Histoire

- L’HISTOIRE D’ORIAS
- GÉOGRAPHIE D’ORIAS
- Caste Social
  - Les Contractés
  - Les Élites
  - Les Seigneurs

L’HISTOIRE D’ORIAS

L’ÈRE DES DIEUX — Avant l’Abandon

Bien avant que le monde ne soit appelé Orias, les Anciens Dieux découvrirent une planète au potentiel immense.
Chaque habitant naissait avec une **Âme active**, une source naturelle de pouvoir. Ce phénomène fascinant aurait pu en faire un futur royaume divin, un pont entre les plans.
Mais très vite, les Dieux réalisèrent l’horreur de ce monde.
Les habitants étaient spontanément violents, impulsifs, et leurs pouvoirs d’Âme amplifiaient leurs désirs les plus sombres. Aucune structure, aucune hiérarchie, aucune discipline possible.
Les Dieux comprirent qu’il était **impossible** de vivre parmi eux.
Ils prirent alors une décision irrévocable :
➡ abandonner ce monde et le **sceller** pour empêcher ses habitants d’en sortir.
Ainsi naquit le nom **Orias**, “le monde rejeté”.
Le Voile divin n’empêche pas l’arrivée d’étrangers :
on peut entrer dans Orias, volontairement ou accidentellement… mais on ne peut jamais repartir.

L’ÈRE DU CHAOS — L’Anarchie Totale

Privés de toute autorité, les habitants d’Orias laissèrent libre cours à leurs instincts.
Le pouvoir d’Âme inné, incontrôlé et instinctif servait surtout à :

- détruire
- dominer
- se protéger
- voler
- se venger

Pendant des millénaires, Orias fut un enfer sans structure.
Les tribus se formaient et se massacraient aussi vite qu’elles apparaissaient.
Aucune ville ne tenait plus de quelques années.
Chaque individu ne survivait que par sa force ou sa ruse.
C’était une époque où même les enfants apprenaient tôt que la mort était un simple “changement de maître”.

L’ORDRE D’IVOIRE — La Première Civilisation

À un moment inattendu de cette longue barbarie, un groupe d’individus remarquablement sages et stables apparut.
Ces personnes possédaient un contrôle exceptionnel sur leurs pouvoirs d’Âme : au lieu de détruire, ils pouvaient **canaliser, structurer et enseigner**.
Ils fondèrent **l’Ordre d’Ivoire**, première tentative réelle d’organisation sociale.
Leur mission :

- instaurer une paix minimale,
- comprendre la nature des pouvoirs d’Âme,
- protéger les plus faibles,
- éduquer les générations futures.

Grâce à eux, Orias entra dans sa première ère de stabilité.
Les villages devinrent des villes, les villes devinrent des centres d’étude, et pour la première fois, la société semblait… possible.
Mais cette stabilité attira l’attention de nouvelles forces.

L’ÉMERSION DES SEIGNEURS — L’Ascension des

Dominants

En étudiant le Pouvoir d’Âme, l’Ordre d’Ivoire fit une découverte accidentelle :
il était possible **d’absorber, manipuler ou s’approprier** la puissance d’autres âmes… **sans les tuer**.
Certains virent dans cette découverte une opportunité.
D’autres y virent un chemin vers la domination.
Ce furent les premiers **Seigneurs**.
Des individus capables de :

- accumuler d’immenses réserves de pouvoir d’Âme,
- influencer les émotions et les pensées d’autrui,
- s’entourer de serviteurs liés à leur présence,
- imposer leur volonté sur des foules entières.

L’Ordre d’Ivoire tenta de les empêcher de prendre le contrôle.
Ils échouèrent.
Les Seigneurs écrasèrent l’Ordre, absorbèrent ou dispersèrent ses membres, et prirent le contrôle des centres les plus peuplés.

L’ÈRE MODERNE — L’Orias d’Aujourd’hui

Aujourd’hui, Orias est une **civilisation avancée**, bâtie sur les ruines du passé, un mélange de modernité et de superstition spirituelle.
Les **grandes villes** sont devenues des points de convergence :
partout où il y a foule, les pouvoirs d’Âme s’expriment plus intensément… et les Seigneurs s’y installent.
Les Seigneurs règnent depuis :

- les mégalopoles d’acier,
- les quartiers infréquentables,
- les palais d’Âme sculptés,
- la **capitale**, où convergent les plus puissants d’entre eux.

Le Voile divin reste intact :
tous ceux qui entrent dans Orias y sont piégés.
Certains étrangers venus d’autres mondes ont déjà été capturés ou assimilés.
Beaucoup deviennent esclaves, pactisés… ou Seigneurs à leur tour.

Dans l’ombre, quelques groupes cherchent à **briser le Voile**.
Certains veulent fuir.
D’autres veulent libérer Orias sur les autres mondes.
Et tandis que les villes grondent, les pactes s’entrelacent et les ambitions s’affrontent, une nouvelle génération émerge :
➡ les joueurs, des âmes exceptionnelles, capables de changer l’histoire.

GÉOGRAPHIE D’ORIAS

Orias n’a aucune structure politique centralisée.
Le pouvoir appartient uniquement aux **Seigneurs**, et l’organisation du monde dépend entièrement de leur influence. Les régions d’Orias se distinguent par leur densité de population, leurs ressources, leurs dangers et surtout… la qualité des Seigneurs qui y règnent.

---

1. Le Cœur d’Orias

PAYMON — La Mégacité aux Douze Seigneurs

PAYMON est la ville la plus grande, la plus dangereuse et la plus influente d’Orias.
Elle est contrôlée par **douze Seigneurs**, considérés comme les **douze êtres les plus puissants du monde**.
Ils maintiennent un équilibre instable :

- pactes temporaires,
- zones tampon,
- alliances secrètes,
- trahisons permanentes.

PAYMON n’a pas de maître unique :
elle est une **guerre froide permanente** entre les douze, chacun régnant sur un ou plusieurs districts.
C’est aussi la ville où les pouvoirs d’Âme sont les plus intenses et où l’on trouve :

- les plus grandes richesses
- les plus grands dangers
- les plus beaux plaisirs
- les plus sombres secrets

Villes périphériques du Cœur

Autour de PAYMON se trouvent plusieurs grandes villes secondaires.
Elles sont **beaucoup moins puissantes** : la majorité de leurs Seigneurs sont :

- plus faibles,
- moins anciens,
- peu expérimentés,

- **et certains n’ont même pas encore développé de Sceau**.

Ces villes peuvent être contrôlées par :

- **1 Seigneur fort**, ou
- **2–3 Seigneurs moyens**, qui se partagent la gestion.

Elles dépendent souvent de PAYMON, directement ou indirectement.

Petites villes et villages

Plus modestes, souvent indépendants ou sous la protection symbolique d’une grande ville.
Mais deux choix s’offrent aux habitants :

- **vivre dans la misère**, à l’abri des Seigneurs,
- **vivre dans les villes**, avec plus de confort, mais au risque de voir leur âme tomber sous la coupe d’un Seigneur.

---

2. Les Terres d’Ivoire

Ancien domaine de l’Ordre d’Ivoire, aujourd’hui désertique, pauvre en ressources et difficile à vivre.
On y trouve :

- les derniers bastions de l’Ordre
- **La Citadelle**, immense ruine sacrée
- des zones où le pouvoir d’Âme fluctue dangereusement
- des reliques de l’ancien âge

L’Ordre est faible, mais obstiné : il survit par tradition, non par puissance.

---

3. Zones Sauvages & Territoires Brisés

Régions chaotiques situées entre les villes :

- anciennes zones de guerre d’Âme
- anomalies spirituelles
- ruines oubliées
- bêtes altérées

- tempêtes d’Âme résiduelles
- cultes et brigands

Elles servent de zones d’exploration et de points de fuite pour ceux qui fuient les Seigneurs.

Caste Social

Caste Social

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.

Caste Social

Les Élites

Les **Élites** 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 Élites **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 Élites, 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 Élites **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 Élites et Seigneurs.

Les Élites 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 Élites :

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 Élites peut entraîner des conséquences politiques. mais certain s'en fiche

---

Rôle dans la société

Les Élites 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.

Caste Social

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 mégalopoles,
- 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.