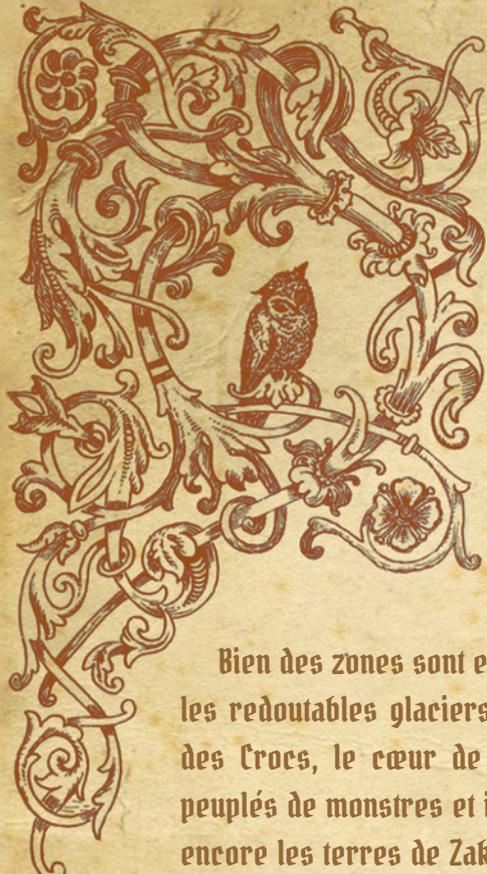


Livret Univers

Gaïa	1
L'âge du Chaos	2
L'âge des Hommes	3
Les dieux des Hommes	4
Le Jeu du Grand Donjon (890)	5
Le Jeu du Grand Donjon (1051)	6
Les Castes du Donjon de Slava	7
La corruption du Jeu	9
Zyphus	10
Fanelia	11
Val Tronc Blanc	12
Zakankor	13
Hauts remparts	14
Terres sauvages	15
Empire du Soleil	16
Pirates des Lames rouges	17
Guilde des Griffons	18
Les esclaves des Cendres	19
Les disciples de Zyphus	20



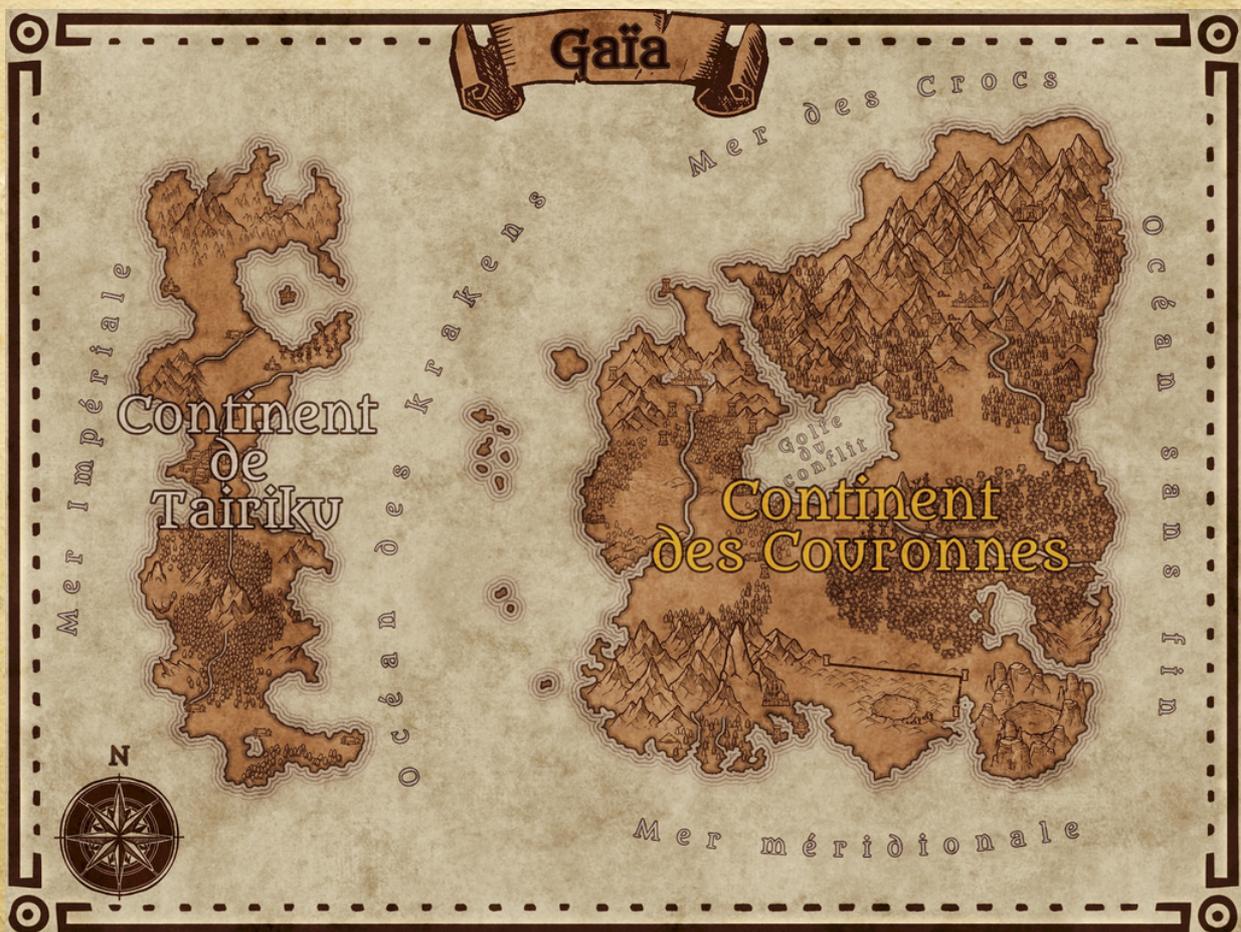


Gaïa

Tel est le nom que l'on donne à notre monde. Gaïa représente les mers, la terre, les vents, les montagnes, les rivières, les forêts et tout ce qui caractérise la nature. On ne sait comment le monde de Gaïa est venu à naître mais une chose est sûre, il a été là avant nous et il persistera là bien après. Nous définissons également, à tort, Gaïa comme l'ensemble des territoires connus de l'humanité qui se limitent à ce que les explorateurs, chanceux d'avoir pu revenir de leurs voyages, ont pu raconter.

Bien des zones sont encore inatteignables ; les redoutables glaciers au nord de la mer des Crocs, le cœur de la jungle de Gadora peuplés de monstres et indigènes hostiles, ou encore les terres de Zakankor défiant chacun de s'y perdre... Mais ce n'est qu'une question de temps avant que les secrets de Gaïa ne se dévoilent. La soif d'aventure des Hommes, leur curiosité fiévreuse et leur appétit envers la richesse les entraînent à mépriser

les dangers de Gaïa et se jeter à la conquête de ce qui leur est encore inconnu. J'estime que d'ici quelques siècles, nous aurons découvert d'autres continents que celui des Couronnes et de Tairiku. Qui sait, ces derniers seront possiblement habités par d'autres êtres, par des civilisations aux étranges secrets... Et peut-être trouverons-nous un jour le Donjon de Slava.



L'âge du Chaos

Avant le Grand soulèvement des Hommes, Gaïa était dominée par des créatures hideuses, les monstres. Certains étaient grands comme des granges, d'autres petits et verts, d'autres encore presque semblables aux humains mais dotés de pouvoirs surnaturels.



Aujourd'hui, on nomme cette période de notre histoire : l'âge du Chaos. Les rares écrits que j'ai pu retrouver mentionnent une civilisation d'antan où les monstres réduisaient les humains en esclavage et d'autres races qu'ils considéraient semblables : inférieures. Cependant, il arrivait que les asserois soient élevés en bétail afin de nourrir de sombres rituels..

D'autres traces de cet âge sont parsemées de part et d'autres sur notre continent. Nos archives paraissent bien minces vis-à-vis des donjons qui abritent une quantité effroyable de monstres méconnus et des reliques, objets magiques dont nous n'arrivons toujours pas à percer les secrets de fabrication. Tant de choses sont encore hors de notre compréhension. Le plus grand mystère reste la magie que les monstres utilisaient. Une magie qui permettait de modéliser les éléments à leur guise ou même de ramener à la vie n'importe quelle créature en échange d'une servitude éternelle. Les ruines de cette magie survivent encore à travers de rares monstres, mais ceux-ci se cachent encore au monde.

L'âge du Chaos s'acheva avec l'arrivée des dieux permettant aux Hommes et leurs alliés de quitter leur statut d'esclave et de devenir enfin maîtres de leur destin. Ceux qui combattirent aux côtés des Hommes étaient des races plus pacifistes malgré le sang monstrueux polluant leurs veines (telles que les nains, les elfes, et autres hominidés), eux-même opprimés lors de l'âge du Chaos. S'ils sont aujourd'hui tolérés dans certains royaumes humains, comme à Fanelia, ils attisent toujours suspicion et méfiance. En effet, s'adaptant avec difficultés aux progrès qu'offre la civilisation -leurs apparences révélant nettement leurs affiliations mauvaises- ils préfèrent souvent s'en tenir éloigné.

L'âge des Hommes

Cet âge débute avec le Grand soulèvement : événement historique où les Hommes se sont unis pour affronter les monstres. Guidés par les dieux, des héros sont nés et ont su regrouper l'humanité sous une même bannière. Ensemble, les Hommes ont formé la plus grande armée de tous les temps et mené bataille.



La guerre s'est achevée sur les hauteurs du célèbre Mont Venteux. Les récits parlent d'un combat légendaire opposant les Hommes et leurs alliés à des hordes de créatures et de monstres gigantesques. Le combat dura plusieurs mois éprouvants et par de multiples actes de bravoure, de solidarité et de sacrifice, l'humanité vaincue. Le sol aux alentours du Mont Venteux témoignent encore de cette bataille là où le sang des monstres a profondément souillé la nature environnante.

Les héros triomphants se sont séparés et chacun d'entre eux a fondé un royaume qui, jusqu'à aujourd'hui, est toujours debout. L'ensemble des royaumes est nommé : les Couronnes. Avec le temps, chaque royaume a développé sa propre culture guidée par les préceptes de leur fondateur et influencée via des événements historiques majeurs.

Des divergences religieuses ont amené des conflits qui ont bien trop souvent débouché sur des longues guerres entre les royaumes des Couronnes. Et lorsque le dissensus n'était pas culturel, l'inégale répartition des ressources au sein du territoire savait de manière récurrentes engendrer des tensions. Malgré nos divergences, l'humanité a toujours su faire face collectivement aux grandes invasions qui ont menacé notre civilisation. Les deux plus notables sont celles de la Horde et du Seigneur de la nuit. Les Hommes ont réussi à faire front commun afin de préserver l'humanité d'un nouvel âge du Chaos.

De plus, contre de tels dangers, des nouveaux héros se sont réveillés et ont guidé à chaque fois l'humanité vers la victoire. Les dieux nous protègent et continuent de veiller sur nos âmes malgré notre prétention et nos rivalités parfois futiles.

Les Dieux de Gaïa

Pour une raison que l'on ignore encore, les dieux sont arrivés sur Gaïa et ont aidé l'humanité lors de sa bataille contre leurs oppresseurs. Ils sont intervenus en prêtant leur puissance à des individus que l'histoire nomma à posteriori de leurs exploits : Héro. Depuis qu'ils se sont levés pour la liberté, les humains, forts de ses nouveaux alliés reconnurent leurs existences et les célébrèrent.



Aucun dieu n'a été aperçu sur Gaïa. Ils demeurent des entités intangibles que l'on ne peut atteindre. Cependant, on peut cependant s'en rapprocher. Certains se voient loués de la tâche de communiquer avec eux ; ayant le cœur guidé par ceux habitant les cieux, ces guides sont capables de miracles. Les grands prêtres sont en mesure de convoquer une magie divine : la magie des dieux.

Le continent des Couronnes dispose de son Panthéon composé de 8 dieux. Les royaumes des Couronnes sont bien disparates dans leurs cultes ; ils peuvent prier et vénérer un ou plusieurs dieux, ou bien, aucun, comme à Zakankor.

À Fanelia, les habitants ont érigé un grand temple en l'honneur de la Pléiade, cette religion adore l'ensemble des dieux du Panthéon. Selon les dires des représentants ecclésiastiques, les dieux peuplent le ciel et chacun s'arrange en une constellation. Au Val Tronc Blanc, le culte de l'Unique domine avec Stegmine, le Guerrier blanc, modèle de vertu et de force pour les valois.

Le plus fascinant avec les dieux de Gaïa est le cas du continent de Tairiku avec l'Empire du Soleil, que nous avons découvert il y a deux siècles. Ces habitants ont vécu une histoire similaire à la nôtre : ayant connu un grand soulèvement, lui-même datant d'une période semblable. De plus, l'Empire du Soleil voue un culte envers deux entités : Kajam et Ner'co, des dieux présents dans notre propre panthéon.

Tout cela renforce l'idée que les dieux transcendent les frontières et notre compréhension du monde. Cela ne peut être un hasard que des peuples séparés durant si longtemps par un océan, partagent une histoire commune et vénèrent des figures analogues. Néanmoins, notre culture est bien différente. De part son étendu territoire et sa multiplicité de communautés, le continent des Couronnes offre à admirer une diversité incroyables de cultures et d'horizons.

Le Jeu du Grand Donjon

Parmi les légendes qui sont contées et édulcorées depuis l'âge des Hommes, celle du Jeu du Grand Donjon est peut-être la plus tenace et connue de notre civilisation. Sa popularité découle de son aspect merveilleusement intrigant.



Chaque royaume et région de Gaïa dispose de sa propre variante. Pour les habitants de Fanelia, ce jeu existe pour impressionner les dieux de la Pléiade afin d'obtenir leurs faveurs divines. Selon les sages du Val Tronc Blanc, c'est une ultime épreuve où l'on rejoint Stegmine, le guerrier blanc, dans son combat parmi les étoiles et ainsi espérer devenir l'un de ses disciples. Les athées de Zakankor défendent l'hypothèse qu'il s'agit du lieu où la destinée de chaque participant pourra s'accomplir s'ils l'emportent sur autrui. Une tribu des Terres sauvages développe une opinion qui se distinguent ; ses membres soutiennent que cela s'apparenterait à un rite initiatique où l'on affronte ses peurs et ses démons. Il se trouve exister tant d'autres versions qu'il me faudrait plusieurs ouvrages pour toutes les énumérer. Toujours est-il que Roger de la BonneMie a écrit un essai autour du thème suivant : "Les légendes, des outils fédérateurs" où il aborde en détail la légende du Jeu du Grand Donjon.

L'élément commun entre les différentes versions de cette légende est un jeu où des héros en devenir s'affrontent pour obtenir gloire, richesse, savoir et pouvoir. Autant de raisons pour motiver n'importe quel être humain d'y participer. Moi même je succomberais à la tentation si je pouvais effleurer la grâce et le salut de celui touché par la vérité totale, l'absolue conscience du monde, de l'entièreté de ses recoins, de ses ombres.

Jeu des dieux ou épreuve initiatique, cela ne change pas le fait que le titre de ce "Jeu" n'est pas des plus attirant. "Grand Donjon", au premier abord cela m'évoque les nombreux donjons inexplorés dont les niches, galeries, et cachettes se prêtent à y accueillir des monstres.

Toutefois, est-ce que mes connaissances et ma perception ne me limiteraient pas à la compréhension de ce que "Grand Donjon" pourrait signifier ? Suis-je capable d'entrevoir les potentiels de ce "Grand Donjon"? Quelque chose au-delà de notre compréhension individuel de mortel : la possibilité d'une destinée commune, de l'avènement d'un nouvel âge...

Le Jeu du Grand Donjon

En l'an 1050 s'est produit un événement étonnant pour l'histoire de l'humanité ; des participants du Jeu du Grand Donjon sont revenus. Nos élus nous ont été rendus et, avec eux, leurs inestimables mémoires. C'est grâce à leurs récits que cet ouvrage vit le jour. Et bien que nos cœurs furent gorgés d'espoir lors de leurs réapparitions, ce qu'ils avaient à nous dire jeta un voile d'une infinie noirceur sur le continent des Couronnes. Depuis, nous savons que nous avons raison de vivre dans la peur, de craindre ces puissantes entités dont nous ignorions encore l'origine. .

Le Jeu du Grand Donjon, fut une légende commune, partagée depuis l'aube de l'âge des Hommes. Si, les civilisations se distinguaient par leurs interprétations du mythe, aujourd'hui nous reconnaissons nos fourvoiements. Aucun être sain n'aurait pu imaginer pareille vérité. Il aurait fallu chercher ses dires auprès de nos fous, de nos alités - et encore leurs cauchemars auraient été bien calmes en comparaison de ce qu'implique ce "jeu".

Nos élus ont été invités à sa cent-treizième édition. Rassemblant ainsi leur courage, ils ont été, de tous les royaumes, à répondre présents. Malheureusement, dès les premières secondes en dehors de leurs patries, ils comprirent qu'ils avaient été trompés ; devant eux se tenait un démon au sourire abominable. Le monstre leur présenta ce qui allait devenir leurs calvaires. Ils devaient participer à différentes épreuves plus sordides et perverses les unes que les autres et tenter d'y survivre. L'objectif d'une telle compétition n'est pas le salut de l'humanité mais bien, au contraire, le plaisir d'un public monstrueux, se réjouissant d'admirer les efforts désespérés des hommes et des femmes.

Alors que les cœurs et les corps se déchiraient en d'atroces cris, nous n'entendions aucune de ces plaintes. Le Jeu macabre se tenait en dehors des continents connus par les Hommes ; sur un endroit tout autre, nommé : Le Donjon de Slava. Nous avons des indices nous permettant de penser que c'est dans cet antre que les fielleux se reproduisent. Dès la fin de l'Âge du Chaos, ils se seraient abrités en ces lieux. Leurs immondes races auraient perduré ainsi.

Si les êtres rencontrés par nos champions ont rivalisé de perfidie, le mensonge n'a pas teinté tous leurs dires. Les promesses de récompenses ont été honorées, et des vies se sont vu métamorphosées suite à ses bénéfices. Comment omettre celle dont le territoire s'étend à présent partout sur la houle ? Herminie Jacka, Grande Dominatrice des mers et des vents d'ouest, Capitaine des Lames rouges, Grande gagnante du Jeu du Grand Donjon. Les pouvoirs qu'elle a acquis grâce à sa victoire lui ont permis d'envahir Fanel et de prendre la vie au regretté Roi Marius Colombe. Le jeu a des conséquences, et parfois, lorsque ses faveurs miraculeuses sont accordés à ceux dont l'âme est déjà noirci par le vice, cela peut entraîner des désastres courbant la destinée de l'humanité.

Les castes du Donjon de Slava

En ce domaine, nos élus n'ont pas rencontré le seigneur. Il se fait appeler "Maître", le "Maître du Donjon" et chaque monstre semble se réjouir de clamer ce nom. Malgré l'investigation courageuse des nôtres, on ne sait encore rien concernant le véritable maître de ce territoire ; est-il érigé tel un dieu ? Est-il à l'origine de ces espèces démoniaques ?

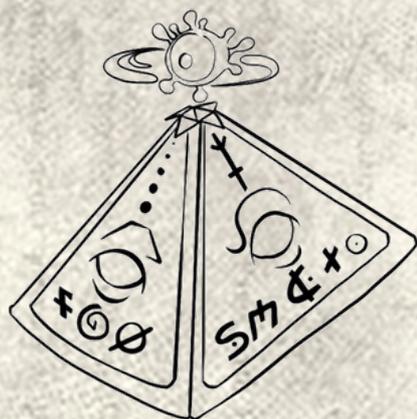
Avec un pouvoir politique dont nous ignorons toujours l'étendue, d'autres acteurs se détachent de la masse verdâtre. Ils font partie de grandes familles et paraissent tantôt agréablement accueillis par le peuple, tantôt craints. Les autres s'adressent à eux avec respect en les désignant par le titre de leurs castes.

Les participants ont pu approcher certains comme une gobeline à peau rougeâtre dénommée Alby Boom, ils ont pu découvrir le caractère chaotique et explosif de la créature. Les castes sont des clans ancestraux, déjà narré à l'intérieur des ouvrages abordant l'âge du Chaos. Elles seraient aux nombres de douze et, malgré les récits rapportés, nous ne connaissons que leurs noms. Nous ne connaissons ni leur rôle, ni leur objectif au sein du Donjon de Slava.



*La Communauté
des Hommes-Poissons*

Les Sorciers Pourpres



Les Fantômes des Châteaux



*Les Chevaliers Noirs de
Zyphus*



Les Onis Cornus

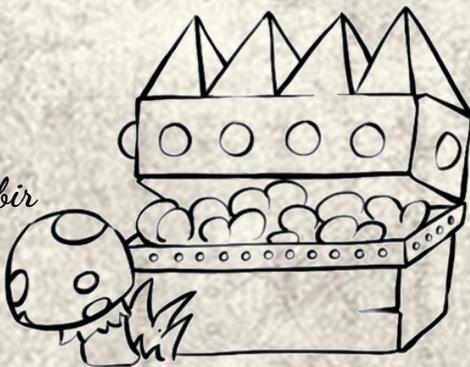


Les Gobelins Rouges

La Guilde de l'Araignée



Le Gros Zoubir



Les Loups Garous Argentés



Les Succubes Infernales



Les Vampires de Belmont



Médusa

La corruption du Jeu

Nos héros, nos élus, nos lumières. Ils sont revenus en effet du Jeu. Ils en sont revenus victorieux. Et que les chants puissent célébrer leur gloire. Ils en sont revenus avec des récompenses fabuleuses, avec des dons et puissances dépassant l'entendement. Nous aurions dû nous souvenir que chaque chose à son prix..

Le vice monstrueux ne s'arrête pas aux frontières. Il s'attaqua à la chair de nos champions. Une flamme infernale qui palpète sur la joue de la Capitaine Hermine, l'œil assombri du Maître des Pièces, une peau écailleuse, des cornes démoniaques, des oreilles de bêtes, tant de corruptions, tant de reliquats monstrueux. Nos héros porteront à jamais la marque du mal.

Or, à ce qu'en disent certains témoignages, il serait possible de se débarrasser du vice. L'actuel roi du Val Tronc Blanc, Azaroth, Porteur d'Excalibur, a confirmé qu'il était possible, à l'aide d'un savoir Valois et de Stegmine, de purifier son âme de tout mal. Malheureusement, il n'a pas souhaité partager ce secret avec le conclave des sages.



Zyphus

Le culte d'une entité nommée "Zyphus" semble être particulièrement implanté dans le Donjon Slava. Sa porte-parole, présente lors de la dernière édition du Jeu, rivalisait d'inhumanité par son physique cadavérique et son adoration démente. Lors des ses prises de paroles, elle abordait le caractère suprême et infini de Zyphus, et célébrait aussi ses chevaliers funestes.



Aujourd'hui, malheureusement, le mal s'est répandu jusqu'à nos rives, et l'on entend ce nom sinistre sifflé entre les dents des non-morts. Ces créatures entonnent ses titres comme cris de ralliement : "Seigneur Tout Puissant Zyphus". Seulement, jamais, dans l'histoire de l'humanité, il n'a été question de dieu monstrueux. Même lorsque nos ancêtres subissaient les tortures des bêtes qui les tenaient en esclaves, jamais, des actes religieux ou la rumeur de croyances furent observés.

"Zyphus" ne pourrait-il pas être évoqué sous un caractère idéologique ? Si tel est le cas, les monstres projettent dans le divin leurs systèmes de représentations. "Zyphus" serait un mot situé dans un certain champ sémantique, à l'intérieur d'une chaîne de connotations. Là où, nous nous adressons à nos dieux afin d'obtenir une assistance divine, les monstres ne formuleraient aucunes requêtes mais useraient de ce nom en sa qualité essentielle. Par antonomase, "Zyphus", désignerait l'absence, le vide, la fin. Des termes qui ne sont pas sans terrifier nos grands sages ayant déjà effleuré la théorie interdite du néant.

Fanelia

Premier royaume des Hommes, Fanelia est devenu une terre d'accueil pour toutes les races. Le brassage raciale étant une réalité, le progrès n'en est que plus rapide ! Les avancées culturelles, scientifiques et technologiques sont nombreuses et chaque individu a la possibilité de s'élever dans la société de Fanelia. C'est une société où la renommée s'établit sur des valeurs telles que l'entraide et la solidarité, peu importe l'origine ou la classe sociale.

En outre, c'est une cité où tous les dieux, regroupés sous le nom de Pléiade, sont priés par qui le souhaite. La religion est présente dans le royaume mais n'influence nullement le pouvoir de la famille royale.

L'emblème du royaume est le dragon, en mémoire de la première reine fondatrice qui a chevauché un dragon lors du Grand Soulèvement.

Jouer un membre de Fanelia

Comportements : Les faneliens sont humbles et laissent toujours une chance aux individus de prouver leurs valeurs. Néanmoins, ils ne pardonneront qu'une seule fois. Cultivés et curieux de tout, les faneliens sont également des philosophes. Loyaux envers la famille royale, ce sont des fervents défenseurs de la couronne et de leur pays.

Classes conseillées : Royal - Alchimiste - Guerrier - Barde - Prêtre

Race jouable : Humain

Religion : La Pléiade : Ensemble de dieux du panthéon humain

Thèmes : Romain / Grec / Antiquité

Couleurs : Rouge - Orange

Symboles : Le dragon, la Pléïade



Le Val Tronc Blanc

Le Val Tronc Blanc est situé au sein d'une grande vallée où trône une famille royale et de nombreux seigneurs en quête de gloire pour leur dieu Stegmine, le Guerrier blanc. Le devoir moral et la dévotion sont des qualités applaudies et récompensées dans ce royaume. Mais cette piété peut parfois excuser des aspirations orgueilleuses, voire masquer une volonté de prestige aveugle.

C'est une région où la justice et l'honneur prévalent. Très élitistes, ils prônent la supériorité de la race humaine sur les autres races – et ne s'en cachent nullement. Le nom du royaume est lié au grand arbre blanc millénaire qui fleuris au coeur du lac de Pur Fontaine, capitale du Val Tronc Blanc.

Après le règne long et paisible de la reine Marie Jade Praline, un nouveau roi fut couronné. Arzaroth, le porteur d'Excalibur, l'élu de Stegmine, devint le régent du Val après sa victoire au Tournois des Dignes.

Jouer un membre du Val Tronc Blanc

Comportements : Les valois sont des individus dotés d'un code moral très fort. Ils sont également d'un orgueil sans limite et ils n'hésitent pas à le rappeler aux autres. La religion de l'Unique a une grande importance à leurs yeux et ils doivent l'honorer quotidiennement. Les valois ont une aversion pour l'alchimie qu'ils répugnent et associent au savoir des monstres d'antan.

Classes conseillées : Grand Prêtre - Noble - Guerrier - Prêtre - Forgeron

Race jouable : Humain

Religion : l'Unique : Stegmine, dieu de la justice

Thèmes : Médiéval / Chevalier

Couleurs : Blanc / Beige : couleur de Stegmine

Symboles : L'arbre blanc, l'épée de Stegmine, Stegmine



Zakankor

Zakankor une gigantesque région montagneuse où de nombreuses communautés de nains et de barbares ont élu domicile. Le nom du royaume signifie en langue naine le "royaume des montagnes". La vie y est rude et les plus faibles n'y ont pas leur place. Ses habitants peuvent ainsi apparaître rustres et brutaux aux yeux des autres civilisations, car force et résistance physique sont des atouts indéniables dans les hauts monts.

Or, ce peuple ne se limite pas seulement à sa force armée, les membres robustes qui le composent sont également d'ingénieux architectes, de rusés stratèges et de très bon marins. Ils ont bâti leur civilisation avec l'aide des nains qui vivent en paix dans leur forteresse souterraine. Le royaume est depuis quelques siècles athée et rejettent fortement le concept des dieux.

Il y a peu, un dragon nommé Rubrucinere est sorti des profondeurs et a dévasté le royaume de Zakankor. Les capitales Fortonnerre et Grungrondal furent rasées. Tandis qu'une partie des rescapés choisirent l'exil en Terres Sauvages, les zakanriens se regroupèrent à Galadh pour monter une résistance.

A l'inverse, certains humains furent asservis par Rubrucinere et changés en Esclaves des Cendres.

Jouer un membre de Zakankor

Comportements : Rustre, brutal, direct, téméraire, ambitieux sont autant de qualificatifs qui définissent un zakanrien. Ils ne passent pas par quatre chemins pour expliquer les choses et faire comprendre leur désaccord. Cependant ce ne sont pas des mauvais bougres car après la baston vient la boisson ! Éternel fêtard, les zakanriens croquent la vie avant qu'elle ne les croquent. Ils réfutent l'existence des dieux, qui selon eux sont pour les faibles et simples d'esprit.

Classes conseillées : Berserker - Barbare - Forgeron - Rôdeur - Roublard

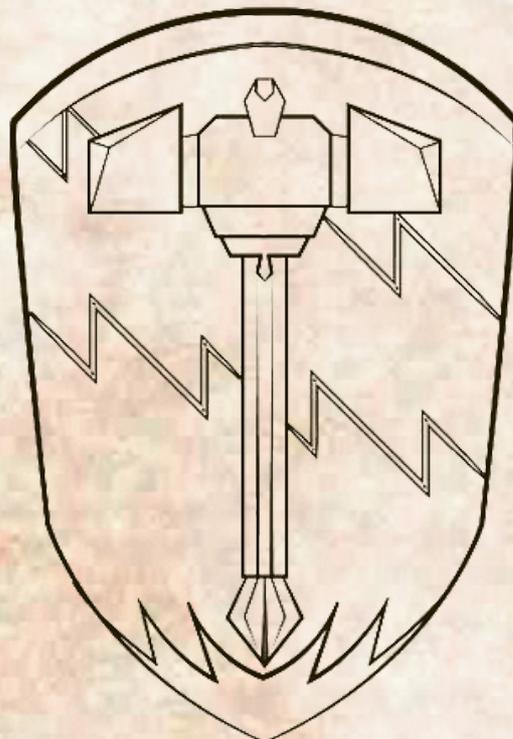
Races jouables : Humain ou nain

Religion : Aucun dieu, chaque individu forge sa propre destinée et sa légende !

Thèmes : Viking / Celte / Nain

Couleurs : Bleu / Gris / Marron

Symboles : La montagne, le marteau, les runes naines



Hauts Remparts

Hauts Remparts accueille une civilisation d'érudits qui s'élèvent en grandes tours. Plus la tour d'un individu est haute, plus son rang social est important dans la société. De leur sommet, cependant, aucune merveille n'apparaît à leur vue, rien qu'une étendue de terres arides, désertiques, où seul passe le vent. Ils essaient tant bien que mal de bâtir des chefs-d'œuvre afin de marquer l'histoire de l'humanité. Leurs esprits passionnés de créateurs les entraînent à constamment prendre des risques pour approcher de l'excellence et leur permet de faire d'incroyables découvertes. En leur rang, on ne dénombre qu'une poignée d'agriculteurs mais cela suffit à ces optimistes savants car, êtres de science, ils se nourrissent de connaissances ou de leurs potions. C'est une civilisation où l'alchimie est monnaie courante. Le royaume est dirigé par un conclave de sages, chacun spécialisé dans un domaine d'étude dont il est l'expert.

Jouer un membre de Hauts Remparts

Comportements : Toujours à la recherche de nouvelles idées, concepts ou connaissances, les Hauts-remparois sont d'éternels étudiants. Ils sont souvent en train de noter des idées sur leur carnet à l'aide de leur plume dont ils ne se séparent jamais. Même si ce sont des érudits, les Hauts-remparois n'ont pas peur d'utiliser leur talent d'alchimiste pour se défendre.

Classes conseillées : Maître alchimiste - Alchimiste - Noble - Prêtre - Rôdeur

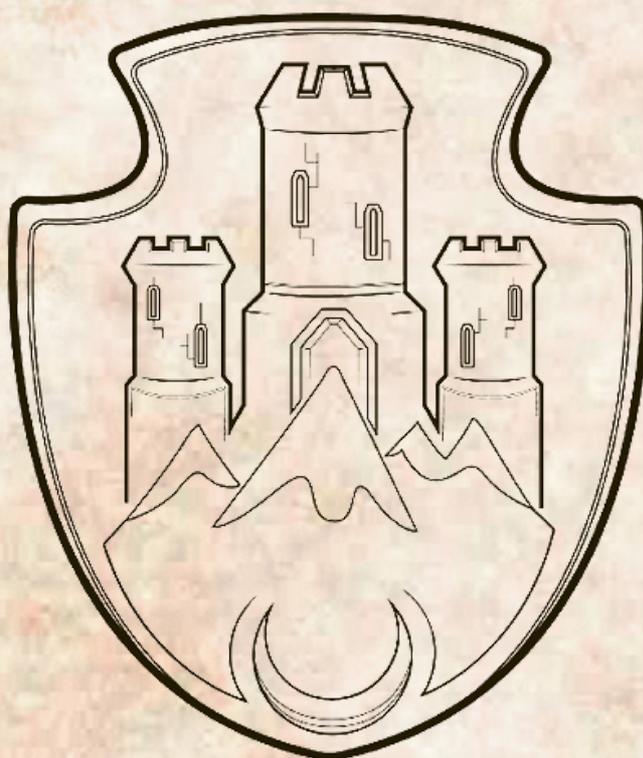
Race jouable : Humain

Religion : Rizel, le dieu du savoir

Thèmes : Victorien / Steampunk (léger) / Egyptien

Couleurs : Bleu / violet

Symboles : L'oeil de Rizel, les hautes tours, la muraille



Terres Sauvages

Dans la grande jungle de Gadora, des individus se regroupent et forment des clans pour rendre hommage à la terre et aux esprits de la nature. Par leur promiscuité avec la nature, ils sont autant dépréciés qu'admirés. "Homme-Bête", "Fils de l'eau", "Louve", sont des surnoms que les autres civilisations leur gratifient, car c'est de leur environnement qu'ils puisent leurs connaissances et il n'est pas rare de les voir obtenir des dons considérés comme mystiques pour les communautés plus citadines.

Trois tribus majeures sont présentes dans les Terres sauvages : le clan des écailles, le clan des harfangs et le clan des jaguars. S'ils connaissent le langage que déblatèrent les citadins, entre eux ils semblent souvent se comprendre d'un regard, vivant au même rythme que leurs compagnons. La relation harmonieuse - presque complémentaire - qu'ils entretiennent avec la nature les dotent d'une fine intuition leur permettant de survivre aux pièges du territoire de Gadora.

Alors que les sauvageons étaient considérés comme des bêtes, des êtres à part de la jungle, depuis l'arrivée massive de rescapés sur leurs terres, leurs coutumes et leurs traditions sont bien plus tolérées et comprises par les civils. Alors que la jungle de Gadora étaient auparavant perçue comme un lieu de danger à maîtriser, maintenant on la dit Terre d'exil et de paix.

Jouer un membre des Terres Sauvages

Comportements : Les sauvageons sont nés loin de la civilisation et n'ont jamais appris les us et coutumes des citadins. Mais cela ne les gêne en rien. Fier de leurs valeurs, ils les défendent ardemment sans pour autant essayer de convertir autrui. La nature est leur alliée et ils la respectent. Proche des bêtes, ils adoptent des postures et des comportements similaires pour manifester leurs émotions.

Classes conseillées : Eclaireur - Rôdeur - Barbare - Alchimiste - Prêtre

Classe lié à la faction : Druides

Races jouables : Humain ou Elfe

Religion : Aucun dieu du Panthéon, seulement la nature

Thèmes : Aztèque / Indien / Elfique

Couleurs : Pas de couleur dominante, mais ils portent souvent des éléments naturels

Symboles : En fonction de votre clan : serpent, plume, peau de bête



Empire du Soleil

Loin après les rivages de Fanélia , loin derrière les vagues de l'océan des Krakens, loin des autres civilisations, se trouve un gigantesque empire sur le continent de Taïriku. En dépit de l'immensité du territoire, un unique empereur y gouverne en maître. Il unifie toutes les nations autour d'une unique bannière et d'un code moral, érigeant la famille et la patrie comme sacrées. Leur culture est bien différente du continent des couronnes, leurs savoirs aussi. Par exemple l'alchimie se nomme la pyrotechnie et les maîtres dans cet art sont des artificiers. L'Empire du Soleil dispose de l'armée la plus puissante de tout Gaïa, grâce à ses armadas de navire et sa multitude de machines de guerre. Puissant et souverain, c'est un peuple de conquérants qui cherchent toujours de nouveaux adversaires à qui se mesurer !

Jouer un membre de l'Empire du Soleil

Comportements : Les membres de l'Empire du Soleil sont méthodiques et méticuleux. Leur discipline de fer font d'eux des perfectionnistes, toujours à la recherche de la solution la plus efficace et rapide. La mort n'est pas une fatalité pour eux. Ce n'est qu'un passage après avoir accompli sa tâche sur Gaïa. Les membres de l'Empire vouent un culte inébranlable à la famille impériale de l'Empire et encore plus à l'Empereur.

Classes conseillées : Ingénieur - Barde - Guerrier - Alchimiste - Roublard

Race jouable : Humain

Religion : Ner'co, dieu de la guerre et Kajam, dieu de la mort

Thèmes : Chinois / Japonais

Couleurs : Noir / Or et Jaune pour la famille impériale

Symboles : Le soleil, le corbeau



Pirates des Lames Rouges

Les pirates des Lames rouges sont des pillards et des criminels qui écument les océans et mers à la recherche de trésors à amasser. Ils font partie d'une organisation où la loi du plus fort est la règle principale. Quatre capitaines sont connus et se partagent les zones maritimes de Gaïa, que l'on nomme "Lame". Ils n'ont pas de port d'attache mais certains lieux, comme les îles d'or, les accueillent à bras ouvert.

Les eaux du continent des Couronnes sont leurs terrains de jeu et il n'est pas rare qu'ils soient embauchés par un royaume pour aller piller un voisin. Les pirates ont une philosophie de vie qui se résume à cette phrase : "Vaut mieux mourir riche, que vivre pauvre !"

Jouer un membre des Pirates des Lames Rouges

Comportements : Sans foi ni loi, les pirates des Lames rouges n'ont que leur propre règle : c'est à dire pas beaucoup ! La triche et l'escroquerie sont monnaie courante chez eux. Joueur, ils auront toujours sur eux des dés ou d'autres jeux pour parier un peu d'argent. Mais ce ne sont pas que des voleurs ou des filous, ils manient également la lame et la prose qui leur permettent de faire tomber leur victime sous l'acier ou leur charme.

Classes conseillées : Voleur - Roublard - Barbare - Barde - Rôdeur

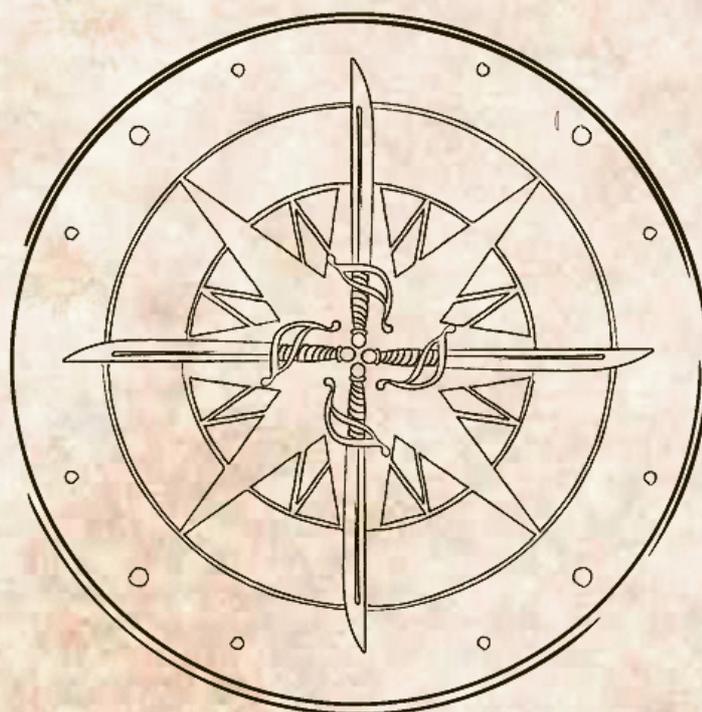
Race jouable : Humain

Religion : Zéphine, déesse des aventuriers et des vents et Vildiosa

Thèmes : Pirate

Couleurs : Pas de couleur dominante, mais un accessoire rouge

Symboles : Les quatre lames rouges, le pavillon, le voile de Zéphine



Guilde des Griffons

La guilde est la plus connue du continent des couronnes grâce à ses services de transport et de protection sans faille. Ils sont réputés pour avoir les meilleures fines lames et également les marchands les plus durs en affaires de tout Gaïa ! La guilde n'appartient à aucun royaume

... enfin n'appartenait à aucun royaume ! Car si elle sillonne toujours les terres librement, l'annexion de Fanelia par Ploutos le Contractuel offrit à la guilde un véritable royaume.

Devant justement l'expansion de son influence, elle fut renommée en Ligue, regroupant sous sa coupe la guilde des griffons, Fanelia, et la guilde de l'araignée.

La Ligue est apatride et peut traverser tous les royaumes sans crainte des dangers des Terres sauvages ou des gardes frontaliers véreux. Elle dispose d'un pied à terre sur tous les royaumes des couronnes mais son quartier général se trouve dans la ville d'Adom, célèbre pour être la ville des aventuriers de Fanelia.

La notion de contrat est primordial pour eux car : "Tout contrat doit être respecté ». Et malgré leurs compétences martiales, ils préfèrent fréquemment parlementer afin de faire crouler leurs victimes sous des dettes que sous leurs couperets.

Jouer un membre de la guilde des Griffons

Comportements : Les membres de la guilde sont très pragmatiques et honorent toujours ce pourquoi ils sont embauchés. Tout se négocie du moment que cela est bien payé. Les marchands de la guilde sont toujours en train de compter leurs pièces et ont toujours de quoi écrire des contrats pour valider les marchés ou les promesses. Quant aux fines lames, elles surveillent toujours d'un œil mauvais le moindre individu qui s'approche de leur employeur.

Classes conseillées : Maître d'arme - Noble - Guerrier - Roublard - Forgeron

Race jouable : Humain

Religion : Midas, dieu de la fortune et de la chance

Thèmes : Mercenaire/Médiéval

Couleurs : Vert

Symboles : Le griffon, la caravane, la pièce de la guilde



Esclaves des Cendres

C'est ainsi que l'on nomme les serviteurs du dragon Rubrucinere. Ils servent, volontairement ou non, les desseins de leur maître. La majorité d'entre eux sont des humains provenant de Zakankor et ils ont créé un semblant communauté au sein de Fortonnerre.

Certains groupes de monstres de la région ont décidé également de servir Rubrucinere, on retrouve notamment des géants ainsi que des trolls.

On reconnaît un esclave des cendres aux chaînes qu'il porte sur lui : symbole de soumission au dragon rouge. On raconte que les plus fervents serviteurs deviennent à l'image de leur maître : des êtres draconiques. Ils obtiennent une peau écailleuse, des griffes voir même des ailes !

Jouer un membre des esclaves des Cendres

Comportements : Les esclaves des cendres sont des individus qui ont choisi de servir Rubrucinere pour réaliser leur propre aspiration ou par pur fanatisme. Fondamentalement mauvais, les esclaves des cendres sont prêts à tout pour satisfaire leur maître. Malgré leur dévotion, les humains conservent leur culture Zakanrienne dans leurs comportements, ainsi la brutalité et la boisson restent des thèmes récurrents. Ils sont fiers de porter leurs chaînes, symbole de leur maître et de leur loyauté.

Classes conseillées : Maître d'arme - Barbare - Forgeron - Prêtre - Guerrier

Races jouables : Humain, Troll, Homme-lézard

Religion : Le culte du dragon Rubrucinere

Thèmes : Draconique / Viking / Celte

Couleurs : Gris / Orange

Symboles : Le dragon, les chaînes, les écailles



Disciples de Zyphus

Dans les montagnes des neiges éternelles, les morts ne se reposent plus. La liche des glaces fait grandir son armée depuis les cimes gelées. Mais il n'y a pas que des morts qui suivent la liche des glaces. Des humains ont choisis suivre les préceptes de la liche : les préceptes de Zyphus.

Le faucheur sombre, entité sombre des monstres, attise le curiosité des Hommes en quête de savoir et de puissance. Les plus fous partent en quête de la liche des glaces et nombreux sont ceux à périr avant d'arriver à la rejoindre.

Jouer un membre des cultistes de Zyphus

Comportements : Les cultistes de Zyphus sont investis de la mission de Zyphus : moissonnée des âmes pour le faucheur sombre. Ce sont des humains qui ont perdu leur humanité pour s'adonner à une magie monstrueuse qui défie la mort elle même. Les cultistes ont des origines diverses même si ce sont principalement des hauts remparois qui, en quête de savoir, rejoignent leur rang. Ce sont également des individus qui éprouvent une obsession pour la mort et les non-morts.

Classes conseillées : Nécromant – Prêtre – Alchimiste – Guerrier

Classe lié à la faction : Nécromant

Race jouable : Humain

Archétype jouable : Mort vivant

Religion : Zyphus, le faucheur sombre

Thèmes : Mort vivant / Nécromant

Couleurs : Noir

Symboles : La faux, crâne, os





