LES SECRETS DU GRAND DONJON

LES AVENTURIERS DE L'ILE PERDUE

Livret Univers

Sommaire

Sommaire 2
Le monde de Gaïa 3
Le continent des Couronnes 3
Le continent des Monstres, ou Donjon de Slava 3
Le continent de Taïriku 4
Les dieux et les religions 4
La magie 5
Les Âges de Gaïa 6
L'Âge de la Jalousie (-20 000 → -2000 MD) 6
L'Âge des Clans (-2000 → 0 MD) 6
L'Âge du Maître, ou du Chaos (0 → 2100 MD) 6
L'Âge des Hommes et des Dieux (2100 → 3146 MD) 7
L'Âge de la Maîtresse Dulla (3146 → 3288 MD) 8
L'Âge du Déclin (3288 → 3512 MD) 8
L'Âge présent (depuis 3512 MD jusqu'à aujourd'hui 3592 MD) 9
Les territoires du continent des Couronnes 10
L'Empire de Flamélia 11
La Terre des Morts 13
Le territoire de Gadora 15
La contrée Fer-Arcanes 17
La Citadelle du Sang Ardent 19
L' archipel des Zéfiléens 21
Le Zakankor Blanc 23
L'île perdue 24
Les peuples de Gaïa 25
Ce que la Sentence a changé 25
Humains 25
Gobelins 25
Orques 26
Démons 26
Nains 27
Elfes 27
Sylvestres 28
Faunes 28
Truc-garous 29
Aquatiques 29
Lézardesques 30
Arachnoïdes 30
Morts-vivants du Néant 31
Vampires 31
Dragons 32

Le monde de Gaïa



On appelle **Gaïa** le monde qui nous entoure : la nature, les océans, les continents. On le nomme ainsi depuis des temps immémoriaux, sans que nul ne sache l'origine de ce nom. La magie y existe sous des formes multiples, régies par des règles strictes que personne n'a jamais entièrement percées ; on lui doit les pierres flottantes, les plaines où les morts ne se reposent pas et les brasiers qui ne s'éteignent jamais.

Trois continents et une poussière d'îles se partagent ses eaux. Depuis l'extinction des cercles de téléportation, il faut de nouveau des mois de mer pour passer d'un continent à l'autre, et rares sont ceux qui font le voyage.

Le continent des Couronnes



Ainsi nommé au lendemain du Grand Soulèvement, quand les humains affranchis y fondèrent leurs royaumes, chacun avec son roi ou sa reine, il s'agit aujourd'hui du seul continent encore vivant, celui où l'on bâtit, où l'on commerce, où l'on se fait la guerre pour des raisons autres que la survie.

La **Sentence de Gaïa** y a redistribué toutes les cartes. Au sud, la **Terre des Morts** a poussé sur les cendres du royaume des Hauts Remparts, hérissée de ses tours noires et bénie par le Néant. À l'est, la contrée **Fer-Arcanes**, née d'un complexe minier orque et gobelin, tire sa puissance d'un minerai magique et de sa technomagie. Les **Sangardents**, humains et nains longtemps terrés dans les profondeurs, occupent désormais les anciennes citadelles naines. **Flamélia**, l'empire autrefois dominant, s'effrite mais tient bon grâce à un ordre martial redoutable. **Gadora**, les terres sauvages, s'est stabilisée même si sa forêt semble à jamais changée. Les **Zéfiléens** s'accaparent de nombreuses îles autour du continent. Et au nord, **Zakankor Blanc** est retourné aux loups et à la végétation.

Le continent des Monstres, ou Donjon de Slava

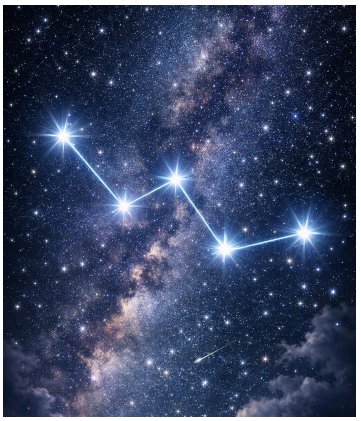
Le plus vaste des trois continents ; c'est une terre immense qui contient tous les biomes imaginables , forêts luxuriantes, déserts arides, montagnes enneigées, mer intérieure, plaines verdoyantes , et sa capitale, **Slava**, qui régna trois millénaires durant sur le monde connu.

C'est ce continent que la Sentence a le plus durement frappé, parce qu'il abritait les ordres les plus anciens : les castes, les cultes, les reliques. Les rares explorateurs qui parviennent à traverser les mers en rapportent le même récit , une terre désolée, livrée au chaos et à la ruine. Ce qu'il en reste, et qui y règne aujourd'hui, personne ne le sait vraiment.

Le continent de Taïriku

Le plus lointain et le moins connu, il reçut lui aussi son nom durant l'Âge des Hommes, après le Soulèvement. Depuis le cataclysme, les marins n'en rapportent qu'une seule nouvelle, toujours la même : une guerre civile sans fin déchire le continent entier. Mais nul n'en revient avec mieux qu'une rumeur.

Les dieux et les religions



Les dieux existent dans le monde de Gaïa. Ce sont des entités intangibles qui ne se sont jamais manifestées physiquement. Les dieux se sont manifestés à travers des élus pour la première fois peu avant le Grand Soulèvement. Grâce aux pouvoirs des élus, les humains ont pu gagner la guerre contre le Donjon de Slava et obtenir leur liberté. Avec le temps, d'autres dieux sont apparus pour aider et guider les humains ainsi que des slaviens. L'ensemble des dieux était appelé **la Pléiade**, car chacun d'entre eux avait leur constellation dans le ciel de Gaïa.



Cependant, avec le temps, les humains ont choisi une voie différente de celle des dieux, celle du Donjon de Slava. Ainsi, la majorité des cultes d'antan ont disparu ou ont été réprimés par la grande majorité des habitants du Continent des Couronnes. Désormais, ils ont été remplacés par des cultes originaires du Donjon de Slava, celui de **Zyphus** et de la **Flamme**.

Le **culte de Zyphus** a été fondé par les Chevaliers Noirs et part de ce postulat : *"Toute énergie provient du néant et doit un jour où un autre revenir au néant"*. Ainsi, même si Zyphus est sacralisé comme un dieu, il ne s'agit en réalité que du nom que l'on donne au néant. Pour le culte, chaque non-mort sert le néant un temps avant de le rejoindre. Suivre la voie du néant, c'est maîtriser la magie du néant. Il explique également que la mort n'est qu'un retour aux sources. Ainsi, les cultistes ont un regard différent sur la mort : ils ne la craignent pas, mais l'acceptent. Le culte s'est implanté durablement sur le Continent des Couronnes grâce à l'Ordre du Chapitre Noir, des humains qui ont suivi la voie de Zyphus.



Le **culte de la Flamme** a été érigé par les Succubes infernales et a pour rôle de brûler et transformer l'énergie en une force changeante et mouvante : autrement dit chaotique. Elles sont les gardiennes de **la Flamme**, une relique immense où un brasier magique a brûlé pendant des millénaires. Ce brasier procurait magie et bénédiction aux membres du culte, et les démons de Gaïa alimentaient ce feu de leur souffrance et de celles des autres. Le culte de la Flamme s'est répandu tel un brasier sur la plus grande puissance du Continent des Couronnes : l'Empire de Flamélia. Le culte est considéré comme la seule et unique religion de l'Empire. Aujourd'hui, le culte est toujours très implanté au sein du Continent des Couronnes, malgré le fait que la Flamme s'est éteinte et qu'elle est inaccessible pour les cultistes.

Malgré cette déchéance, un peuple du continent des Couronnes porte encore la voie de certains dieux de **la Pléiade** : les Zéfiléens. Ces individus vénèrent encore activement Zéphine, la déesse de la liberté et des vents, ainsi que Vildiosa, la déesse de la badinerie et des festivités.

La magie

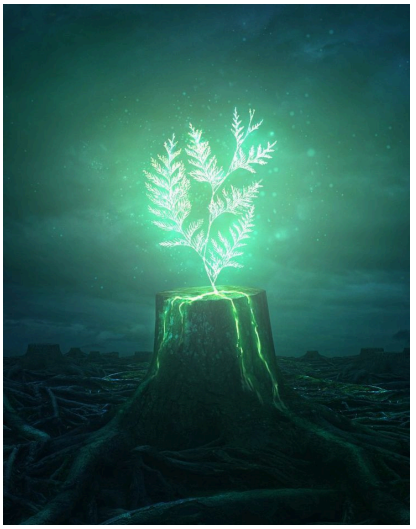
La magie existe dans le monde de Gaïa et elle prend différentes formes. Que ce soit grâce à des sorciers capables de manier les éléments, aux nécromants capables d'animer un mort, aux druides de redonner la vie à un arbre mourant ou bien aux prêtres de réaliser des bénédictions de masse, la magie permet des miracles qui peuvent altérer la réalité du monde à la volonté du lanceur de sort.

Il existe de nombreuses magies dans le monde de Gaïa, mais voici les magies les plus connues et répandues :



La magie chaotique

Aussi appelé la magie du chaos, cette magie permet de conjurer les éléments primaires de Gaïa, comme l'eau, le feu et la foudre. C'est la forme de magie la plus destructrice et la plus instable.



La magie de l'Essence

Aussi appelée la magie de la vie, elle permet de manipuler la vie des êtres vivants et des plantes. C'est une magie qui nécessite le vivant à proximité pour être pratiqué et autrefois les fées étaient celles qui maîtrisaient le plus cette forme de la magie.



La magie du Néant

Aussi appelée la magie de la mort, elle permet d'animer les morts, de manipuler les morts vivants et d'insuffler la peur aux vivants. Cette magie est prépondérante dans le culte de Zyphus.



La magie divine

Aussi appelée la magie des dieux, elle permet d'appeler un dieu de la Pléiade pour réaliser un rituel. Souvent associé à la lumière, la magie divine est une magie qu'autrefois seuls les humains arrivaient à maîtriser.

Les autres formes

Il existe une multitude d'autres formes de magie, notamment la divination, permettant de lire dans la trame du monde pour apercevoir le passé ou le futur.

Les Âges de Gaïa

Âge de la Jalousie	Âge des Clans	Âge du Maître (ou du Chaos)	Âge des Hommes et des Dieux	Âge de la Maîtresse Dulla	Âge du Déclin	Nouvel Âge
-20 000 à -2000	-2000 à 0	0 à 2100	2100 à 3146	3146 à 3288	3288 à 3512	3512 à ???
Les dragons règnent, puis s'entre-déchirent	Les peuples libres se fédèrent en clans et se font la guerre	Slava unifie le continent des Monstres et colonise le monde	Les humains s'affranchissent, Slava s'isole	Âge d'or : les trois continents sont unis sous la même conviction	La magie s'épuise, la Sentence de Gaïa frappe en 3440	Une nouvelle ère marquée par un faisceau de lumière visible de tout Gaïa

L'Âge de la Jalousie (−20 000 → −2000 MD)

Le plus long et le plus obscur des âges : il n'en subsiste presque aucun écrit.

Les dragons dominaient Gaïa et asservissaient toutes les créatures. Jaloux des trésors de leurs semblables, ils se firent des guerres sans fin pour se les approprier, jusqu'à s'anéantir mutuellement.

L'Âge des Clans (−2000 → 0 MD)

Libérés, les peuples s'installent sur les ruines des demeures draconiques et se regroupent en clans, chacun avec sa culture, ses coutumes et sa propre vision de la magie.

De ces différences naît la **Guerre des clans** : alliances nouées et rompues, massacres, escalade de la violence durant des siècles. Les clans étaient prêts à employer des armes et des sortilèges capables de bouleverser le continent des monstres à jamais.

L'Âge s'achève avec l'apparition d'un humanoïde solitaire vêtu en mage, sans clan ni origine connue : **le Maître du Donjon**.

L'Âge du Maître, ou du Chaos (0 → 2100 MD)

Le Maître rallie les clans un à un sous une même bannière , paix et unité , et fonde le **Donjon de Slava**, dont la capitale est Slava. Il institue le **système des douze castes**, qui gouvernent à ses côtés et disposent de droit de vie et de mort sur la population.

Vers 1200 MD, les grandes expéditions maritimes découvrent des îles et **deux continents** : les Couronnes et Taïriku. On y rencontre des monstres sauvages, des ressources rares… et une race inconnue : les **humains**.

Les lois de Slava ne s'appliquant pas hors de ses frontières, les castes y asservissent librement toute forme de vie. Cette domination dure près de neuf siècles.

L'Âge des Hommes et des Dieux (2100 → 3146 MD)

2100 MD : Le Grand Soulèvement. Épaulés par quatre dieux, **Stegmine** (la justice), **Ner'co** (la guerre), **Kajam** (le deuil) et **Zéphine** (la liberté), les humains des deux continents colonisés mènent une guerre sans merci aux monstres et arrachent leur liberté. C'est l'une des plus grandes défaites du Donjon de Slava.

Le Maître rapatrie les siens et décrète une **loi éternelle** : les frontières du Donjon de Slava sont hermétiquement closes, nul n'entre ni ne sort. Peu après, il crée le **Jeu du Grand Donjon** pour apaiser la soif de vengeance de son peuple. Le Jeu devient le seul lien subsistant entre les trois continents, et le spectacle le plus populaire du Donjon de Slava.

Pendant ce temps, les humains fondent des royaumes et des cultes riches et variés. Mais les participants « corrompus » par le Jeu perturbent durablement l'ordre du continent des Couronnes et de Taïriku.

3146 MD : le Maître du Donjon meurt et cède ses pouvoirs à **Dulla,** humaine et participante de la dernière édition du Jeu, qui devient la nouvelle Maîtresse du Donjon *(Fin des opus 1 à 3.)*



Le continent de Taïriku et des Couronnes à la fin de l'Âge des Hommes et des Dieux

L'Âge de la Maîtresse Dulla (3146 → 3288 MD)



3147 MD : La Maîtresse Dulla abolit les castes et les lois éternelles. Elle crée des ministères : chacun a désormais les mêmes chances pour s'élever dans la société.

Le Donjon de Slava sort de l'isolement. Des **cercles de téléportation** permanents sont installés, sous la supervision de la Maîtresse Dulla, sur les trois continents. Les savoirs se mêlent, les guerres cessent et les peuples du continent des Couronnes rattrapent un millénaire de retard technologique. C'est l'Âge d'or.

Durant cette période, les choses évolvent rapidement :

- L'Empire de Fanelia se renomme **Flamélia** en l'honneur de la **Flamme** ; les démons s'y installent en nombre.
- Des communautés d'orques et de gobelins fondent un vaste complexe minier au sud-est des Couronnes et y découvrent le **fer-arcane**. De ces complexes sortent également des zeppelins permettant de voyager dans les airs.
- Des nains et des humains sont découverts dans les souterrains du continent des Couronnes : ils se nomment les **Sangardents** et vivent dans une citadelle introuvable au plus profond de Gaïa.
- L'ordre du Chapitre Noir, adorateur de Zyphus, bâtit les **tours noires** sur les cendres du royaume des Hauts Remparts : naissance de la **Terre des Morts** et des **Néantiens**, humains marqués par la bénédiction de Zyphus dès la naissance.
- **Gadora** ouvre ses frontières et accueille de nombreuses communautés des bois issus du Donjon de Slava.
- **Zakankor Blanc** devient une zone protégée par la Maîtresse du Donjon. La zone retourne à la nature et aux loups.
- L'exploration des mers s'ouvre aux habitants du Donjon de Slava, de nombreux aquatiques partent en exploration et rencontrent les **Pirates des lames rouges**. Ensemble, ils fondent une alliance – qui deviendra par la suite les **Zéfiléens** – qui a pour but d'explorer le monde de Gaïa.

L'Âge du Déclin (3288 → 3512 MD)



La dépendance à la magie précipite la chute. Les signes sont d'abord imperceptibles : reliques qui s'épuisent, grimoires tombant en poussière, lieux de pouvoir qui s'appauvrissent.

3288 MD : La Flamme s'éteint, un pilier de l'Âge d'or et une des religions qui régissait le monde s'écroule. D'autres piliers cèdent : les reliques de **Zyphus** ne permettent plus systématiquement d'accéder à la non-vie. Enfin, les **cercles de téléportation** meurent : les continents redeviennent lointains et les empires ne peuvent plus faire respecter leur loi. Âge sombre pour certains, âge de liberté pour d'autres.

3440 MD : La Sentence de Gaïa. Un cataclysme frappe quiconque a dépassé un siècle d'existence. Dragons, reine des fées, vampires, nains, elfes, fantômes et morts-vivants disparaissent en un instant, emportant avec eux la Maîtresse Dulla.

Depuis ce jour, **aucune créature avec une "âme" ne dépasse cent ans** : c'est une loi immuable du monde.

Sur les cendres de l'ancien ordre, les frontières des territoires changent :

- L'**Empire de Flamélia** perd de nombreux territoires; la ville d'Adom est détruite suite à l'attaque d'un dragon vert errant.
- Les **Sangardents** occupent deux anciennes bâtisses naines à la surface.
- La **Terre des Morts** cesse de s'agrandir et ses habitants prônent un nouvel ordre de Zyphus.
- Les **Fer-Arcaniens** s'étendent et creusent partout où ils le peuvent.
- **Gadora** est réduit à la moitié de sa taille originelle à cause de l'expansion de Fer-Arcanes et suite à la perte de nombreux guides et gardiens.
- Les **Zéfiléens** ont de plus en plus de mal à naviguer sur les mers et se cantonnent de plus en plus sur leur archipel.
- Le **Donjon de Slava**, privé de la Maîtresse du Donjon Dulla, est le plus touché car le plus ancien. Aujourd'hui, on raconte que ce ne serait plus qu'une terre désolée livrée au chaos.
- De **Taïriku**, les marins ne rapportent qu'une guerre civile sans fin entre les loyalistes du nouvel Empire de Flamélia et de l'ancien Empire du Soleil.

L'Âge présent (depuis 3512 MD jusqu'à aujourd'hui 3592 MD)

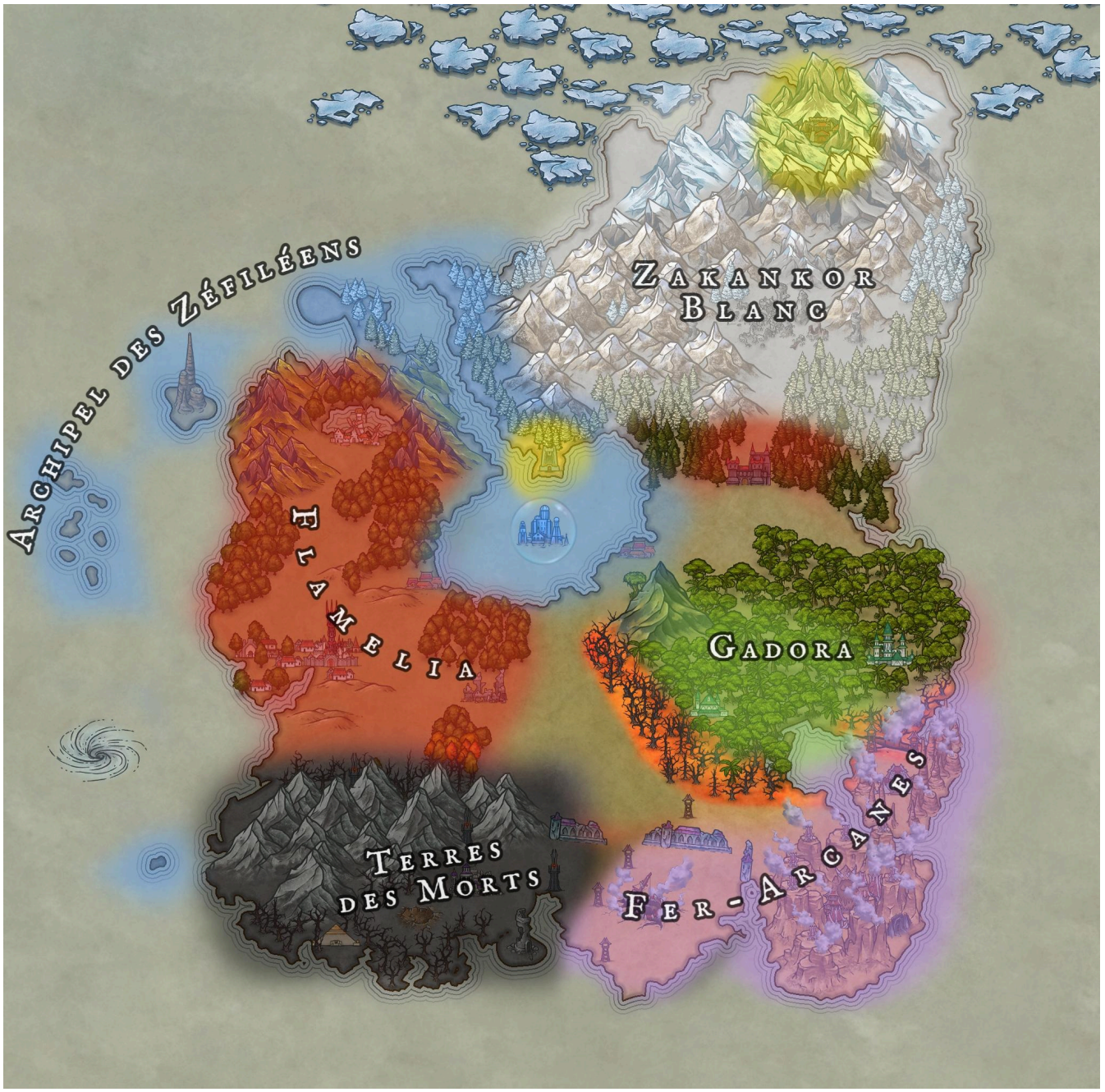


3512 MD : Un **faisceau de lumière traverse le ciel,** visible sur l'ensemble de Gaïa. Chacun des peuples interprètent ce signe de Gaïa à sa manière, signe d'espoir et de renouveau pour les uns ou nouvelle annonce d'un cataclysme pour les autres. Quelle que soit l'interprétation qui en demeure, ce signal est le démarrage d'une nouvelle ère et nombreux sont ceux qui espèrent trouver des réponses en lien avec la Sentence de Gaia. De nombreux groupes et factions explorent d'autant le monde pour chercher à comprendre ces nouveaux mystères.

À partir de 3544 MD : Une île est le centre de nombreuses explorations et recherches qui attisent la soif de pouvoirs ou de richesses. Des expéditions sont organisées par les grandes puissances du continent des couronnes. La localisation de l'île est un secret bien gardé. Plusieurs expéditions se **succèdent tous les 8 ans et se soldent toutes par des échecs.** Qu'ils périssent sur place ou après leur départ, tous les aventuriers finissent par mourir, comme frappés d'une malédiction. À court d'élites prêtes à mourir, les clans n'envoient plus que des initiés, des zélés ou des fous. La dernière expédition tourne en une farce macabre : les aventuriers de chaque faction s'entretuent tous au débarquement.

3592 MD (Aujourd'hui) **:** La **nouvelle expédition** appareille sous un fragile pacte de non-agression conclu par les 6 groupes d'explorateurs pour éviter un nouvel échec.

Les territoires du continent des Couronnes



Influence des factions sur le continent des Couronnes aujourd'hui

Actuellement, le continent des couronnes est partagé en 7 territoires :

- La **Terre des Morts** au sud-ouest, avec ses tours noires bénies par le Néant.
- La **contrée de Fer-Arcanes** au sud-est, complexe minier peuplée essentiellement d'orques et de gobelins.
- Les **citadelles des Sangardents**, majoritairement dans les profondeurs (non représentées sur la carte), occupent désormais deux anciennes citadelles naines à la surface. (en jaune)
- L'**empire de Flamélia** à l'ouest, terres où l'ordre martial est redoutable.
- Le **territoire de Gadora** à l'est, terres sauvages composée majoritairement de forêts.
- L'**archipel des Zéfiléens,** constitué de nombreuses îles autour du continent.
- Le **Zakankor Blanc** au nord, terre dominée par les loups et à la végétation.

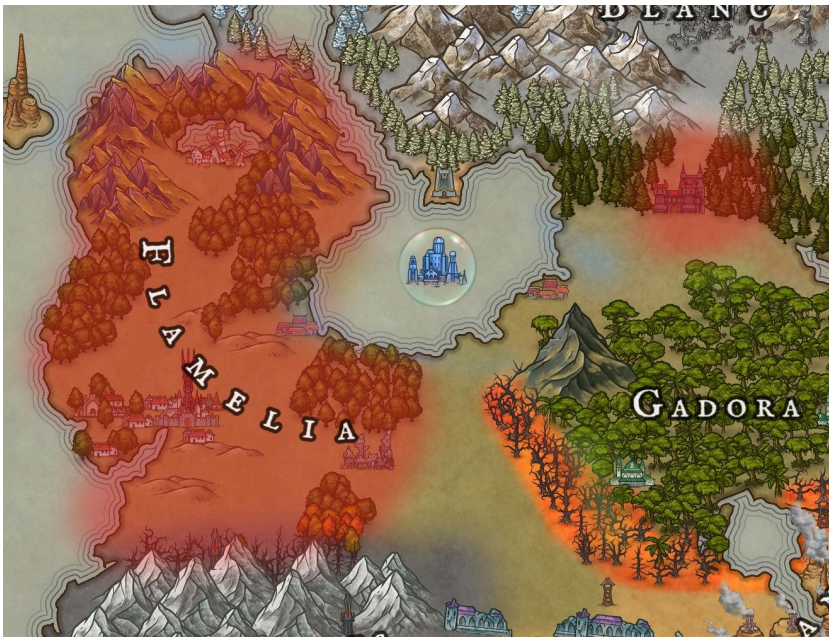
L'Empire de Flamélia



Autrefois appelé le royaume de Fanélia, il s'agit du premier royaume créé par les humains à la suite du Grand Soulèvement. Peu avant la fin de l'Âge des Hommes, Fanelia s'est uni à l'Empire du Soleil, qui provient de Taïriku, devenant une puissance militaire sans pareille. Il y a 3 siècles, l'Empire a changé son nom suite à l'édit du Feu, prononcé par l'Impératrice Takara-Sora Colombe, qui décrète que l'unique religion de l'Empire serait la Flamme. Suite à cela, les idoles des anciens dieux ont été réduits en poussière et les textes divins réduits en cendre. Les bâtiments religieux dédiés à la Pléiade, panthéon des dieux humains, ont été rasés pour être remplacés par des temples de la fournaise. L'un des symboles de ce nouvel Empire fut le gardien Curtius et sa monture le dragon-liche Rubrucinere, infatigables défenseurs de Fanélia et de ses frontières.

Originellement, les cultistes de la Flamme étaient majoritairement des démons, mais depuis l'édit du Feu, l'ensemble de l'Empire fait partie du culte, et il compte désormais de très nombreux humains au sein de ses membres. Le culte est matriarcal et ses rites ont façonné l'Empire de Flamélia au fil des décennies. Seule une femme peut diriger l'Empire et l'ensemble de la famille impériale, les Colombes, sont des démons. Le quotidien des Flaméliens est désormais rythmé par les rites de la Flamme et la maîtrise de la magie chaotique est un levier social qui permet de s'élever au-dessus de l'ancienne noblesse.

L'Empire domina le continent des Couronnes durant l'Âge de la Maîtresse Dulla grâce à l'appui du Donjon de Slava et grâce aux conquêtes de l'Impératrice Takara-Sora Colombe. Presque tout l'ensemble du territoire du continent des Couronnes était sous la domination de l'Empire, à part le royaume de Gadora et le territoire du Zakankor Blanc.



Mais cette domination s'effrita lorsque la Flamme, relique majeure du culte, s'éteignit sur le territoire du Donjon de Slava. Puis les cercles de téléportations moururent les uns après les autres, isolant les continents entre eux et sapant également la capacité à l'Empire à gérer un territoire aussi vaste. Le coup de grâce fut lorsque la Sentence de Gaïa frappa l'Empire : le gardien éternel et sa monture succombèrent et laissèrent un énorme vide. Privée de ses plus vieilles matriarches démones, des reliques du culte, du soutien du Donjon de Slava et des forces armées en provenance du continent de Taïriku, l'Empire dut accepter l'émergence de nouvelles forces au sein du continent des Couronnes. Malgré ces événements tragiques, l'Empire reste un puissant territoire qui cherche à restaurer sa gloire passée, par tous les moyens.

Peuples dominants : Humains, Démons
Religion : La Flamme
Style vestimentaire : Rouge / Médiéval
Personnalités : Code d'honneur strict, Discipline de fer, Impérialistes, Fanatiques



Groupe jouable : Les cabales impériales

C'est ainsi que l'on appelle les individus à Flamélia qui sont spécialisés dans la recherche de savoirs anciens ou perdus. Une cabale impériale est généralement composée de la même manière :

- une prêtresse, qui dirige et qui détient le savoir ancestral de Flamélia ;
- des sœurs aspirantes, qui assistent la prêtresse dans son quotidien ;
- des gardien.ne.s, qui protègent et combattent les ennemis de la cabale ;
- des cultistes, qui servent et souffrent pour le bien de la cabale.

Une cabale impériale parcourt le monde de Gaïa à la recherche d'écrits, de tablettes ou de savoirs relatifs à la Flamme. Leur motivation est portée par leur foi inextinguible envers la Flamme qui, même si elle est éteinte, continue de brûler en leur sein.

La Terre des Morts



Autrefois appelé le royaume d'Hauts Remparts, ce dernier est tombé lors des conquêtes de l'impératrice Takara-Sora Colombe. Suite à la conquête, le royaume fut ravagé par les forces de l'Empire. Pyrgon, l'ancienne capitale du royaume, fut dévastée et seules des ruines subsistent. Cet ancien royaume abritait un désert immense et était collé aux montagnes des neiges éternelles. L'Empire occupa la zone pendant un moment, mais le manque de ressources utiles le décida à très vite de donner la juridiction de ce lieu inhospitalier à des peuples adaptés à cet environnement. Ainsi, l'Ordre du Chapitre Noir, cultiste de Zyphus, s'installa dans ces terres "mortes".

L'Ordre du Chapitre Noir est un ordre composé d'humains et de morts-vivants qui suivent les préceptes de Zyphus, religion originaire du Donjon de Slava. Les dogmes de cette religion consistent à manipuler l'énergie du Néant et à servir le Grand Faucheur dans la vie et la non-vie. Les nombreux morts-vivants constituant le culte étaient donc plus à même d'occuper ces terres désolées.



L'Ordre façonna le territoire à l'image de leur Seigneur, et érigea des tours noires qui propageaient une énergie du Néant, énergie essentielle à la création et la subsistance des mort-vivants. Elles en propagèrent une si grande quantité que cela transforma la terre environnante en une terre grise qui dégageait naturellement de l'énergie du Néant. Mais la terre ne fut pas la seule chose affectée par cette bénédiction, cela affecta également les humains. On vit notamment des naissances d'enfants à la peau grisâtre ou d'un blanc osseux et au regard blanc. Ils étaient vivants mais disposaient d'une affinité naturelle avec l'énergie du Néant, on les appela les **Néantiens**. Ces phénomènes étranges furent considérés comme des miracles par les cultistes qui décidèrent de nommer cette terre sainte la "Terre des Morts".

Alors que ce territoire attirait de plus en plus de cultistes du Donjon de Slava, il fut durement frappé par l'Âge du Déclin. L'énergie des tours noirs déclina et les reliques du culte tombèrent en poussière. La propagation du Néant s'arrêta et il devint de plus en plus difficile de propager la foi de Zyphus sans les reliques habituelles. Puis la Sentence de Gaïa tomba, et les Terres des Morts furent dévastées par le silence. La bénédiction de Zyphus, c'est ainsi que se nomme le fait de devenir un mort-vivant du néant, permettait à un individu de devenir éternel, tant que le culte de Zyphus l'autorise. Ainsi, les individus centenaires étaient monnaie courante au sein du culte, notamment les fondateurs. Sans les cercles de téléportation qui les reliaient au Donjon de Slava, le culte présent dans le Continent des Couronnes dut faire face à cet événement seul.

Cependant, la Sentence de Gaïa ne fut pas accueillie comme un cataclysme au sein du culte, mais comme une bénédiction de Zyphus lui-même: le Seigneur Sombre aurait simplement utilisé sa faux pour rappeler à tous les êtres de Gaïa qu'il peut leur imposer sa volonté à tout moment. Ainsi, les membres du culte de la Terre des Morts ont développé un fanatisme nouveau et le culte a évolué dans sa pratique. L'une des évolutions fut l'intégration des vampires, désormais reconnus comme des enfants du Néant, au sein du culte.

Peuples dominants : Humains, Néantiens, Morts-vivants, Vampires

Religion : Zyphus

Style vestimentaire : Noir et blanc / Médiéval – gothique

Personnalités : Superstitieux, fatalistes, flegmatique, humour noir



Groupe jouable : Les Versets Sombres

C'est ainsi que l'on appelle les individus de la Terre des Morts qui sont spécialisés dans la recherche autour des âmes et du Néant. Il en existe 13 différents au sein de la Terre des Morts. Un verset sombre est généralement composé de la même manière :

- un.e nécromant.e, qui manipule l'énergie du Néant ;
- un.e vampire, qui compile les recherches et déchiffre les langues anciennes ;
- un.e gardes noir.e, qui protège et combat les ennemis du verset sombre ;
- des initié.e.s, qui servent et offrent leur corps pour les rites du verset sombre.

Le territoire de Gadora



Autrefois appelé les Terres sauvages, Gadora a obtenu son nom lorsque 3 clans majeurs d'humains et le royaume Vert des elfes se sont ralliés sous la même bannière. Ensemble, ils se sont positionnés comme les défenseurs de la jungle et de la nature.

À la fin de l'Âge des Hommes et des Dieux, Gadora a fait un pacte avec l'Empire pour éviter toute guerre ouverte. En échange de l'arrêt de l'expansion de la jungle et de l'absence d'intervention dans les conquêtes de l'Empire sur l'ensemble du Continent, Gadora a pu être épargné par ces annexions. Ils ont donc été spectateurs de la chute des autres royaumes et de la montée en puissance de l'Empire.

Durant l'Âge de la maîtresse Dulla, Gadora a ouvert ses frontières à l'ensemble des créatures des bois originaires du Donjon de Slava. Ainsi, fées, satyres, sylvestres et elfes sont venus s'installer dans ce nouveau territoire. La cohabitation ne fut pas toujours facile, car les us et coutumes des "étrangers" n'étaient pas forcément au goût des protecteurs de la jungle, mais l'harmonie retrouva son chemin au fil des décennies et l'Essence refleurit partout avec ses nouveaux adeptes.



L'Âge du Déclin fut le début des problèmes, notamment avec l'arrivée au sud des Fer-Arcaniens, dont les installations minières gigantesques ruinaient la terre et la nature. Au début, une médiation fut tentée avec les nouveaux voisins, mais cela dégénéra rapidement lorsqu'une faille géante défigura une partie de la jungle avec ses vapeurs toxiques.

Les soucis continuèrent avec l'appauvrissement de l'Essence au sein de la jungle. Cela affecta toutes les créatures végétales et le cycle de la vie commença lentement et inexorablement à dépérir, comme si la jungle réagissait à quelque chose d'invisible.

Puis, la Sentence de Gaïa tomba. Presque tous les elfes du royaume Vert disparurent du jour au lendemain, laissant un royaume vide à des jeunes inexpérimentés et totalement déboussolés. Les vieux sylvestres ne furent pas épargnés et de nombreux bosquets dépérirent, laissant des trous béants dans la jungle. Pour finir, les fées perdirent leur Reine, et la possibilité de franchir les cercles des fées pour rejoindre leur terre natale. Inconsolables, privées de leur terre et de leur mère, les survivantes perdirent à jamais leur joie de vivre.

Peu après la Sentence de Gaïa, l'Empire de Flamélia décida de lancer une offensive contre Gadora après avoir perdu leur impératrice. La guerre s'acheva dans un statu quo, mais elle brûla une partie de la jungle qui encore aujourd'hui n'a pas pu se régénérer, à cause des sortilèges maudits qui ont été utilisés par l'Empire durant le conflit.

Gadora est aujourd'hui un territoire morcelé qui a du mal à gérer la transformation de la jungle et des créatures qui y vivent. L'ensemble des individus se sont regroupés dans la ville de Gadora et cherchent désespérément à faire survivre la nature et l'Essence.

Peuples dominants : Humains, Sylvestres, Elfes
Religion : -
Style vestimentaire : Nature
Personnalités : Loyaux, intrépides, mystiques, obstinés



Groupe jouable : Les chasses
C'est ainsi que l'on appelle les individus de Gadora que l'on rencontre en dehors de la jungle de Gadora. Ce sont des groupes qui sont spécialisés dans la recherche de savoirs anciens ou perdus autour de la magie de l'Essence. Une chasse est généralement composée de plusieurs individus :

- un.e druide, qui guide et qui détient le pouvoir de l'Essence ;
- un.e sylvestre, qui accompagne le druide dans son affinité avec la nature
- un.e danseur.se de lames, qui protège et combat les menaces ennemies ;
- des éclaireur.se.s qui assistent et apprennent du monde extérieur.

Une chasse parcourt le monde de Gaïa à la recherche d'êtres perdus de la nature ou de savoirs relatifs à l'Essence. Leur motivation est la préservation de Gadora et du cycle de la nature.

La contrée Fer-Arcanes

Le territoire de Fer-Arcanes est l'un des plus récents territoires du continent des Couronnes. À la suite de la conquête de l'impératrice de Flamélia, de nombreuses opportunités de recherches se sont ouvertes pour les plus grands savants du Donjon de Slava, notamment pour un petit groupe de trois sorciers pourpres qui souhaitait étudier la géologie du continent des Couronnes. Ces derniers organisèrent un grand projet d'excavation faisant appel à des milliers de gobelins et d'orques issus du Donjon de Slava pour installer un gigantesque complexe minier dans un territoire qui leur fut concédé par l'Empire, une région rocailleuse qui n'était plus exploitée depuis des millénaires.

Ce qui devait être un projet d'étude éphémère se révéla une avancée majeure dans l'alchimie et l'ingénierie : un nouveau minerai fut découvert : celui-ci, une fois transformé, donnait ce qu'on appelle aujourd'hui le **fer-arcane**. Ce métal permet de créer des objets magiques avec une facilité déconcertante. Il présente la capacité d'absorber l'énergie sous toutes ses formes et est très prisé par les enchanteurs et les mages. De plus, il dispose d'une solidité remarquable et d'un poids extrêmement léger.

Ces qualités ont permis de concrétiser des projets qui étaient jusqu'à maintenant impossibles à faire. Des machines permettant de créer de l'eau, des zeppelins suffisamment robustes ne s'écrasant pas au premier incident, ou même des excavatrices mécaniques géantes ! Cela attira par la suite des gobelins rouges, connus comme des ingénieurs de renom, qui purent développer leurs machines les plus folles dans les souterrains à l'abri des regards.



Face à cette avancée technologique majeure, la colonie minière s'étendit à toute vitesse dans les souterrains des territoires avoisinants, notamment le désert proche de la Terre des Morts et une partie de la jungle de Gadora. De plus, la colonie continua d'accueillir encore plus de main d'œuvre, qui amenèrent avec eux les us et coutumes du Donjon de Slava. Ainsi, les syndicats se développèrent énormément, pour défendre les intérêts des travailleurs.

Durant l'Âge du Déclin, l'expansion minière ralentit. Les machines s'arrêtaient brusquement, de nombreuses explosions se produisirent dans des nouvelles zones et le besoin en fer-arcane nécessitait de creuser toujours plus loin et plus profond. Cela amena également des tensions avec les voisins, notamment avec les Sangardents qui peuplaient les souterrains du continent, mais également les Gadoriens qui n'appréciaient pas l'exploitation de leur jungle pour le développement des colonies minières. Puis, tout bascula lors de la Sentence de Gaïa.

Les colonies minières étaient toujours dirigées par les trois sorciers pourpres, de puissants mages et alchimistes. Ensemble, ils supervisaient tous les travaux d'expansion, géraient la diplomatie avec l'Empire et maintenaient l'ordre grâce à leurs machinations pour créer des dissensions, et surtout grâce à leurs chimères. Cependant, lorsque la Sentence frappa, ces dirigeants ne furent pas épargnés. Privés de chefs, les habitants des colonies entrèrent dans une guerre civile qui vit

s'affronter trois factions : les travailleurs, les sorciers et les ingénieurs. Cette guerre fut de courte durée : la faction des sorciers sortit victorieuse de cette lutte de pouvoir grâce aux chimères qu'ils pouvaient contrôler. Mais malgré leur victoire, la faction des sorciers ne voulut pas suivre le modèle de leurs anciens maîtres. Il était temps de faire évoluer ce territoire qui était désormais coupé du Donjon de Slava. Ils décidèrent de confier le pouvoir à un conseil regroupant des individus de toutes les factions des colonies minières : le conclave Wata.

Ce conseil fonda le territoire de Fer-Arcanes et le déclara indépendant de l'Empire et du Donjon de Slava. Le but des Fer-Arcaniens est désormais de trouver comment maintenir leurs immenses machines qui se dégradent au fil des décennies.

Peuples dominants : Orques, Gobelins, Chimères
Religion : -
Style vestimentaire : Violet / Steampunk
Personnalités : Curieux, Farceurs, Imprévisibles, Solidaires



Groupe jouable : Syndicat des initiatives Wata
Des syndicats des initiatives Wata sont envoyés dans tout Gaïa pour redécouvrir les savoirs technologiques, alchimiques ou magiques oubliés. Les syndicats des initiatives Wata des Fer-Arcaniens sont tous composés de mêmes compétences :

- un.e sorcièr.e, qui dirige et qui détient le savoir chaotique ;
- des artificiers, pour tester les composants et les recettes ;
- des chimères, qui protègent et combattent sous les ordres du sorcier ;
- des travailleur.se.s orcs ou gobelins, main d'œuvre ou cobayes.

Leur motivation est portée par leur soif inextinguible de tous types de savoirs, qu'ils soient d'ordre technologique, alchimique ou magique.

La Citadelle du Sang Ardent



Lors des conquêtes de Takara-Sora Colombe, le royaume de Zakankor tomba face à la puissance militaire écrasante de l'Empire. Guidés par leur roi Arkin Hurlefer, les Zakanriens vaincus s'enfuirent dans les profondeurs du continent des Couronnes, et y retrouvèrent la citadelle du Sang Ardent, vestige perdu qui aurait appartenu aux premiers nains de Gaïa. En ce lieu, les nains et humains de Zakankor ont pu construire leur nouveau foyer. Ils se sont adaptés au milieu souterrain et ont réussi à survivre au plus profond de Gaïa.

Cet exode entraîna plusieurs changements au sein du peuple zakanrien. Ils décidèrent d'abord que la citadelle serait dirigée par deux individus, systématiquement un nain et un humain, la Dyarchie ardente ; ensuite, qu'ils se nommeraient désormais les Sangardents ; et enfin, qu'ils reconquéraient un jour Zakankor.



Dans les souterrains, les Sangardents se développèrent grâce aux savoirs de leurs ancêtres et à la richesse des sols autour de la citadelle. Ils reforgèrent rapidement leur force militaire et, grâce à leur pugnacité, explorèrent sans relâche les souterrains du continent des Couronnes pour préparer leur vengeance.

À force de creuser, ils finirent par rencontrer les Fer-Arcaniens, qui avaient également la volonté d'explorer les sous-sols du continent de fond en comble. Cela posa problème aux Sangardents, qui souhaitent que leur citadelle ne soit jamais trouvée. De ce différend naquirent de nombreux affrontements, qui se réglèrent systématiquement dans le sang, et cette situation perdure encore aujourd'hui.

Avec le temps, les Sangardents réussirent à reprendre deux places fortes à la surface, qui appartenaient aux nains d'antan : Grungrondal, l'ancienne capitale naine au nord du Zakankor Blanc et la Pointe Grise, forteresse qui surplombe la mer du conflit.

Durant l'Âge du Déclin, les enclumes runiques de la citadelle commencèrent à perdre de leur puissance, ce qui amena de grands questionnements chez les Sangardents sur ce qui se passait à la surface. Puis, la Sentence de Gaïa frappa : les Sangardents perdirent tous leurs anciens. Tous les vieux nains, gardiens des secrets et des traditions, forgerons et ingénieurs les plus émérites, disparurent du jour au lendemain. Cette disparition provoqua un chagrin immense et changea complètement la façon de vivre de ce peuple fier. Désormais, leur quotidien s'articule autour des récits qu'ils partagent dans les tavernes, en hommage aux anciens. Malgré tout, les Sangardents ne ratent jamais une occasion de célébrer les nouvelles victoires, même les plus petites.

Encore aujourd'hui, la position de la citadelle du Sang Ardent est un mystère. On sait seulement que les tunnels sous le continent continuent de s'agrandir encore et toujours, comme si les Sangardents cherchaient ou préparaient quelque chose...

Peuples dominants : Humains, Nains
Religion : -
Style vestimentaire : Viking, Nain
Personnalité : Rustre, Rancunier, Fêtard, Fier



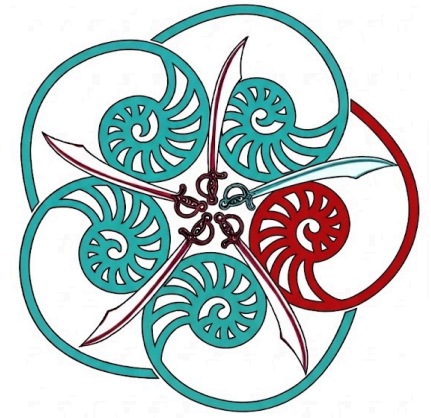
Groupe jouable : Brigade de marteaux-pilleurs

Les Sangardents sont des pillards qui aiment s'accaparer les richesses d'autres peuplades, mais également des aventuriers qui aiment découvrir des trésors anciens. Ces amoureux des objets d'un ancien temps se regroupent dans une brigade de marteaux-pilleurs qui est généralement composée de :

- un.e maître.sse des runes, qui dirige et identifie les objets qu'ils peuvent trouver ;
- des ingénieur.e.s, qui, grâce à leurs nombreux outils, peuvent gérer tous les obstacles ;
- un berserker, qui tabasse les créatures ;
- des pillards, qui accompagnent et portent généralement les butins.

Une brigade de marteaux-pilleurs est généralement motivée par l'argent et les richesses qui peuvent découler des découvertes. Peu respectueux des vestiges d'antan, il n'est pas rare de retrouver d'anciens donjons pillés de tout après leur passage : des tapisseries, des couverts, des paniers, et même du mobilier !

L' archipel des Zéfiléens



Héritiers des légendaires pirates des lames rouges et d'une partie des aquatiques du Donjon de Slava, les Zéfiléens sont des explorateurs marins humains et aquatiques qui partagent la même vision du monde : celle de Zéphine, la déesse de la liberté.

À la fin de l'Âge des Hommes et des Dieux, la majorité des humains se détournèrent des dieux qui les avaient aidés lors du Grand Soulèvement. Cependant, des élus des dieux arrivèrent à faire en sorte que le souffle divin de Zéphine et de Vildiosa atteigne encore les humains. Les porteurs de ce souffle fondèrent les pirates des lames rouges. Comme leur nom l'indique, il s'agissait de pirates, sans foi ni loi, voguant à travers les océans sur leurs navires. Ils s'organisèrent autour de quatre capitaines, portant chacun une lame rouge, symbole de leur faction.

Lors de l'Âge de la Maîtresse Dulla, les pirates décidèrent de laisser de côté la piraterie pour se concentrer sur un autre objectif : découvrir les mers. Durant cette période, ils rencontrèrent les aquatiques marins du Donjon de Slava, qui pouvaient désormais voguer loin des côtes de leur terre d'origine. C'est à l'occasion d'une de ces rencontres que le souffle de Zéphine se propagea parmi les slaviens. Portés par ce nouvel élan, ces aquatiques en quête d'aventure fondèrent de leur côté une organisation maritime, la S.P.L.A.S.H. (Société Pour Libérer les Aquatiques de la Scandaleuse Hiérarchie), qui collabora longtemps avec les pirates.

L'Âge du Déclin mit un frein à l'exploration maritime de cette nouvelle faction : les créatures maritimes d'antan se réveillèrent et les tempêtes se firent de plus en plus nombreuses, comme si le monde entier était en colère. Puis, les quatre lames rouges perdirent leurs pouvoirs, mettant à mal l'autorité des quatre capitaines rouges qui les portaient. Cela déclencha une lutte de pouvoir au sein des pirates, et de nombreux conflits entre des capitaines avides d'imposer leur vision se finirent dans le sang.



C'était sans compter sur le retour de la S.P.L.A.S.H. guidée par Zéphine. Ces membres rejoignirent les capitaines des lames rouges dans leur combat pour reprendre la tête des pirates rouges. Après leur victoire, ils décidèrent de s'unir pour former un nouveau clan : celui des Zéfiléens, les suivants de Zéphine.

Lorsque la Sentence de Gaïa tomba, et emporta le fondateur des lames rouges, un vieux mort-vivant qui résidait sur une île seulement connue des Capitaines, le dernier souffle de la piraterie s'éteignit sur les mers du continent des Couronnes.

Aujourd'hui, les Zéfiléens occupent plusieurs îles et archipels éparpillés dans les mers séparant les continents, et sont dirigés par le conseil des 5 lames (2 Voix des mers, 1 prêtre de Zéphine, 1 Aquanaute et 1 Voix des îles). C'est un peuple mixte et égalitaire qui prône la liberté et explore joyeusement les mers.

Peuples dominants : Humains, Aquatiques
Religion : Zéphine
Style vestimentaire : Turquoise et rouge, Pirate, Explorateur, Marin
Personnalité : Fêtards, Curieux, Affables, Impulsifs

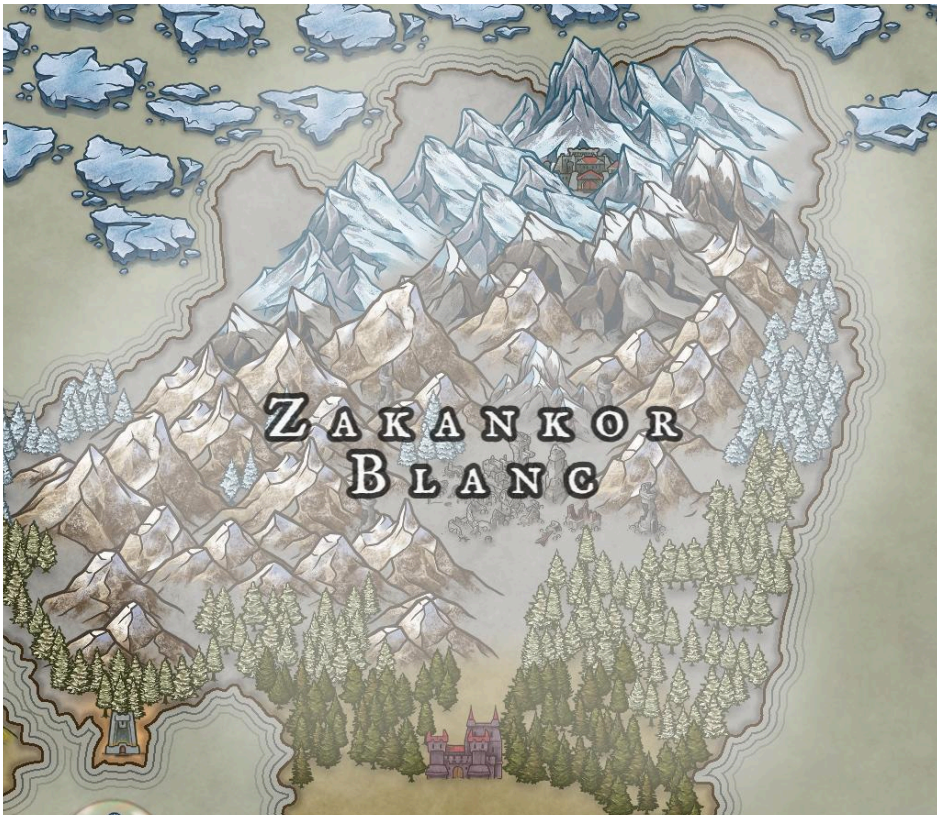


Groupe jouable : Les libres explorateurs du Vent
Les Zéfiléens sont des explorateurs des mers qui aiment la musique, la fête, naviguer et découvrir le monde. La plupart des expéditions rencontrées loin des archipels zéfiléennes sont financées par l'ordre des Aquanautes et ont pour but de retrouver les artefacts et écrits anciens :

- un.e Aquanaute, musicien.ne du groupe et chef.fe d'expédition ;
- un.e Navigateur.trice, qui, grâce à ses talents, permet de se diriger sur les mers ;
- une.e Prêtre.sse de Zéphine, qui propage la voix de Zéphine ;
- des Marins, membres d'équipage et rarement les derniers pour danser, faire la fête ou boire un coup !

Un groupe de libres explorateurs du Vent et généralement motivés par les savoirs et la maîtrise des mers pour naviguer en toute liberté entre les continents de Gaïa.

Le Zakankor Blanc



Au nord du continent des Couronnes se trouve l'ancien royaume de Zakankor, conquis par l'Empire de Flamélia, puis revendiqué par la Maîtresse du Donjon Dulla, qui le renomma le Zakankor Blanc.

Ce territoire est devenu le symbole de l'autorité de la Maîtresse sur le continent des Couronnes. Elle décréta que le territoire serait désormais une sorte de réserve naturelle et qu'aucune faction ne pourrait exploiter ou s'approprier les ressources de cette terre.

Ainsi, la nature et les monstres présents sur les terres ont repris leurs droits. Le lieu est dominé par les loups et loups garous, qui chassent tout ce qui pourrait venir troubler la tranquillité de ces terres.

Ceux qui ont osé braver les dangers de ce territoire, et sont assez chanceux pour en revenir, disent qu'on pourrait y apercevoir un immense loup blanc qui, la nuit, rôderait dans les ruines de la ville de Fortonnerre.

L'île perdue

Tous les huit ans, les océans se déchirent pour laisser émerger une terre qui n'apparaît jamais au même endroit. Une terre immense, étouffée sous une forêt impénétrable où rôdent des créatures aussi rares que mortelles, et où subsistent les traces de tribus autochtones.

Trouver l'île a toujours relevé de l'art occulte ou du secret d'État. Chacune des six factions majeures du continent des Couronnes conserve jalousement sa propre méthode de localisation, astrolabes, rituels de sang ou calculs arcaniques. Seules les factions les plus fortunées et les plus obstinées osent financer ces voyages vers l'inconnu, ignorant le coût faramineux en vies humaines ou monstrueuses d'un tel orgueil.

L'Île perdue alimente les discussions de comptoir et les rumeurs les plus folles courent à son sujet, telles que la présence de trésors à en perdre la raison, de créatures légendaires et de mystères encore plus sombres. Certains y voient un ultime défi lancé par les dieux eux-mêmes, tandis que d'autres jurent qu'une malédiction foudroyante touchera quiconque osera y poser le pied , à moins qu'il ne s'agisse, au fond, que d'une simple farce de gobelin ayant dégénéré au-delà de toute mesure. Mais, pour le commun des mortels, loin des bancs des rameurs et des lames affûtées, l'endroit reste surtout un spectacle : calés au fond d'une taverne, les gens d'en bas savourent les chroniques de *La Gazette*, ravis de suivre pas à pas le fiasco sanglant des grands de ce monde et d'en rire à gorge déployée.

Les trois dernières expéditions *(Source : La Gazette du Donjon)*

- **Il y a 24 ans : *Carnage dans la Canopée*** – Grâce à un envoyé spécial prudemment resté à bord avec sa longue-vue, *La Gazette* a pu immortaliser le destin tragique des différents groupes d'exploration. La grande traversée sous la frondaison dense de l'île aura encore été infructueuse. Durant deux jours d'une attente insoutenable, notre courageux reporter a dû se contenter d'enregistrer la bande-son de l'horreur : un récital de cris stridents et de hurlements désespérés montant du cœur de la forêt. La faune locale et les pièges vicieux de l'île y ont mené à une exécution en règle. Quant aux aventuriers, aucun n'est réapparu pour donner sa version des faits.
- **Il y a 16 ans : *L'Ombre de la Démence* –** Croyant contourner les pièges de la forêt, cette expédition s'est soldée par un fiasco tout aussi grandiose, bien que plus insidieux. Si quelques rares rescapés sont parvenus à regagner le navire et à boucler le voyage de retour, aucun n'a pu témoigner de ce qu'ils avaient affronté : le regard vide, l'air hagard et la mémoire brisée, ces malheureux semblaient frappés d'un mal inexplicable et se sont éteints peu de temps après avoir remis pied à terre. L'envoyé spécial de *La Gazette*, heureusement resté à une distance très raisonnable du ponton, a ainsi pu immortaliser leurs derniers soupirs incohérents pour offrir à ses lecteurs un dossier exclusif sur la folie foudroyante de l'île.
- **Il y a 8 ans : *Le Bain de Sang des Sables*** – La dernière tentative n'a même pas atteint la lisière du bois. Écorchés par une rivalité intestine survoltée, les six clans se sont massacrés directement sur la plage pour s'assurer le monopole des découvertes. Face au chaos et à la folie ambiante, l'équipe d'investigation de *La Gazette* a courageusement ordonné le demi-tour immédiat sans même poser un pied sur le rivage.

Aujourd'hui, l'échéance des huit ans arrive à son terme. Les cartes se dessinent à nouveau dans l'ombre, et une prochaine expédition se prépare.

Les peuples de Gaïa

Ce que la Sentence a changé

En 3440 MD, la **Sentence de Gaïa** a fauché en un instant tout être ayant dépassé cent ans d'existence. Depuis, aucune créature ne franchit ce seuil, quelle que soit sa nature.

Les conséquences ne furent pas les mêmes pour tous. Les peuples brefs n'ont presque rien senti. Les peuples longs, par contre, ont été décapités le même jour : leurs anciens, leurs archives vivantes, leurs maîtres artisans et leurs souverains disparurent d'un coup. Quant aux créatures dont l'existence reposait sur l'éternité, elles ont été effacées presque jusqu'à la dernière.

Tous les peuples décrits ci-dessous se croisent sur le continent des Couronnes, à des degrés divers.

Humains

Les humains sont les individus les plus nombreux au sein du continent des Couronnes. Ce sont les premiers individus à avoir entendu la voix des dieux et ils ont réussi, autrefois, à repousser les forces du Donjon de Slava. Les humains sont également remarquables pour leur capacité à être corruptibles, que ce soit par l'attrait du pouvoir, de la gloire, de la richesse, de la connaissance ou même seulement pour leur soif de curiosité.

Depuis la Sentence. Peu touchés – les humains vivent rarement plus d'un siècle.

Gobelins



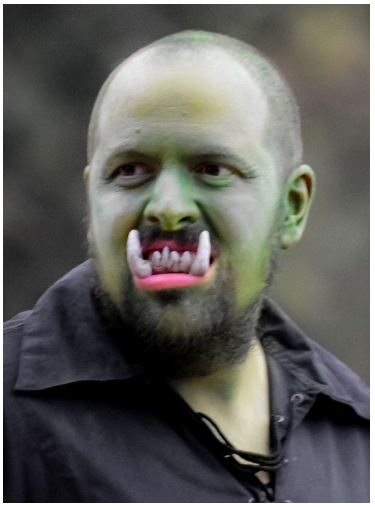
Les gobelins sont des humanoïdes généralement verts, avec un nez pointu, des grandes oreilles et reconnaissables à leur langage unique qui est le "wata". Les gobelins sont des individus avec une faible espérance de vie, non pas parce qu'ils meurent rapidement de vieillesse, mais parce qu'ils n'ont pas peur de la mort et adorent se mettre dans des situations dangereuses.

Les gobelins se moquent de la mort de leurs congénères, sont cyniques et cruels par moments, mais ce sont également des individus qui font preuve d'une grande solidarité envers ceux qui triment.

Ainsi, les gobelins originaires du Donjon de Slava ont importé la Gazette du Donjon, un wata journal, et les syndicats des travailleurs sur le continent des Couronnes, qui ont rapidement plu aux autres clans gobelins. A leur grand désarroi, le concept de syndicat n'est présent que dans les endroits où les gobelins pullulent sur le continent des Couronnes, c'est-à-dire, sur le territoire de Fer-Arcanes. Cependant, ils se réjouissent du succès de la Gazette du Donjon dont on trouve des wata antennes sur tout le continent.

Depuis la Sentence. Pas touchés – les gobelins vivent rarement plus d'un demi-siècle.

Orques



Les orques sont des humanoïdes généralement verts avec une mâchoire très carrée et des crocs inférieurs proéminents. Ce sont également des montagnes de muscles avec la tête dure. Les orques sont souvent dépeints comme des individus brutaux et peu intelligents, ce qui est vrai la majorité du temps. Mais une partie d'entre eux arrive à casser ce cliché en montrant l'une de leurs forces : le travail de minutie.

Les orques aiment les zones arides et les grandes étendues, comme les déserts et les zones rocailleuses. Naturellement, les orques du Donjon de Slava se sont installés au sud-est du continent des Couronnes, sur le territoire des Fer-Arcaniens. Leur constitution en fait des guerriers parfaits pour cet environnement hostile. Ils ont également ramené leurs coutumes et leur savoir-faire sur le continent des Couronnes, comme la "pâtisserie orque".

Depuis la Sentence. Peu touchés, rares sont les orques qui dépassent les 100 ans.

Démons



Un démon est un humanoïde portant un ou plusieurs de ces traits : cornes, peau d'une couleur inhabituelle , bleue, rouge, noire „ queue plus ou moins longue, sabots, yeux de couleurs étranges, peau écailleuse, ailes petites ou grandes. Les plus répandus restent ceux à la peau rouge.

Les démons sont connus pour leur affinité aux flammes et à la douleur. Généralement très sadiques, ils éprouvent un plaisir malsain à voir les autres souffrir. Ils sont également réputés pour leur nature fourbe, leur aisance à manipuler autrui et leur avidité pour les jeux. Souvent associés aux cultes de la Flamme, tous les démons ne sont néanmoins pas forcément des cultistes.

Sur le continent des Couronnes, la très grande majorité des démons sont originaires du Donjon de Slava et se sont concentrés dans l'Empire de Flamélia, profitant des privilèges liés à leur origine sur ce territoire.

Depuis la Sentence. Les anciennes matriarches et grands démons ont tous disparu du jour au lendemain. Mais cela fut accueilli avec joie par les démons qui souhaitaient prendre la place de leurs aînés.

Nains



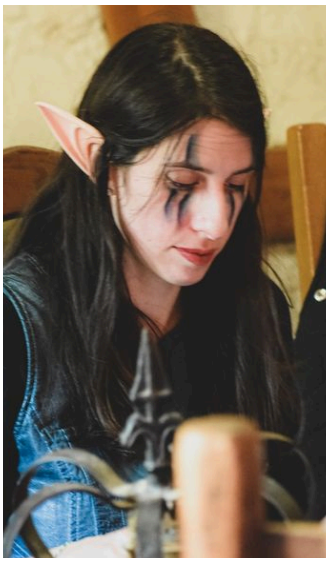
Les nains sont des humanoïdes généralement petits et trapus avec une peau aussi épaisse que le cuir. Le trait le plus représentatif des nains est leur pilosité proéminente, comme la barbe, qui est une marque de sagesse pour eux. Les nains sont connus pour être des individus bourrus, obstinés et incapables d'oublier une rancune. Mais une fois qu'elle est effacée, ce sont les premiers à aller de l'avant.

Les nains sont également très territoriaux, ainsi, très peu des nains du Donjon de Slava ont migré vers le continent des Couronnes durant l'Âge de la Maîtresse Dulla. La grande majorité des nains du continent des Couronnes sont originaires de Zakankor et ils ont presque tous migré vers la citadelle du Sang Ardent.

Les nains sont réputés pour leur travail du métal et de la pierre, mais également pour leur savoir-faire en matière de boissons, notamment la bière.

Depuis la Sentence. Les nains sont des individus vivant plus d'un siècle et la perte de tous les anciens a été dévastatrice pour ce peuple : leurs maîtres artisans et forgerons sont morts en emportant leurs secrets et savoir-faire. Depuis la Sentence, tous les nains sont plus mélancoliques suite à la disparition de leurs familles et aïeux.

Elfes



Les elfes sont des humanoïdes reconnaissables à leurs longues oreilles. Ils vivent dans des milieux naturels comme les bois ou les cavernes car ils disposent d'une sensibilité particulière à la nature. Lors de l'Âge de la Maîtresse Dulla, des communautés d'elfes du Donjon de Slava ont migré vers Gadora pour revoir leurs lointains cousins du royaume Vert.

Les elfes sont très communautaires et leur grande longévité fait qu'ils observent le monde à un rythme différent des autres peuples. Ce qui contribue énormément à leur côté hautain envers les "enfants", terme qu'ils utilisent pour décrire les autres peuples.

Depuis la Sentence : Les elfes ont été le plus touchés par la Sentence de Gaïa, que ce soit pour la perte des adultes et de tous les savoirs oraux non transmis mais également pour le changement de rythme de vie : désormais les jeunes n'ont plus le temps d'arriver à l'âge considéré comme "adulte" selon les traditions. Ils ont dû faire évoluer leur manière de vivre pour survivre dans ce nouveau monde.

Sylvestres



Les sylvestres représentent l'ensemble des individus des bois qui ont un aspect végétal. Cela regroupe les dryades, hommes-arbres, gens-pi et toutes les formes boisées. Leur peau est souvent recouverte d'écorce, de sève, de mousse et de feuillage. Beaucoup changent de couleur avec les saisons , un sylvestre en automne n'a pas la même allure qu'au printemps.

Ils ont besoin d'Essence pour survivre, ainsi ils préfèrent généralement vivre dans des milieux naturels tels que les forêts. Une fois installé, un sylvestre entre en symbiose avec son environnement et vit au même rythme que ce dernier.

Les sylvestres étaient peu nombreux sur le continent des Couronnes avant l'arrivée de ceux venus du Donjon de Slava. Ils furent accueillis à Gadora et ils ont pu faire fleurir et grandir la jungle en entrant en symbiose avec elle.

Depuis la Sentence : Les sylvestres étaient déjà peu nombreux et la majorité avait une très grande longévité. Ainsi la Sentence fut une catastrophe pour ce peuple ; toutes les zones en symbiose ont dépéri avec la disparition de leur gardien et trop peu de personnes pour les reprendre. Aujourd'hui, les sylvestres sont déboussolés et au bord de l'extinction. Seuls les gens-pi (sylvestre champignon) semblent avoir réussi à s'adapter grâce à leur cycle de vie rapide.

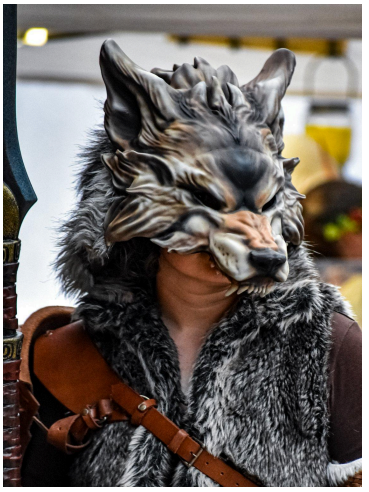
Faunes



Les faunes regroupent tous les humanoïdes bestiaux comme les satyres et les centaures. Reconnaissables à leurs sabots, bois, cornes et grandes oreilles, on les confond souvent avec les truc-garous ; à tort, car les faunes sont souvent beaucoup plus pacifiques. Les faunes étaient presque inexistants sur le continent des Couronnes avant l'Âge de la Maîtresse Dulla. À l'ouverture des frontières du Donjon de Slava, des communautés de faunes ont décidé de migrer vers Gadora.
Les faunes adorent profiter des plaisirs de la vie comme l'alcool ou les drogues. Cette tendance à la débauche engendra des conflits pendant de nombreuses décennies avec les autres peuples Gadoriens. Les faunes restent toujours très minoritaires sur le continent des Couronnes.

Depuis la Sentence : Les faunes ont perdu une partie de leurs racines car leurs savoirs sont transmis uniquement à l'oral. À part cela, cela ne semble pas trop les affecter : pour eux, mourir fait partie du cycle.

Truc-garous



Les trucs-garous sont des peuples qui ont subi une transformation par la malédiction de la trucanthropie. Cet état transforme l'individu en une créature bestiale qui dépend de la malédiction. La plus courante reste celle qui transforme en loup. Les truc-garous sur le continent des Couronnes sont majoritairement des loups-garous, issus du clan du Loup Blanc qui est le clan d'origine de la Maîtresse Dulla.

Sur le continent des Couronnes, ils vivent majoritairement sur le territoire du Zakankor Blanc, protégeant l'héritage de la Maîtresse ou vivant leurs vies "paisiblement".

Les trucs-garous vivent en meutes et un alpha dirige la meute. Ils traquent pour rassasier leur bête intérieure. Ce combat contre leur bête intérieure est quotidien et devient encore plus difficile à contrôler quand la pleine lune est visible dans le ciel.

Depuis la Sentence : La régénération favorisant la longévité des truc-garous, de nombreux vieux alphas menaient leur meute depuis des générations. La Sentence les a fauchés comme les autres, et beaucoup de meutes se sont fracturées faute d'autorité pour les tenir.

Aquatiques



Les aquatiques regroupent toutes les créatures humanoïdes capables de vivre dans l'eau, et elles ne se ressemblent guère : peaux écailleuses, oreilles de poisson, branchies, mains palmées, queue de sirène, bras de pieuvre, ventouses, parfois une tête de poisson entière. Les couleurs sont vives et ils les assument , personne ne s'habille avec plus d'audace. La grande majorité a évolué et respire aussi bien l'air de Gaïa que l'eau.

Ils bâtissent des cités sous la surface mais remontent constamment, et l'essentiel de leur vie se joue sur les côtes, les ports et les estuaires. Bons orateurs, ils s'investissent dans les affaires publiques partout où on les laisse faire, parce qu'ils tiennent à faire avancer les choses pour la communauté , le mot revient dans toutes leurs bouches. On les trouve à composer de nouvelles mélodies, à organiser des divertissements, à plaider une cause. Ils parlent avec un accent « fufu » que personne n'a jamais réussi à imiter correctement et qu'eux-mêmes ne cherchent pas à corriger.

Ils n'y avait presque aucun aquatique sur le continent des Couronnes avant l'Âge de la Maîtresse Dulla. Cependant, avec l'ouverture des frontières du Donjon de Slava, les aquatiques du Donjon de Slava sont partis à la conquête des mers et y ont rencontré ceux qui exploraient déjà ces vastes étendues : les pirates des lames rouges. Ils sont désormais indispensables : depuis que les cercles de téléportation se sont éteints, la mer est redevenue la seule route entre les continents, et ce sont eux qui la connaissent le mieux.

Depuis la Sentence. Touchés comme les autres races, une partie des aquatiques pouvaient avoir un grand âge (supérieur à 100 ans) et ce sont ces communautés qui ont perdu leurs grands musiciens et orateurs.

Lézardesques



Toutes les races reptilliennes et ophidiennes humanoïdes sont considérées comme des lézardesques. Ces derniers sont très peu présents sur le continent des Couronnes, voire même absents. Lors de l'ouverture des frontières, ces derniers ont préféré rester au Donjon de Slava.

On sait que les lézardesques sont des individus qui sont liés aux dragons de part le fait qu'ils sont généralement leurs serviteurs. Étant des créatures à sang froid, ils vivent normalement dans les zones chaudes du monde.

Les lézardesques sont respectés pour leur origine mais également pour leur puissance physique hors norme.

Depuis la Sentence : On ne sait peu de chose sur ce qui s'est passé pour eux, mais on sait que leurs maîtres, les dragons, ont globalement tous disparu. Ainsi, on se doute que, sans maître à servir, ils errent dans le monde de Gaïa.

Arachnoïdes



Les arachnoïdes sont des individus qui ont des caractéristiques physiques similaires à des araignées comme de nombreuses pattes, de nombreux yeux et parfois un abdomen proéminent. Les arachnoïdes civilisés sont tous originaires du Donjon de Slava. Lorsque les frontières s'ouvrirent, une partie d'entre eux sont partis sur le continent des Couronnes pour faire ce qu'ils savent faire de mieux : le commerce.

Avant l'abolition des castes, tous les arachnoïdes étaient liés à la Guilde de l'araignée, une organisation commerciale extrêmement puissante qui dominait le commerce sous toutes ses formes : logistique, approvisionnement, nourriture, armes, potions, etc. Mais avec l'abolition des castes, les arachnoïdes ont commencé à se détacher de la Guilde de l'araignée. La Sentence a provoqué la mort des anciens arachnoïdes qui tiraient encore les ficelles du pouvoir héritées de la Guilde ; grâce à cet événement, et à la coupure avec le Donjon de Slava, ceux présents sur le continent des Couronnes ont pu commencer à réellement briller. Pour eux, le continent des Couronnes est une terre à conquérir commercialement. Ils tissent leurs toiles lentement et sûrement, mais ils sont encore loin d'avoir atteint l'influence de la précédente Guilde de l'araignée.

On retrouve donc sur le continent des Couronnes des marchands ambulants ou des boutiques permanentes avec des arachnoïdes. Ils continuent inlassablement à accumuler richesses et denrées.

Depuis la Sentence : privés du réseau du Donjon de Slava et des anciens, les arachnoïdes ont tout à refaire pour faire prospérer leurs races. Actuellement, aucune guilde n'a réussi à se détacher du lot sur le continent des Couronnes.

Morts-vivants du Néant



On appelle les morts-vivants du Néant toute créature ramenée et animée par l'énergie du Néant. Toutes les races peuvent l'être, et l'apparence dépend d'abord de ce qu'était le corps avant : cela peut aller du zombie au squelette. La lumière les gêne sans les blesser : ils préfèrent sortir quand le ciel est voilé. Un mort-vivant du Néant n'est pas quelque chose de naturel, on le devient car quelqu'un décide de nous relever. Autrefois, le culte de Zyphus relevait les individus pour qu'ils puissent effectuer une tâche avant de repartir au Néant. Désormais, les préceptes autour des morts-vivants ont bien changé sur le continent des Couronnes, et être mort-vivant est considéré comme un bénédiction pour les adeptes de Zyphus.

Les morts-vivants du Néant qui conservent leur conscience sont connus pour avoir un humour noir très décalé sur l'existence. Même si maintenant ils ont une espérance de vie limitée de par la Sentence, cela n'a pas changé leur état d'esprit sur leur condition cadavérique.

Depuis la Sentence : Les morts-vivants du Néant ont été particulièrement touchés par la Sentence. Mais contrairement aux autres peuples qui ont vu cela comme un fléau, les adorateurs de Zyphus ont vu cela comme une intervention de Zyphus pour rappeler à tous les êtres de Gaïa la portée de son pouvoir. Le culte s'est tout de même vu coupé de presque tous ses dirigeants et fondateurs, mais ils ont vite été remplacés par les plus "jeunes".

Vampires



Les vampires sont des humanoïdes qui ont été transformés par d'autres vampires. Ces derniers ont la peau pâle et sont toujours extrêmement bien habillés, mais sont affligés d'une sensibilité au soleil qui les affaiblit.

Pendant l'Âge de la Maîtresse Dulla, les vampires ont pu librement se déplacer sur le continent des Couronnes et ont essayé d'étendre leur influence sur ce nouveau territoire. Mais malheureusement, aucun territoire ne semblait convenir à leurs besoins, jusqu'à ce que la Terre des Morts apparaisse. À ce moment-là, plusieurs familles s'implantèrent sur le continent des Couronnes pour effectuer des recherches au sujet du Néant. Lors de la Sentence, presque tous les vampires succombèrent, laissant derrière eux les nouveaux-nés et les rares individus qui avaient moins de 100 ans.

Après la Sentence : Désormais soumis aux mêmes règles que les mortels, les vampires durent s'adapter à leur nouvelle vie. L'état de vampire n'assurant plus l'éternité, beaucoup d'individus considèrent maintenant qu'être un vampire est plus un fardeau qu'une bénédiction. Les rares familles qui ont survécu se trouvent dans la Terre des Morts, aux côtés du culte de Zyphus.

Dragons

Les dragons sont des créatures qui datent de l'Âge de la Jalousie. Extrêmement puissantes, elles sont dotées d'un terrible souffle capable de brûler n'importe quoi. Sur le continent des Couronnes, on voyait rarement ces créatures mythiques mais sur le Donjon de Slava, plusieurs dizaines vivaient sous la surveillance de la mère des dragons, la gorgone Médusa.



La dernière apparition d'un dragon sur le continent des Couronnes est un dragon vert qui ravagea la ville d'Adom peu de temps avant la Sentence de Gaïa. Curtius et son dragon-liche Rubrucinere réussirent à le mettre en déroute, mais la ville fut entièrement détruite par le combat entre ces créatures immenses.

Depuis la Sentence : Plus aucune de ces créatures millénaires n'a été aperçue sur le continent des Couronnes. On ne sait ce qu'il advient des jeunes présents sur le Donjon de Slava.

