

Caste Social

- Les Contractés
- Les Élités
- Les Seigneurs

Les Contractés

Présentation

Les **Contractés** sont des groupes d'individus armés se formant temporairement afin d'accomplir des missions extrêmement dangereuses, le plus souvent commanditées par des **Seigneurs**. Ils ne constituent **ni une guilde, ni une faction, ni une organisation structurée**. Leur existence repose uniquement sur un élément : **le contrat**.

Origine

L'apparition des Contractés est directement liée à la montée en puissance des Seigneurs. À mesure que ces derniers étendaient leur domination, certains actes sont devenus :

- trop risqués politiquement,
- trop dangereux même pour leurs forces directes,
- ou incompatibles avec l'image qu'ils souhaitaient projeter.

Des individus ont alors commencé à se regrouper de manière informelle afin d'exécuter ces tâches contre rémunération.

Ces regroupements temporaires ont fini par être désignés sous un même terme : **les Contractés**.

Fonctionnement général

Les Contractés n'ont **aucune structure permanente**.

- Un groupe se forme autour d'un **contrat précis**
- Une fois le contrat accompli, rompu ou échoué, le groupe se dissout
- Les survivants retournent à l'anonymat ou recherchent un nouveau contrat

Il n'existe :

- aucun chef global,
- aucun territoire propre,
- aucune protection institutionnelle.

Chaque contrat est une prise de risque indépendante.

Les Courtiers

Les **Courtiers** sont les intermédiaires entre les commanditaires et les Contractés.

Rôle des Courtiers

- proposer et négocier des contrats
- rassembler des Contractés intéressés
- fixer les conditions d'exécution
- percevoir une **commission**

Les Courtiers :

- ne participent jamais aux missions,
- n'interviennent pas sur le terrain,
- restent volontairement détachés de l'exécution.

Ils constituent le **seul élément stable** dans un système fondamentalement instable.

Contrats et Pactes

Certains contrats, en particulier ceux proposés par des **Seigneurs**, ne reposent pas uniquement sur un accord verbal ou financier.

Usage des Pactes

Pour les missions jugées :

- critiques,
- politiquement sensibles,
- ou impliquant un risque élevé de trahison,

il est fréquent que le contrat soit scellé par un **Pacte**.

Ces Pactes :

- lient les Contractés au commanditaire,
- garantissent l'exécution du contrat,
- peuvent imposer des contraintes strictes (silence, loyauté, objectif unique).

Les Pactes sont principalement utilisés lors de :

- conflits indirects entre Seigneurs,
 - assassinats de cibles majeures,
 - missions où aucune défaillance n'est tolérée.
-

Nature des contrats

Les missions confiées aux Contractés figurent parmi les plus dangereuses d'Orias, notamment :

- élimination de cibles puissantes
- affrontements indirects entre Seigneurs
- récupération d'artefacts ou d'Âmes
- opérations nécessitant une négation totale de responsabilité

Les contrats impliquant des Seigneurs majeurs présentent un **taux de mortalité extrêmement élevé**, même lorsqu'un Pacte est utilisé.

Statut dans la société

Les Contractés occupent une place marginale :

- utilisés par les Seigneurs,
- redoutés par la population,
- tolérés tant qu'ils restent utiles,
- abandonnés dès qu'ils cessent de l'être.

Ils ne disposent d'aucun statut légal ni d'aucune protection officielle.

Un métier sans avenir

Être Contracté n'est pas une carrière durable.

La majorité :

- meurt lors d'un contrat,
- disparaît sans laisser de trace,
- ou est remplacée sans considération.

Les rares survivants de longue durée attirent souvent :

- des contrats toujours plus dangereux,
- ou l'attention directe des Seigneurs eux-mêmes.

Résumé

“ Les Contractés sont des mercenaires non affiliés, formant des groupes temporaires autour de contrats extrêmement dangereux, souvent proposés par des Courtiers. Lorsqu'ils travaillent pour des Seigneurs, ces contrats peuvent être scellés par des Pactes afin d'en garantir l'exécution.

Les Élités

Les **Élités** sont des familles apparues dès les origines d'Orias.

Contrairement aux Seigneurs, leur puissance ne provient pas de la collecte ou de l'asservissement d'âmes étrangères, mais d'un **pouvoir d'Âme héréditaire**, transmis de génération en génération. Ce pouvoir est inné, profondément ancré dans leur lignée. Là où un Seigneur doit conquérir pour exister, une Élités **naît déjà au-dessus du lot**. Cette particularité leur a permis de gravir les échelons sociaux dès les premiers âges d'Orias, jusqu'à former une caste fermée, puissante et redoutée.

Pouvoir héréditaire

Chaque famille d'Élite possède une empreinte d'Âme familiale, un type de pouvoir précis qui se manifeste naturellement chez ses membres

Ce pouvoir n'a pas besoin d'être éveillé par la violence ou l'accumulation d'âmes.

Il apparaît généralement très tôt dans la vie... et c'est là que commence la vraie sélection.

Contrairement aux Seigneurs, un seul membre d'une famille d'Élite possède un Sceau :

☐ le Chef de Famille.

À la mort ou à la chute du Chef, le Sceau ne disparaît pas toujours immédiatement si un héritier n'est pas choisi, provoquant parfois des luttes internes violentes pour hériter du sceau.

Sélection et cruauté familiale

Chez les Élités, le sang est sacré — mais **seulement s'il est puissant**.

Il n'est pas rare qu'un membre n'ayant pas manifesté son pouvoir d'Âme suffisamment jeune soit :

- écarté,
- exilé,
- sacrifié,
- ou tout simplement éliminé.

La survie de la lignée prime sur l'individu.

La survie de la lignée prime sur l'individu. Un enfant faible est perçu comme une possible faille génétique.

Mariages et pureté de l'Âme

Les Élités **ne se marient qu'entre elles**.

Dans certains cas extrêmes, des unions entre proches sont tolérées, voire encouragées, afin de préserver ou renforcer l'empreinte d'Âme familiale.

Ces pratiques sont connues, rarement dénoncées, et largement ignorées par le reste de la société — car peu osent défier une famille d'Élite.

Relation avec les Seigneurs

Il existe une harmonie tacite entre Élités et Seigneurs.

Les Élités ne cherchent pas à devenir des Seigneurs.

Les Seigneurs savent, pour la plupart, qu'il est rarement dans leur intérêt de provoquer une famille d'Élite.

Deux attitudes dominent chez les Élités :

Collaboration ciblée : certaines familles soutiennent le Seigneur qu'elles jugent le plus apte à maintenir un équilibre bénéfique.

Indifférence assumée : d'autres ignorent totalement les Seigneurs, estimant que leurs luttes attirent trop de chaos inutile.

Même les Seigneurs les plus arrogants savent qu'attirer la foudre d'une Élite peut entraîner des conséquences politiques. mais certains s'en fichent

Rôle dans la société

Les Élités occupent des positions clés :

- gouvernance locale
- grandes maisons commerciales
- institutions juridiques
- réseaux d'influence
- intermédiaires silencieux entre population et Seigneurs

Ils incarnent la **stabilité ancienne**, là où les Seigneurs représentent l'ambition, la violence et l'instabilité.

Les Seigneurs

Présentation

Les **Seigneurs** sont des individus ayant atteint un niveau de puissance d'Âme suffisant pour imposer durablement leur domination sur Orias.

Ils constituent l'un des éléments centraux de l'organisation politique et territoriale du monde.

Leur autorité ne repose ni sur un héritage officiel ni sur une reconnaissance collective, mais sur **la force, l'influence et la crainte** qu'ils inspirent.

Origine des Seigneurs

À une époque où Orias tentait de sortir de l'anarchie qui suivit ses premiers âges, il fut découvert que l'**Âme** pouvait être :

- manipulée,
- accumulée,
- absorbée,
- exploitée afin d'accroître sa propre puissance.

Certains individus maîtrisèrent ces pratiques à un niveau bien supérieur à la norme.

Ils écrasèrent leurs rivaux et imposèrent leur domination sur des territoires entiers.

Ces individus furent désignés sous le nom de **Seigneurs**.

L'émergence des Seigneurs marqua l'échec des tentatives d'organisation égalitaire et redessina durablement l'équilibre du pouvoir sur Orias.

Nature du pouvoir

La puissance d'un Seigneur repose principalement sur :

- une **accumulation massive de pouvoir d'Âme**,
- une maîtrise avancée de son utilisation,
- la capacité à imposer sa volonté à autrui.

Plus un Seigneur est puissant :

- plus son influence est étendue,

- plus sa présence est ressentie,
- plus sa chute devient un événement majeur.

Ce pouvoir est **individuel** et **non héréditaire par défaut**.

Le Sceau

Le **Sceau** est un marqueur de puissance spirituelle lié à l'Âme d'un individu.

Chez les Seigneurs, posséder un Sceau indique qu'un palier majeur de puissance a été atteint. Tous les Seigneurs n'en possèdent pas.

- Certains Seigneurs, en particulier parmi les plus récents ou les plus faibles, **ne disposent d'aucun Sceau**.
- L'apparition d'un Sceau traduit une **maîtrise avancée de l'Âme** et une concentration de pouvoir bien supérieure à la moyenne.

Le Sceau est souvent utilisé comme **repère implicite** pour évaluer la dangerosité et l'importance d'un Seigneur.

Territoires et domination

Les Seigneurs règnent généralement sur :

- des villes,
- des régions,
- des quartiers entiers de mégaloilles,
- ou des zones stratégiques d'Orias.

La géographie d'Orias, très fragmentée et inégalement développée, favorise l'émergence de dominations locales souvent instables.

Les conflits territoriaux entre Seigneurs sont fréquents et constituent l'une des principales sources de violence et de déséquilibre dans le monde.

Types de Seigneurs

Avec le temps, les Seigneurs se sont différenciés selon leur puissance et leur mode de domination. On distingue généralement **trois grands types de Seigneurs**.

Les Douze de Paymon

Les **Douze de Paymon** sont considérés comme **les Seigneurs les plus puissants d'Orias**. Ils se partagent le contrôle de la **capitale**, qu'ils gouvernent conjointement à travers un équilibre fragile de forces et d'influences.

Caractéristiques

- Puissance d'Âme extrême
- Maîtrise avancée, voire totale, du Sceau
- Influence politique majeure
- Accès aux ressources les plus importantes d'Orias

Les affrontements directs entre membres des Douze sont rares, car leurs conséquences seraient dévastatrices pour la capitale elle-même.

Les Seigneurs Mineurs

Les **Seigneurs Mineurs** disposent d'une puissance inférieure à celle des Douze.

Ils dirigent généralement :

- des villes secondaires,
- des régions périphériques,
- ou des territoires de moindre importance stratégique.

Certains Seigneurs Mineurs :

- possèdent un Sceau,
- d'autres n'en ont pas encore développé.

Une partie d'entre eux se trouve sous l'influence directe ou indirecte des Douze de Paymon.

Les Seigneurs Sauvages

Les **Seigneurs Sauvages** sont des Seigneurs **sans territoire fixe**.

Ils errent à travers Orias, accumulant des Âmes par la violence, le pillage et les affrontements constants, sans chercher à établir une domination durable.

Particularités

- Absence totale de structure territoriale
- Mobilité permanente
- Mode de vie extrêmement violent
- Accumulation d'Âmes par le vol et le massacre

Ils sont considérés comme particulièrement imprévisibles et sont souvent traqués lorsqu'ils deviennent trop puissants ou trop visibles.

Perception et conséquences

Aux yeux de la population, les Seigneurs peuvent être perçus comme :

- des protecteurs,
- des tyrans,
- ou des menaces permanentes.

La mort ou la chute d'un Seigneur entraîne presque toujours :

- un chaos local,
 - des luttes de succession,
 - une reconfiguration brutale du territoire concerné.
-

Résumé

“ Les Seigneurs sont des individus ayant acquis une puissance d'Âme exceptionnelle leur permettant de dominer territoires et populations. Qu'ils soient membres des Douze de Paymon, Seigneurs Mineurs ou Seigneurs Sauvages, ils façonnent durablement l'équilibre politique et territorial d'Orias.