariens ne sont pas les bienvenus, et les étrangers y sont assez mal reçus.

### Les Dents

La chaîne de Montagnes des Dents cache le véritable Royaume des Dents, en sous-sol. Des immenses habitations troglodytes reliées sous la montagne forment le royaume, et des travaux sont encore en cours pour agrandir le tout. Des contreforts sont construits sur les flancs des montagnes, permettant aux armées du royaume de surveiller toute la chaîne de montagnes. Les anciens partisans sulariens sont renvoyés chez eux, dans le meilleur des cas, et les étrangers ne sont reçus que si ce sont des envoyés d'autres royaumes ou des marchands.

# Le Royaume des Dents

## La crique des Anciens

La crique dans les montagnes au Nord sert désormais de chantier naval et se compose de nombreux petits villages portuaires. Les habitants y sont plus pacifiques que dans le reste du royaume, et se concentrent sur la pêche et la construction de navires spécialisés pour le transport de marchandises. En effet, la crique permet de chasser les grands prédateurs marins du Nord, prisés pour leur chair et leur graisse sur tout le continent.

# L'Empire sous la Montagne

## Dirigeants

**Orivrad Marteau-de-Granite** : Premier empereur de l'Empire sous la montagne, dans les montagnes de l'Ouest. Redoutable mage et tacticien, il n'en est pas moins efficace avec son fameux marteau dans les mains. C'est un empereur sévère, mais qui désire le meilleur pour son peuple et ceux qui le rejoignent. Il fera tout pour garder son Empire et protéger ceux qui lui prêtent allégeance, mais fait peu confiance aux autres.

**Travaran Virmain** : Premier conseiller du Premier empereur de l'Empire sous la montagne, Orivrad Marteau-de-Granite. C'est un des plus vieux vampires, et donc un des plus sages, mais aussi un des plus puissants.

## Lieux importants

### Le péage

Grand poste-frontière du Sud, toujours utilisé par l'Empire d'Orivrad. Toute personne utilisant la route qui mène à Harog (et qui est fort bien entretenue) doit payer un droit de passage. Les marchandises sont taxées, ce qui rend le passage des marchands coûteux. Ainsi, seuls les plus riches peuvent se le permettre. On y trouve aussi une grande auberge.

### Harog

Capitale de l'Empire sous la montagne, Harog a survécu aux affres des guerres et de l'occupation, grâce au caractère bien trempé de ses habitants. Seule ville construite par les elfes durant l'Âge Sombre, elle fut pendant longtemps une ville de malfrats et de criminels, mais depuis l'arrivée d'Orivrad, les syndicats du crime se sont faits plus discrets, ou ont rallié l'Empereur. C'est désormais une ville sûre, même si certains quartiers restent mal famés. Harog permet d'entrer dans les cavernes qui courent sous toute la chaîne de montagnes, et qui forment des villes et villages souterrains, et ce jusqu'à Gardemont.

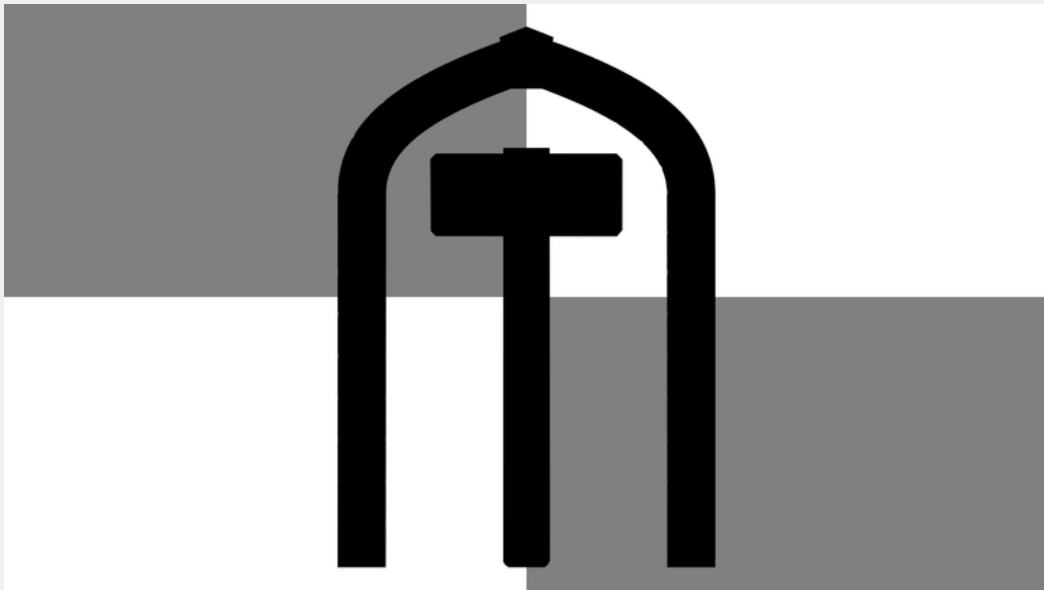
### Gardemont

Ville qui permet d'entrer sous les montagnes pour rejoindre les villes et villages souterrains menant jusqu'à Harog. C'est une ville riche, mais où l'entrée est payante, et où les marchandises sont taxées. On y trouve aussi un port, puisque la grande rivière passe par la ville.

# L'Empire sous la Montagne

## Les montagnes blanches

La plus grande chaîne de montagnes du continent, recélant richesses, mystères et dangers. C'est sous cette chaîne de montagnes que se trouve le plus grand réseau de ville et village souterrain de Ryok. Cependant, étant une construction plutôt récente et bien pensée, il est difficile de s'y perdre, puisque tout est indiqué. Il faut environ 4 jours de marche pour se rendre de Gardemont à Harog.



# Ancien Panthéon

Liste des divinités de l'Ancienne Alliance

## Öra le Grand et Halys la Blanche

Divinités humaines à la base, Öra représente la vie et le jour, la puissance du soleil et créateur des humains. Halys représente la nuit, la douceur réconfortante de celle-ci et une certaine sensualité platonique. Leurs symboles sont évidemment le soleil et la lune.



## Gorgamesh

Patron des nains (et fléau des Dvarg), représentant la sagesse et la joie de vivre du peuple souterrain. Vainqueur des Profonds et des anciens Dieux, il est celui qui a rendu la liberté à son peuple. Son Symbole est un manche avec d'un côté une tête de hache et de l'autre une tête de marteau.



## Sy Nek Gorak

La Grande Lame, divinité orc représentant l'acier, la guerre, le combat, mais aussi l'honneur, la dignité, le respect de l'adversaire et la loyauté à la famille et au clan. C'est là une divinité qui n'a pas de symbole. On la célèbre plus par des actes que par des paroles.

# Ancien Panthéon

Liste des divinités de l'Ancienne Alliance

## Nisham

Grand patron des elfes, réhabilité suite à l'âge Sombre, est un dieu des origines, bon, accordant sa bénédiction à tous. C'est un Dieu proche de la nature et de la tradition. On le représente par un arbre vert aux feuilles d'or.



## Les Dragons originels

Les anciens dragons sont vénérés comme des divinités, créatures de légende et de puissance capable de modifier le climat et les environnements. On les représente par une immense paire d'ailes rouges, un symbole presque copié par le culte des dragons.



## La Source

C'est la magie, celle qui coule dans tous les êtres qui peuplent ce monde. Elle est le début et la fin, la création et la destruction, une entité ultime sans conscience, mais terrifiante et rassurante à la fois. Elle est représentée par le symbole de l'infini bleu.



# Ancien Panthéon

Liste des divinités de l'Ancienne Alliance

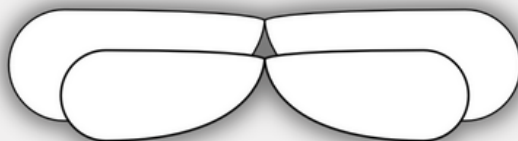
## Les sept aspects vitaux

Ce sont les sept divinités félinées, qui représentent tous les aspects de la chasse de ce peuple si particulier. On y retrouve donc Snûtish le dieu de l'initiative, du commencement et de la jeunesse; Pamphrys le Dieu de L'instant, de la patience et du calme; Melior le Dieu du Jeu, du Regard et du Hasard; Fnarem Dieu de la maturité, du savoir et de la parentalité; Lersh le Dieu de la ténacité, de la vengeance et des contrats; Yaja le Dieu de la puissance, de la colère et de la guerre; Thekan le Dieu de La Fin, dieu des morts et de la médecine. Cependant, ces dieux sont parfois vénérés séparément par d'autres peuples. Ils sont représentés par une tête de flèche noire entourée de sept points verts.



## La Très Haute Kvall

Déesse des orniens, ce culte rigide est cependant réservé principalement aux orniens ailés. Elle représente la liberté et le courage, et punit les lâches et les incapables. C'est une divinité impitoyable, représentée par des ailes de libellules blanches.



## La Mort

Divinité évidente et pourtant incorporée tardivement au panthéon, suite à l'incorporation des nécrotiques. C'est une divinité neutre, qui n'est pas représentée. Elle est à la fois terrifiante, bienveillante et mystérieuse.

# Symboles de l'Ancienne Alliance



**Symbole de l'Alliance de Ryok.** Ce symbole est encore utilisé par ceux qui veulent reconstruire l'ancien régime.



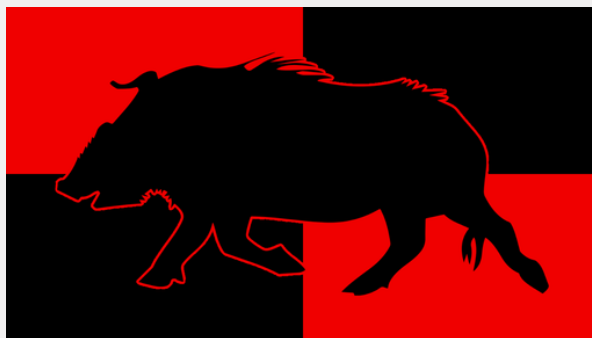
**Symbole du Haut conseil de l'Alliance.** Seuls les rares survivants de la destruction du conseil portent encore ce symbole.



**Symbole du Haut commandement de l'Alliance.** La plupart des généraux et hauts gradés qui portaient ce symbole sont soit morts, soit on rejoint les rangs des dirigeants dans les nouveaux royaumes.



**Symbole de l'Inquisition de l'Alliance.** Faisant à la fois office de services secrets et d'armée d'élite de l'Alliance, la plupart des membres de l'Inquisition ont aujourd'hui péri. Aussi redoutés que détestés, les membres de l'Inquisition encore en vie font aujourd'hui profil bas.



**Symbole de l'armée régulière de l'Alliance.** De nombreux soldats et guerriers ont porté ce symbole pendant de nombreuses années. Depuis la création du nouveau royaume, on reconnaît les vétérans de la guerre contre les sulariens et de l'occupation grâce à ce symbole.



# Les Confréries

## Hiérarchie

*Toutes les confréries fonctionnent sur le même modèle hiérarchique.*

- **Grand maître** : c'est lui qui prend les décisions les plus importantes.
- **Grand conseiller** : il peut y en avoir plusieurs. C'est lui le plus proche du Grand maître.
- **Inspecteur** : il est envoyé à travers le monde pour assurer le bon fonctionnement interne de la confrérie.
- **Ambassadeur** : il interagit avec le monde extérieur au nom de la confrérie.
- **Champion** : il fait partie des meilleurs guerriers de la confrérie, à qui on confie des missions plus délicates.
- **Scribe** : il retranscrit le savoir de la confrérie en écrit et le garde dans les archives.
- **Bras armé** : son rôle est de protéger les lieux et les personnes importantes de la confrérie.
- **Garde** : il forme le gros de la force de frappe de la confrérie, sans être forcément un professionnel du combat à la base.
- **Donateur** : il participe au financement de la confrérie, sans en être un membre virulent.

## Les chasseurs de primes

Cette confrérie regroupe les chasseurs de primes du monde Ryok. L'avantage de celle-ci est qu'elle fixe un code d'honneur à ses membres, ce qui les oblige à ne pas enfreindre les lois, et à rester loyaux envers leurs pairs. En échange, elle offre une gestion gratuite du capital de ses adhérents, des lieux où se reposer, ainsi que des missions officielles. Elle négocie également les primes pour ses membres, de la manière la plus avantageuse possible. Le Grand Maître actuel est un féliné du nom de Cheszaz, à la fourrure noire, expert dans le maniement du cimenterre et du bouclier. Depuis l'occupation, c'est une confrérie très importante et utile.

## Code d'honneur des chasseurs de prime

- Tu ne tueras point un autre chasseur de primes, sauf en cas de duel, dont les règles ont été mises en place par les deux parties.
- Tu n'accepteras que des contrats venant de la guilde. Si tu es sans travail depuis plus de deux semaines, tu es en droit de réclamer une compensation.
- Tu ne tueras ta cible que si tu n'en as point le choix.
- Tu ne tortureras ni ne blesseras ta cible inutilement.
- Les innocents ne doivent pas subir les effets de la chasse.
- Si vous vous alliez avec un autre chasseur, la prime ne sera nullement augmentée. Cependant, les gains seront partagés équitablement.



# Les Confréries

## Les Yeux

Cette confrérie est crainte de tous, mais elle est d'une utilité quasi publique. Il s'agit en fait de l'organisation rassemblant toutes les informations possibles et inimaginables sur le Monde de Ryok et ses habitants. C'est un regroupement d'espions et de voleurs. Son activité repose sur la vente d'information, et la transaction d'objets dérobés. Personne ne sait véritablement comment entrer en contact avec ses membres, mais tout le monde sait qu'ils trouvent toujours leur client au bon endroit, au bon moment. Personne, même pas ses membres, ne sait qui dirige véritablement les Yeux.

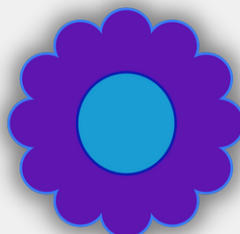
### Lois des Yeux

- Tu ne tueras ni ne voleras un autre membre des Yeux.
- Le meurtre n'est pas toléré, sauf si vous êtes reconnu. Privilégiez toujours la fuite.
- Voler le client n'est pas autorisé, du moins lors de l'exécution du contrat.
- Personne ne doit vous voir ni savoir que vous avez été présent en un lieu.



## Les Artistes

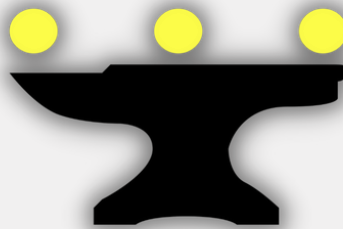
Cette confrérie rassemble tous les métiers artistiques : peintres, écrivains, chanteurs, comédiens, etc. Elle leur confère une sûreté au niveau des revenus et du rythme de vie, en échange de prestations régulières. L'organisation peut ainsi créer de véritable spectacle mélangeant plusieurs corps de métier, mais aussi envoyer aux quatre coins du monde des artistes célèbres. Elle permet aussi à des clients ayant des demandes bien spécifiques d'être mis en contact avec les artistes en question. Les tarifs sont toujours âprement négociés avec les clients, mais toujours en restant avantageux pour le prestataire. Cela permet de garder un bon équilibre pour tous. Elle permet aussi une bonne défense contre la censure pour les artistes. Le Grand Maître des artistes actuel est nommé Clodomir le Conteur. La confrérie a survécu en secret pendant l'occupation, et jouit d'une nouvelle jeunesse depuis la création des nouveaux royaumes.



# Les Confréries

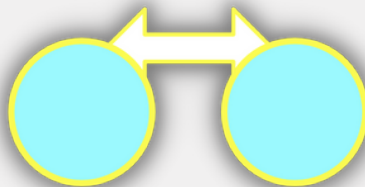
## La Coalition

Cette confrérie rassemble tous les artisans, commerçants et ingénieurs du Monde de Ryok. Ils sont pour le progrès, mais sans renier pour autant toutes les inventions passées. Ils recherchent juste l'avancée technologique, qui pour eux peut être combinée à la magie. Ils ont aussi une grande importance dans la fixation des prix du marché dans chaque royaume, et ont donc un poids considérable dans les décisions prises par les pouvoirs en place. Cette confrérie offre de nombreux avantages à ses membres : assurances, protection des droits, location de mercenaire, aide au transport de marchandises, etc. La confrérie est actuellement dirigée par le Grand Maître Dhodmak, un vieux nain très alerte en matière de commerce. C'est grâce à lui si la monnaie est restée la même partout sur le continent après l'occupation.



## Les Omniscients

Cette confrérie rassemble tous les artisans, commerçants et ingénieurs du Monde de Ryok. Ils sont pour le progrès, mais sans renier pour autant toutes les inventions passées. Ils recherchent juste l'avancée technologique, qui pour eux peut être combinée à la magie. Ils ont aussi une grande importance dans la fixation des prix du marché dans chaque royaume, et ont donc un poids considérable dans les décisions prises par les pouvoirs en place. Cette confrérie offre de nombreux avantages à ses membres : assurances, protection des droits, location de mercenaire, aide au transport de marchandises, etc. La confrérie est actuellement dirigée par le Grand Maître Dhodmak, un vieux nain très alerte en matière de commerce. C'est grâce à lui si la monnaie est restée la même partout sur le continent après l'occupation.



# Les Sectes

## Hiérarchie

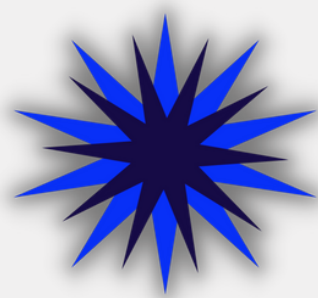
*Toutes les sectes fonctionnent sur le même modèle hiérarchique.*

- **Le grand gourou** : c'est lui qui dirige la secte.
- **Les conseillers** : leur nombre peut varier, ils s'occupent de faire appliquer les décisions du grand gourou.
- **Les diplomates** : ils sont les représentants de la secte dans les lieux de pouvoir.
- **Les espions** : ils sont au service des diplomates, et observent les ennemis de la secte.
- **Les prêcheurs** : ils s'occupent d'organiser les messes et de faire les sermons.
- **Les envoyés** : ils sont chargés du recrutement et de la propagande auprès du peuple.
- **Les moines combattants** : ils protègent la secte.

## Le Culte des Premiers Êtres

Cette secte se caractérise par son aspect assez pacifiste. Il s'agit d'un regroupement de personnes qui croient au retour des Premiers Êtres et qui se préparent donc en conséquence, car d'après eux, seuls ceux qui auront le privilège d'être considérés comme assez purs pourront survivre à ce retour. Ils sont de fervents partisans de l'utilisation de la magie, la préférant aux progrès technologiques.

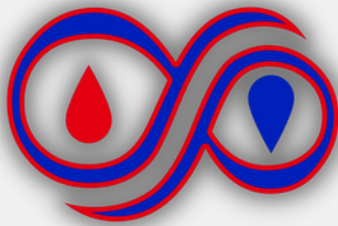
Cependant, ils ne sont pas totalement fermés d'esprit, et acceptent de temps en temps l'utilisation de la mécanique. Ce culte est dirigé par le Grand Gourou Hamedi, un des plus anciens Troll encore en vie, modèle de dévotion à l'Histoire et personne de grande sagesse.



# Les Sectes

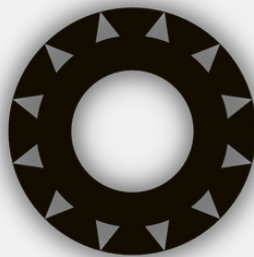
## Les Magister

Ce mouvement prône la seule utilisation de la magie. Ses membres y consacrent de grandes recherches, mais sont plutôt réfractaires à toute technologie, qu'elle soit ancienne ou plus moderne. Ils ont participé à plusieurs actions de sabotages de grands chantiers, notamment lors de l'apparition des dirigeables. Ils se font aujourd'hui plus discrets, mais restent une potentielle menace pour l'ordre public. Ses membres sont eux-mêmes pratiquants de la magie, et certains sont de puissants mages. On retrouve beaucoup d'élémentaux dans leurs rangs. Le Grand Gourou actuel est inconnu. Nombreux ont donné leurs vies pour protéger Ryok au cours de l'occupation, afin de sceller les portails démoniaques.



## Les Mecanic

Il s'agit du penchant inverse des Magister. Eux vénèrent la technologie pure, et sont contre toute utilisation de la magie, quelle qu'en soit la forme. Ils sont aujourd'hui assez menaçants, se livrant même à des pratiques brutales à l'encontre des communautés pratiquant la magie. Les élémentaux sont, bien évidemment, leur cible de prédilection. Ils livrent une guerre acharnée contre toutes les autres confréries et sectes utilisant ou s'intéressant à la magie en général. Cette secte est activement surveillée par les autorités, afin d'éviter le pire. Le Grand Gourou actuel est inconnu.



# Les Sectes

## Les Démonistes

Cette secte se consacre à la vénération et l'étude du plan démonique et des créatures qui y habitent. Les démons qui se présentent à la secte sont vénérés, cependant certains disparaissent de manière précipitée dans des laboratoires douteux, pour y être "étudié" plus en profondeur. Cette secte est en froid avec les Mécanic, et tente de posséder la puissance démonique afin de les combattre sur un pied d'égalité. Il est ainsi arrivé plusieurs accidents, par exemple avec l'invocation d'un géant de feu en plein village. Cette secte se fait malgré tout assez discrète dans les affaires du Monde de Ryok, du moins pour l'instant. Le Grand Gourou actuel est inconnu. Nombreux ont donné leurs vies pour protéger Ryok au cours de l'occupation, afin de sceller les portails démoniaques.

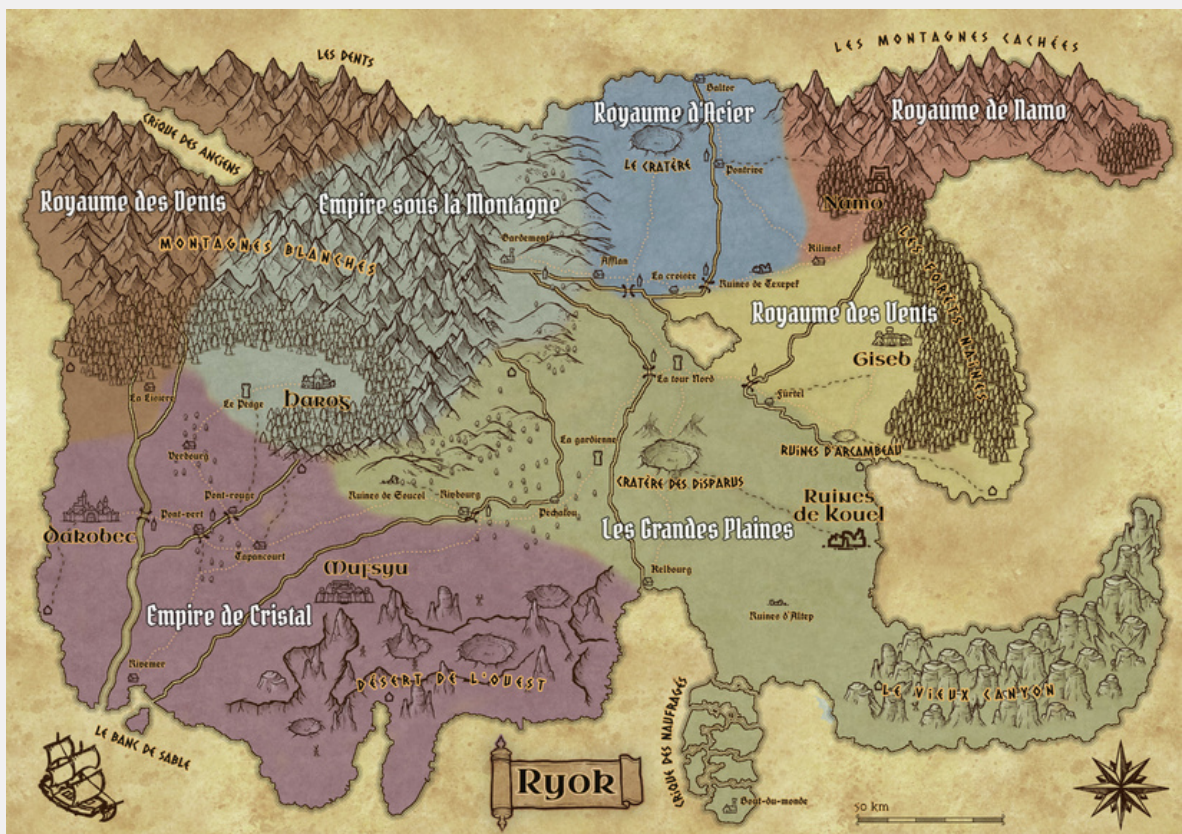


## Le Culte des Dragons

Ce culte est en réalité la plus ancienne secte qui existe. Elle fait désormais partie du paysage, et elle ne s'en prend qu'à ceux qui s'attaquent à ses membres. La secte a pour but de rassembler un maximum d'informations sur les Dragons disparus, et si possible de retrouver leur trace. Ses membres les considèrent comme des Dieux, et préparent leur arrivée du mieux qu'il le peuvent, parfois en accord avec les autorités. Ils sont prêts à aider une communauté uniquement en échange d'information sur des possibles Dragons ou artefacts en relation avec eux. Ils ont un immense respect pour les Reptaliens, et ils les voient comme les légitimes descendants des Dragons. Ils admirent également les Trolls, ceux-ci étant les derniers (et les seuls) à avoir eu des relations avec les Dragons. Le culte est actuellement dirigé par la reptalienne Ludhalys la Bienveillante, dont les écailles de jade sont d'une grande beauté et dont la sagesse est infinie.



# Cartes



LES MONTAGNES CACHÉES



50 km

LES DENTS

TRIQUE DES ANCIENS

MONTAGNES BLANCHES

DAROS

Oufsyu

DÉSERT DE L'OUËST

LE BANC DE SABLE

Ryok



Namo

Giseb

Ruines de Kouel

TRIQUE DES NAUFRAGES

LE CRATÈRE

CRATÈRE DES DISPARUS

Gardemont

Le Péage

Darobec

Kioemer

Daltor

Pontivoie

Kilimof

Ruines de Texepet

La tour Nord

Furitel

RUINES D'ARCAMBEAU

Ruines d'Altep

BOULOU-MONTE

Relbourg

La gardienne

Pechalou

Ruibourg

Ruines de Soutoul

Tapancourt

Pont-neer

Pont-rouge

Verbours

En Liaisere

Afflan

En croisiere



LES MONTAGNES CACHÉES

Royaume de Namo

Royaume d'Acier

Empire sous la Montagne

Royaume des Dents

Royaume des Venis

Doros

Darobec

Oufsyu

Empire de Cristal

Ruines de Kouel

Les Grandes Plaines

LES VIEUX CANYON

Ryok

LE BANC DE SABLE

TRIQUE DES ANCIENS

MONTAGNES BLANCHES

LES PARTS NAIVES

DÉSERT DE L'OUEST

(RIQUE DES NAUFRAGES



LES DENTS

Namo

Kilimof

Giseb

RUINES D'ARCAMBEAU

CRATÈRE DES DISPARUS

Relbourg

Ruines d'Altep

Bout-du-monde

Daltor

Pontivo

Ruines de Texepet

Afman

En croisée

La tour Nord

Furteil

En gardienne

Pechalou

Ruines de Coucol

Ripbourg

Le Penge

Verbourg

Pont-rouge

Caponcourt

Pont-vert

Kipemer