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.

Révision #4
Créé 23 novembre 2025 21:10:28 par Saigetsu
Mis à jour 16 janvier 2026 22:23:45 par Saigetsu