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.

Révision #1
Créé 16 janvier 2026 22:08:39 par Saigetsu
Mis à jour 16 janvier 2026 22:11:00 par Saigetsu