

BIENVENUE EN OMÉRIA



a vaillante guerrière demi-elfe se précipite au combat en brandissant un glaive mythique. Elle commande une fidèle armée de morts-vivants et chevauche aux côtés du grand ver titan, Kongradol le Conquérant. Bien qu'elle n'ait jamais demandé ce rôle, c'est maintenant son fardeau.

Un sorcier qui doit ses pouvoirs à non pas un, non pas deux, mais trois patrons d'un autre monde, trébuché dans Les Basses Terres, un royaume de ténèbres sans fin caché sous le monde de la surface, à la recherche d'un trésor perdu pour ses ravisseurs gobelins. Si seulement il pouvait échapper au dokh nuzegh (le "chien anti-magie" goblin) enchaîné à sa jambe, il pourrait utiliser sa magie pour s'échapper.

Les Porte-lances d'Arruquetta sont parmi les humanoïdes les plus puissants du pays. Ils sont dirigés par X, un assassin dont l'habileté au maniement de la lance est sans égale. X et les autres porte-lances attendent patiemment dans le terrain vague près de la ville de Dubufi. Bientôt, une armée de Dinzeriens technologiquement avancés arrivera : 300 soldats contre 7. X aime cette cote.

C'est ça Oméria.

QU'EST-CE QU'OMÉRIA

Également connu sous le nom de Long Continent, Oméria est le continent à dominante humanoïde de la planète Casar. Dans l'extrême nord, les Highlanders de Rasgax protègent les Basses Terres des horreurs qui se cachent dans la glace et la neige. En Oméria centrale, deux grandes entités divisent le continent : les montagnes de l'Échine du Basilic et les Trois Grandes Terres Désolées, la Désolation de Ditimaya, la Plaine d'Obsidienne et le Wither. De grandes cités États s'accrochent aux côtes de cette région. À l'extrême sud, la nation d'Odonbourg utilise la magie innée des gemmes, les *émeraudes Odonbourgites*, pour améliorer sa technologie.

QUI VIT EN OMÉRIA

Depuis le début de l'Age des Triomphes, les humains se sont rapidement répandus sur le Long Continent. L'humanité a commencé dans trois régions : Les Terres d'Été au nord-est, Odonbourg au sud, et Karnione, aujourd'hui détruite, au centre-est d'Oméria.

La deuxième race la plus prolifique d'Oméria est celle des gobelinoïdes Garrish de Gar Wabrizz. Émergeant de leurs foyers dans les Basses Terres il y a quelques siècles, les Garrish ont combattu les hordes d'elfes olyothyriens à l'ouest avec l'aide de créatures sensibles à la magie appelées dokh nuzegh.

D'autres races vivent également en Oméria. De l'île d'Aegreya viennent les sangs de drake, descendants des grands dragons chromatiques qui régnaient autrefois sur la Échine du Basilic. Les deux races d'elfes restantes, les Olyothyriens et les Anoriens, qui régnaient autrefois sur le nord d'Oméria, ne comptent plus que quelques centaines de milliers d'individus. On trouve également deux grandes races de nains en Oméria. D'abord, il y a les nains exilés de Von Doral qui ont perdu leur royaume au profit des Garrish et de leurs nuzeghs dohk. Ensuite, il y a les ong-ons de Wallingmiotta, une race étrange de nains couverts de fourrure qui ont plus en commun avec les gnomes qu'avec les Von Dorals. Les halflélins errants naviguent à travers l'Océan d'Oméria pour prouver leur valeur en tant que guerriers. Et même les morts-vivants ont fait valoir leurs droits sur Oméria en tant que dirigeants esclavagistes de la Dynastie Xenem, une île nommée d'après son empereur immortel.

QUI SONT LES DIEUX D'OMÉRIA

Bien que le culte religieux se soit estompé avec le temps et que la majorité des Omériens pratiquent l'athéisme, il existe des dieux en Oméria. Cependant, leurs origines varient.

Certains de ces dieux étaient des dulons. Aujourd'hui disparus, les dulons ont été créés par les douze énergies arcaniques qui ont précédé le Cosmos. Avec l'aide des quatre éléments majeurs, les dulons ont créé Casar et plus tard les quatre espèces génitrices : les titans, les danaavrakt, les elfes et les humains. Sans que la plupart de leurs adorateurs des Terres d'Été et de l'Enclave de Presson le sachent, les Quatre Généraux étaient en fait des dulons. Les érudits Pexians croient également que Vapul, le dieu de la glace et de la mort, était à l'origine un dulon, bien que certains soutiennent qu'il est plus probable qu'il ait été un élémentaire.

Les titans, première race créée par les dulons, ont également été vénérés comme des dieux, mais pas aussi fréquemment que les dulons eux-mêmes. Les trois titans les plus couramment vénérés sont T'qin la double mante, le démon Brar'enaath et Ereyth, la mère des Feys.

Les Danaavrakti, les créatures obsédées par le pouvoir que les dulons ont créées après les titans, ont également été vénérés comme des dieux. Usteus, le Dieu du Jugement et Yrena, la Déesse de la Destruction sont tous deux considérés comme des danaavrakti déguisés.

Il y a aussi les Élémentalistes, ceux qui mettent leur foi dans les quatre éléments fondamentaux (voir ci-dessous).

À QUOI RESSEMBLE LE MONDE DE CASAR ?

Alors que le continent Oméria est en grande partie sûr pour les humanoïdes, une grande partie de Casar est encore jeune et chaotique, et abrite toujours les élémentaires qui ont contribué à façonner le Cosmos et le monde. À l'ouest d'Oméria, la colère de Suen empêche les navires à voile et les vaisseaux volants de s'éloigner de la côte ouest d'Oméria. De même, les marides Qhek qui règnent sur l'océan de Warna empêchent les créatures de naviguer au-delà de la Dynastie Xenem. Allez trop loin au nord ou trop loin au sud et vous devrez affronter les Vents de Vapul.

Malheureusement, la présence des humains et le nombre élevé de lanceurs de sorts parmi eux ont fait des ravages en Oméria également. La quasi-totalité de l'Oméria centrale a été endommagée par les différentes guerres qui se sont déroulées aux VIIe et VIIIe siècles, ce qui a donné naissance aux Trois Grandes Terres Désolées. Dans d'autres parties du Long Continent, la collision mortelle des énergies d'évocation et de nécromancie canalisées à l'excès a littéralement fait des trous dans la réalité. L'un de ces trous a détruit la ville de Qola dans la Confédération Tadju d'Oméria centrale. Une deuxième déchirure dans la réalité a récemment enlevé le sommet la plus haute montagne de la Échine du Basilic, Trenrock.

COMMENT LA MAGIE FONCTIONNE-T-ELLE À OMÉRIA ?

Oméria est un jeune monde qui doit son existence aux énergies arcaniques aléatoires qui imprègnent le Cosmos. Il existe douze grands types d'énergies dans l'univers. Tout d'abord, il y a les quatre éléments fondamentaux : l'air, la terre, le feu et l'eau. Les éléments fondamentaux sont suivis des huit énergies de la réalité : abjuration, conjuration, divination, enchantement, évocation, illusion, nécromancie et transmutation.

Les adorateurs des quatre éléments fondamentaux sont connus sous le nom d'élémentalistes. Certains vénèrent les quatre éléments, mais la plupart choisissent d'en suivre un seul. Les Élémentalistes les plus connus sont les citoyens de Castlegrasp qui vénèrent le dao Gasta-Harrak. Gasta-Harrak accorde aux plus grands guerriers de Castlegrasp, les Stonearms, le pouvoir de pétrification.

Pour des raisons historiques, trois des énergies de la réalité sont interdites dans la majeure partie d'Oméria. La transmutation a été interdite à la suite des violentes et destructrices Guerres des Transmutateurs du début du 7e siècle. Peu après l'interdiction de la transmutation, la conjuration a été interdite lors du soulèvement des danaavrakti un siècle plus tard. Enfin, la plupart des formes d'enchantement sont interdites en raison des effets qu'elles ont sur les esprits humanoïdes ; de nombreux Omériens considèrent l'enchantement comme une forme d'esclavage. Bien sûr, toutes les nations d'Oméria ne suivent pas ces directives. La dynastie Xenem, une nation dont l'économie repose sur l'esclavage, utilise régulièrement l'enchantement. Et beaucoup pointent du doigt les Castlegraspiens pour leur utilisation débridée de la pétrification, un effet de transmutation.

Sans conjuration pour téléporter instantanément les créatures à travers le continent, les Dinzeriens d'Odonbourg se sont tournés vers l'évocation et l'émeraude appelée Odonbourgite pour alimenter leurs véhicules à grande vitesse, leurs armes et autres technologies. Grâce aux vastes dépôts d'Odonbourgite que possèdent les Dinzeriens, la nation est rapidement passée de ses humbles racines tribales à la puissance dominante du continent en quelques décennies seulement.

La nécromancie se présente sous deux formes : la nécromancie blanche et la nécromancie noire. Les nécromanciens blancs, comme les vampires de la dynastie Xenem, voient la vie et la mort comme un équilibre. Les deux forces doivent travailler ensemble pour empêcher l'univers d'exploser ou de s'effondrer respectivement. De leur côté, les nécromanciens noirs considèrent le Cosmos comme une anomalie qui doit être éradiquée de manière agressive. Naturellement, la plupart des Omériens essaient d'arrêter les nécromanciens noirs à tout prix, mais certaines sectes de nécromanciens noirs, comme les vivisecteurs et les Disciples de Squall de l'Église d'Acier, persistent.

La magie d'illusion est également courante à travers Oméria. Presque tous les praticiens de la magie connaissent le sortilège mineur d'illusion. Pour certains lanceurs de sorts qui trouvent la nécromancie déplaisante, le sort d'illusion simulacre de vie offre une forme détournée d'immortalité.

La magie d'abjuration est également courante et constitue l'outil favori des abjurateurs Pressoniens. Et si la divination n'est pas limitée par de nombreuses lois, il s'agit d'une forme de magie dangereuse que seuls les lanceurs de sorts les plus puissants d'Oméria peuvent employer sans nuire à leur psyché.



GÉOGRAPHIE D'OMÉRIA

Les lieux suivants sont associés à la carte de la page 3.

AEGREYA

Une grande île au large des côtes des Terres d'Été, Aegreya est le foyer des Grands Chromatiques et de leurs descendants draconiques.

ASPAETH

Première grande colonie colonisée par les Pressoniens, Aspaeth est tombée en ruine après les guerres des Transmutateurs au début du 7e siècle.

MARAIS NOIRS DE BARKOR

Ces marais vils et sans vie entourent Shred, le foyer des danaavrakti.

TERRES CONTESTÉES

Autrefois partie intégrante de la nation déchue de Karnione, les Terres Contestées sont en proie à un conflit civil quadripartite entre la nation de Dorithell et les cités-États d'Ingum, Nadorith et Naqqad.

DAR

Également connue sous le nom de l'Île des Cents, Dar est un carrefour commercial pour tout l'est d'Oméria.

DÉSOLATION DE DITIMAYA

Ce désert colossal qui s'étend d'un bout à l'autre de l'Oméria centrale était autrefois une savane fertile. La confédération Tadju règne sur l'extrémité nord du désert.

DORITHELL

La nation exilée de Dorithell est dirigée par la liche Dinzerienne Fazel Rastkar.

ELSATH

Souvent classé comme une "grande île", le continent d'Elsath est une terre de beauté sauvage et de danger.

RÉGION DE FAIRKNOT

Les Royaumes Humains - Desneorus, Knotside, et Murktown - ont élu domicile dans cette région entourant la rivière Fairknot.

PÉNINSULE DE HAG

Refuge de pirates, de bandits et d'assassins, la plus grande défense de la péninsule de Hag est sa position par rapport à la plaine d'Obsidienne et au Wither.

KARNIONE

Considérée comme la plus ancienne nation humaine d'Oméria, peut-être antérieure à l'Enclave de Presson et aux Terres d'Été, les grandes cités de Karnione ont été absorbées par le Wither.

MAJIAMBAYO HAYAMALIZI

Aussi connue sous le nom de Mer de l'Homme, ces eaux sont lourdement patrouillées par les navires de guerre Dinzeriens sur et au-dessus de l'eau.

MAJIAMBAYO HULUMTU

Signifiant "la mer des armes" en langue dinzérienne, ce grand océan longe les côtes est et sud d'Odonbourg.

LA PLAINE D'OBSIDIENNE

Divisant le Wither et la Désolation de Ditimaya, la Plaine d'Obsidienne est reconnaissable à ses montagnes escarpées, ses volcans en colère et ses habitants sans pitié.

Océan de Warna

Le plus grand océan à l'est d'Oméria abrite la nation de Qhek, gouvernée par les Marides.

ODONBOURG

Nation la plus avancée sur le plan magique de tout Oméria, Odonbourg occupe environ un tiers d'Oméria. La plupart des citoyens d'Oméria sont appelés des Dinzeriens.

Océan d'OMERIA

L'océan cruel et infranchissable à l'ouest d'Oméria porte le nom du continent.

LES VAGUES DE PORTSFIL

La grande étendue d'eau prise en sandwich entre l'Océan de Warna et Majiambayo Hulumtu a longtemps été un champ de bataille entre les Marides de Qhek et les elfes d'Ebirai.

LES HAUTEURS DE RASGAX

Dangereuses pour la plupart des humains, les terres instables au nord de la région du Fairknot abritent les tribus Rasgax.

MER DES CARILLONS

Les tribus Dinzeriennes ont construit leurs premiers villages le long de cette grande mer.

SMOEN BRANA

Autrefois esclaves des Karniothian, les canidés du peuple-chien ont élu domicile sur cette île rocheuse.

LES TERRES D'ÉTÉ

Avec les tribus d'Odonbourg, les Terres d'Été sont la seule nation humaine primitive qui subsiste. Elles sont dirigées par les Pressoniens de l'Enclave de Presson.

LE WITHER

Ceux qui n'ont jamais voyagé dans le Wither le confondent souvent avec la Désolation de Ditimaya. Bien sûr, le Wither est bien plus dangereux que Ditimaya ou même la Plaine d'Obsidienne.

LES LARMES DE KARNIONE

Le plan d'eau que la nation en ruine de Karnione remplissait autrefois de ses voiliers est aujourd'hui le théâtre de batailles navales régulières entre les challengers des Terres Contestées.

L'ÉNIGME DU TYRAN

L'Énigme du Tyran est la grande étendue d'eau au nord d'Aegreya et de la Dynastie Xenem.

VONG

Vong, la Griffes Noire, était autrefois une puissante colonie Pressonienne à quelques kilomètres de la Côte Brûlée. De nombreuses horreurs nées des Guerres des Transmutateurs se cachent maintenant dans les ruines noircies de ses villes déchues.

CÔTE DE WEYSEVAIN

Deuxième après Odonbourg en termes de population, la Côte Weysevain abrite les cités États d'Arruquetta, Cabal et Castlegrasp. Avec Tadju, ces trois royaumes sont considérés comme les quatre grandes puissances de l'Oméria centrale.

DYNASTIE XENEM

Xenem est une île contrôlée par les vampires et connue pour son important commerce d'esclaves.

YUGRARIA

Parfois appelée "les Terres Féroces", l'Yucraria est la patrie des halfelins errants.