

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.

Révision #2

Créé 24 novembre 2025 02:56:27 par Saigetsu

Mis à jour 16 janvier 2026 21:57:51 par Saigetsu