

**RÔLE
'N
PLAY**

GAZETTE #0
PANGÉE À L'ÂGE DES HÉROS

OBLIVION

GAZETTE #0



CRÉDITS

Directeur de publication : David Burckle
Responsable d'édition : Thomas Berjoan

Auteur : Julien Dutel
Création originale (Justicaar, Azel Liark, Anthéone, Ikhâr et Skiam) : Patrick Bauwen & Christophe Debien
Caractéristiques et finesse technique : Julien Dutel
Relecture : Pierre-Olivier Cervesi

Direction artistique : Julien Dutel et Thomas Berjoan
Design : Laura Hoffman et Josselin Grange
Maquette : Josselin Grange
Cartes et plans : Julien Dutel

L'équipe de Black Book Éditions : Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Céline Munoz, Ninon Oldman, Aurélie Pesseas et Gabriela Tagle

Édité par **Black Book Éditions**,
50 rue Jean zay, 69800 Saint-priest, FRANCE
Imprimé en UE. Dépôt légal : Août 2020
ISBN (PDF) : 978-2-36328-930-8

Identité du produit (Product Identity) : Les éléments suivants sont identifiés comme l'Identité du Produit (Product Identity) et sont donc considérés comme du closed content tel que défini dans la version 1.0a section 1(e) de l'Open Game License (OGL) : les noms et gammes de produits, les logos et marques d'identification y compris la présentation commerciale ; les noms propres, les règles (exemple : folie etc), les objets magiques, les scénarios, personnages et histoires, les symboles, illustrations et dessins, les représentation graphiques ; et plus généralement toutes les descriptions, les marques commerciales ou déposées clairement identifiées comme Identité du Produit (Product Identity) par le propriétaire et qui exclut spécifiquement l'Open Game Content.

Le contenu libre de ce livre (Open Content) comprend uniquement le matériel extrait du Document Relatif au Système (SRD).
Toute utilisation du contenu libre doit être réalisée dans les conditions de l'Open Game Licence version 1.0a.



GAZETTE #0

PANGÉE À L'ÂGE DES HÉROS

La description dans Pangée qui suit correspond à l'univers tel que l'on le connaît au début de la campagne Oblivion. Elle ne prend pour le moment en compte aucune des révélations faites dans la campagne ou lors des épisodes de Rol'n'play des quatre premières saisons. Alors, attention : ceux qui suivent l'actual play le savent, des événements majeurs de la campagne Oblivion risquent de changer significativement le visage du continent. Nous vous proposerons un léger résumé de ces bouleversements dans une prochaine Gazette. Mais si vous désirez plus d'informations sur Pangée et ses différentes époques, nous vous invitons à vous procurer, dès qu'ils seront sortis dans le commerce, les livres : *Pangée – l'âge des héros* et *Pangée – l'âge du changement*, qui détailleront l'avant et l'après Oblivion.

N.B: ces deux livres sont inclus dans l'option Oblivion de tous ceux qui ont participé aux financements participatifs de 2019 et de 2020.

INTRODUCTION

CE QUI FUT

Après la chute de l'Empire Protéen, la destruction et la disparition de ses cités, la séparation de Pangée en deux continents, et l'apparition du **Mur du Bout du Monde**, séparant à jamais Pangée du reste de la terre, le monde connu s'enfonça dans les ténèbres.

Des siècles durant, les races de Pangée s'affrontèrent : empires et royaumes s'élevèrent puis s'écroulèrent. Des chefs de guerre se hissèrent au rang de seigneurs, de rois, avant de retomber à jamais dans l'oubli. **L'âge des Sombres Guerres** engloutit les deux continents.

Alors virent les Hommes. Aidés par les Nains, ils conquièrent le nord de Pangée et soumièrent royaumes et contrées. Se réclamant héritiers de l'ancienne et mythique capitale Protéenne de **Minéa**, ils fondèrent l'Empire **Minéen** sous la direction du **Kaïsar**, nouvel empereur d'un continent désormais pacifié sous le règne des humains. À leurs côtés, les Cités-États naines, devenues provinces vassales de l'Empire. Aujourd'hui, les races civilisées du monde connu, tout du moins sur le continent nord, vivent en paix. L'harmonie est relative mais suffisante à maintenir la cohésion de l'Empire depuis plus d'un millier d'années.

Dans le même temps, les anciennes croyances et les anciens dieux s'effacent petit à petit devant l'ascension de **Justicaar**, le Punisseur, le Forgeron des Absolutions, le Juge des Cours Célestes, et de son panthéon. La victoire de ses envoyés contre la terrible liche **Azel Liark**, qui avait menacé d'engloutir les continents dans la non-vie il y a presque mille ans, est le cœur de la foi autour de son culte.

L'EMPIRE EN UN CLIN D'ŒIL

L'empire Minéen dirige la partie nord du continent. Cet empire légaliste est dirigé par une administration puissante et omniprésente qui assure stabilité et pérennité. Il a cependant été récemment secoué par quelques événements politiques majeurs. Voici l'état des lieux au début de *la campagne Oblivion*.

Il y a deux ans, le **Grand Kaïsar Karanos XXXIII**, alors âgé de 8 ans, est monté sur le trône et a suivi le rituel de l'**Ascension**. Pourtant, aujourd'hui, personne n'oserait remettre en cause sa légitimité et ses décisions : le Kaïsar ne représente pas l'Empire. Il *est* l'Empire. Une incarnation si puissamment ancrée dans les esprits impériaux que certains le vénèrent comme un véritable Dieu. Cette religion, connue sous le nom de Minéisme, est toutefois peu répandue et n'est pas soutenue par le Kaïsar.

Le cœur de l'Empire se décompose en provinces. Chaque province s'étend sur la superficie d'un royaume et chacune possède ses particularités et sa culture. Cependant, toutes sont tenues de respecter la **Nomosa Au-**

tokrata, ou simplement l'**Autokrata**, la loi impériale. On trouve, dans chaque province, deux à cinq légions impériales afin d'assurer la sécurité extérieure et intérieure. De petits détachements militaires sont envoyés dans les villes les plus importantes afin d'assurer la justice impériale et de patrouiller les routes. Les provinces impériales comptent parmi les lieux les plus sûrs en Pangée.

Les familles impériales, toutes sans exception, depuis les patriciens jusqu'aux paysans, honorent un devoir de conscription. Ainsi, le second né de chaque famille, garçon ou fille, est envoyé à la capitale de la province à sa naissance, emporté par un soldat. Il ne revient jamais dans sa famille mais intègre le corps des légionnaires : les **Philaxiens**. Certains deviendront même des gardes d'élite au service direct de l'Empereur : les **Arch-Philax**. Il est rare que cette coutume soit remise en question par les citoyens impériaux. Après tout, elle assure la stabilité de l'Empire.

LES PROVINCES IMPÉRIALES

KHOROS

Il s'agit du cœur de l'Empire. Cette contrée tempérée possède un climat méditerranéen au sud, et les montagnes du nord empêchent le froid des contrées septentrionales de l'atteindre. C'est là que se trouve **Protéos**, l'immense capitale impériale, la Cité aux Murs de Platine dont on dit qu'ils brillent jusqu'à l'horizon quand le soleil s'y reflète. Khoros est aussi la province la plus urbaine. Les villes d'importance y sont légion, les terres fertiles, et l'immense plaine qui la compose en fait un lieu paisible et facile à traverser. D'autant que de multiples routes impériales ont été construites. Pavées, parcourues de relais réguliers, elles assurent le passage du nord au sud et d'est en ouest, permettant un commerce florissant. Elle accueille aussi le plus grand port de l'Empire : **Carcéa**. Un port sous domination militaire où les marchandises débarquent des navires venus de la mer des Larmes au sud et embarquent sur des péniches pour remonter jusqu'à Protéos.

Les Khorites se targuent d'être le peuple le plus civilisé de Pangée. Des festivités sont organisées à la moindre occasion, on y trouve des parfums et des épices venues du monde entier, on aime se retrouver entre amis dans les gradins d'une arène à regarder quelques pugilistes s'affronter le soir, avant de se retrouver dans les maisons de plaisir où l'intellect est tout aussi stimulé que le corps. Il s'agit de la province idéale pour les marchands, les gens de spectacle, les artistes en tous genre, les artisans et maîtres-artisans...

THARSE

Tharse est la plus austère des provinces. Son climat continental au nord et tempéré au sud impose des étés brûlants et des hivers glaciaux. Moins développée que Khoros, la province a tout de même su se démarquer. On la connaît comme Tharse l'austère, mais aussi Tharse la sage. En effet, c'est en sa capitale, **Wissenheim**, que se trouve la plus grande bibliothèque du continent. Logée au sein des **Douze Universités**, elle rassemble rouleaux, tablettes et livres issus de Pangée toute entière. On dit que pour celui ou celle qui cherche une information, une connaissance, même la plus obscure, les Douze constituent le lieu où il est possible de la trouver. Mais cette recherche a un prix. Tharse est aussi la demeure des **Priméistes**, la plus ancienne religion impériale du continent. Ses adeptes et son clergé y ont installé leur cité sainte connue sous le nom de **Zurkreis**: le Premier Cercle.

Comme dans toutes provinces, les grands axes sont bien entretenus. Le climat difficile a cependant rendu son peuple dur et pragmatique.

EIREN

On la nomme aussi Tranquilité. Cette petite province boisée au climat doux et agréable a la particularité de ne pas être majoritairement peuplé d'Humains, mais de Halfelins. Moins urbanisée que les autres, plus mystérieuse, il s'agit d'un endroit peu fréquenté. Mais la contrée exporte son bois d'une qualité exceptionnelle à travers tout l'Empire. Elle est aussi connue pour ses papeteries, ses tisseurs de parchemins... et ses mystères. On s'éloigne rarement des grands axes. Les villages les plus reculés sont souvent isolés et accueillent peu d'étrangers de passage.

OPHARMOS

Si la vie dans une province peut être qualifiée de dure, c'est bien ici. Située au nord, Opharmos subit de plein fouet le **Slörkol**, un vent glacial issu de la mer des Linceuls au nord. La vie y est rude, et toutes les communautés fortifient leurs villages et leurs bourgs en prévision des raids barbares venant des terres boréales. Il ne fait pas bon vivre en Opharmos, pourtant aucun habitant ne songerait à renier sa province. Leur sens du devoir est grand. Ils considèrent qu'ils constituent une ligne de défense indispensable contre les clans des terres boréales, mais aussi contre les horreurs qui peuplent la mer des Linceuls.

KAR'DURHIM

La province dirigée par la Cité-État Naine de Kar'Dhurim est connue pour être terriblement inhospitalière. Les Nains vivent sur et au cœur de la montagne. Ils entretiennent également quelques garnisons disposées sur les alentours de l'immense forêt qui compose une grande partie de leur territoire. S'ils ne s'y aventurent que rarement, ils se font un devoir de la protéger des étrangers. En effet, les nains de Kar'Dhurim ont passé un pacte avec les **Archidruides** à la tête des **Cercles Sacrés**. La forêt, profonde et, dit-on, vivante, constitue pour ces derniers un territoire sacré, un lieu de pèlerinage, mais aussi un lieu de formation pour les jeunes Druides.

C'est aussi en Kar'Dhurim que se trouve l'**Akadama**: la grande académie Impériale de magie, formant les plus grands et plus prestigieux des thaumaturges. Mais seuls les magiciens ont le droit d'y accéder: nul ensorceleur ou sorcier ne peut y mettre les pieds sous peine de subir la colère des Maîtres de l'Akadama.

KAR'AZDHUR

Des trois Cités-État naines, elle est la plus prospère. Sa position centrale, mais aussi sa localisation, au cœur d'un massif montagneux riche en métaux précieux et en gemmes rares, en font une cité riche. Les Nains de Kar'Azdhur sont connus pour leur profonde xénophobie et leur élitisme. Ainsi, ils ne sortent jamais, ou presque, des entrailles de leurs montagnes, ni n'accueillent personne en son sein. Voilà pourquoi de multiples communautés naines ont vu le jour à la surface et servent désormais de relais marchands pour les étrangers venus acheter les merveilles que les habitants de Kar'Azdhur excavent. La xénophobie des nains de Kar'Azdhur est telle que les nains des communautés à la surface sont déjà considérés par eux comme inférieurs, ayant subi la corruption du soleil. Et que dire des autres races...

KAR'BERIAL

Elle n'est ni la plus riche, ni la plus mystique des Cités-État, mais elle est terriblement influente. En effet, de ses forges sortent la plupart des armes et armures des légions impériales. De plus, la cité possède une forte tradition militaire et tient plusieurs avant-postes au pied des montagnes du nord afin de contenir les barbares des terres boréales, ainsi que plusieurs avant-postes côtiers afin de contrer les raids maritimes. Elle est aussi connue pour former les meilleurs intendants et fonctionnaires de l'Empire.

LES MARCHES IMPÉRIALES

Au nombre de quatre, les Marches sont des provinces à part entière. De par leur position géographique, elles font cependant tampon avec de possibles ennemis sur les frontières extérieures. Afin de les aider à résister, pas moins de six légions stationnent dans chaque marche.

LES LOINTAINS

Les Lointains n'ont pas de structure politique à proprement parler. En dehors des légions stationnées sur place, on ne trouve là que quelques villages de pêcheurs et quelques communautés isolées vivant tant bien que mal en travaillant la terre. Leurs habitants sont rugueux et, souvent, n'aspirent qu'à une chose : trouver une vie meilleure. Les légions, elles, sont réparties sur le pourtour de la région afin de renforcer les défenses d'Opharmos.

BASSE-TERRE

Autrefois, Basse-terre protégeait l'Empire des vellétés expansionnistes de l'Ancien Royaume. Aujourd'hui, cette marche ne fait que repousser quelques rares raids maritimes venus du nord. L'absence relative de danger fait que la marche tente depuis quelques décennies d'obtenir le statut de province et d'amener l'Empire à réduire sa présence militaire sur son sol afin de développer le commerce et l'exploration maritime. Depuis plusieurs générations, les dirigeants et les élites ont d'ailleurs commencé à imiter le mode de vie de Khoros, sans pour autant jouir des mêmes richesses. Ce constat en fait la risée de sa puissante voisine, qui considère majoritairement les habitants de Basse-terre comme des arriérés tentant de jouer les nouveaux riches.

En réalité, le peuple de Basse-terre est opiniâtre et dur à la tâche. Ses habitants ne sont certes pas aussi raffinés que leurs voisins, mais ils n'en sont pas moins intelligents. Plus important encore, Basse-terre a considérablement développé sa puissance maritime, si bien qu'elle possède aujourd'hui la plus grande armada de l'Empire. Ses chantiers navals voient désormais affluer des commandes de tout le monde connu. Mieux encore, ses charpentiers se sont imposés comme les plus compétents pour fabriquer les machines de guerre impériales. Ces activités rayonnent sur toute la province et sa capitale, **Alabast**, est en passe de devenir un véritable carrefour commercial.

HAUTEMARCHE

Autrefois siège d'une Cité-État naine au nom oublié et ayant chuté lors de la guerre contre **Syl'gaedrim**, Hautemarche est toujours détenue par les nains. Les légions ont posté leurs forces à l'est des montagnes, en contrebas, et les Nains exploitent toujours les riches gisements ferreux présents dans ces montagnes rouges, uniques dans tout l'Empire.

KASSA M'BO

Située loin au sud, au-delà du **Royaume du Fleuve**, Kassa M'bo protégeait autrefois ce dernier avant qu'il n'acquière enfin le statut de Protectorat. Désormais, deux légions y sont postées. Le reste de cette savane fertile et riche d'une faune variée est parcourue par les **Kassa**, des clans de chasseurs que beaucoup considèrent, à tort, comme primitifs. Car qui se penche sur leur art et leur artisanat, ainsi que sur leurs traditions, réalise qu'il s'agit d'une société civilisée et compétente. Simplement, ils ont fait le choix d'embrasser une vie nomade et parcourent leurs terres à dos de **Kubwavifa**, d'immenses rhinocéros blancs.

LES PROTECTORATS

Les protectorats sont des royaumes indépendants ayant accepté de prêter allégeance à l'Empire. Ils ne sont pas soumis aux mêmes obligations que les provinces, même s'ils doivent fournir aux légions impériales des troupes de manière régulière. Ainsi les légions possèdent-elles toutes des régiments ou des unités issues des protectorats, qu'il s'agisse des **cavaliers Kh'eodans**, des **lanciers fluviaux** ou des **tirailleurs du Bris**, par exemple.

SYL'GAEDRIM

On le nomme aussi le royaume de la Reine Éternelle, ou simplement le royaume Elfe. Il n'est cependant pas habité uniquement par des Elfes. En effet, à l'est du territoire, dans l'étendue forestière entre les fleuves, on peut trouver nombre de communautés halfelines et gnomes.

Le royaume est relativement fermé depuis la guerre de conquête il y a 300 ans. D'autant que les Elfes ne portent guère les Humains dans leur cœur, les tenant pour responsables de **la Ruine**. Ce phénomène étrange fit son apparition juste après la chute des pierres du ciel. Depuis ce jour maudit, nommé **La Chute**, chaque génération d'Elfes semble inexorablement vivre moins longtemps que la précédente. Alors que les légendes parlent d'un peuple éternel, les individus ne vivent aujourd'hui jamais plus de deux-cents ans. Parfois à peine plus de cent années. Et leurs érudits murmurent déjà que les prochaines générations pourraient uniquement vivre, au mieux, aussi longtemps que les Humains. Seule la reine, que l'on dit immortelle, semble échapper à la malédiction.

LE SAINT PROTECTORAT

L'indépendance du Saint Protectorat est récente. Au départ une marche, le territoire s'est entièrement converti au panthéon de Justicaar et, désormais, lui est entièrement dévoué. Une fois converti, d'habiles manœuvres politiques ont permis à l'entité non seulement d'acquiescer son indépendance, mais aussi de devenir un centre

important. On y cultive épices et fruits exotiques, ses artisans sont sans pareils pour travailler l'or ou l'argent. Et sa capitale cosmopolite, **Amon**, est remplie et entourée de merveilles architecturales aux origines inconnues.

Kh'EODA

On le connaît sous le nom du royaume au Mille Montures. Il est implanté sur une immense zone de plaines arides. Seuls les environs de ses deux grands fleuves possèdent des terres fertiles et vertes. C'est sur ces terres que galopent des centaines de hardes de chevaux sauvages. Si Kh'Eoda est connu pour ses étalons petits mais plus rapides que n'importe où ailleurs, ils ne les élèvent pas. Les vendeurs de chevaux recherchent et capturent les chevaux sauvages avant de les domestiquer. Il est en effet coutumier de dire qu'élever un cheval depuis sa naissance lui fait perdre sa force d'âme et sa puissance.

Kh'Eoda est également une terre de culture et de spiritualité, réputée pour ses sages, ses érudits et son académie formant les hommes de sciences et de lettres les plus doués de tout Pangée.

LES RELIGIONS DOMINANTES

Deux religions se partagent la grande majorité de l'Empire: le **Priméisme** et le **Justicarisme**.

LE PRIMÉISME

Le Priméisme est la plus ancienne religion humaine connue. Cette religion animiste personnifie les grands principes naturels en autant de divinités. Mais aucune n'est exclusive. C'est certainement la religion la plus répandue, à égalité avec le Justicarisme. On y trouve plusieurs figures majeures:

- » Grand-père hiver, qui préside à la mort et au renouveau
- » Grand-mère automne, qui préside à la famille et à la connaissance
- » Père été, qui préside à la fertilité et à l'abondance
- » Mère printemps qui préside à la naissance et à la force
- » La Chasseresse, déesse des animaux et de la chasse
- » L'Enfant, dieu étrange présidant à la magie
- » L'Arbre-Sage, présidant aux Oracle
- » L'Enfant-griffe, représentant l'innocence autant que le mal en chacun
- » Le Souffle, présidant au climat et au voyage

Les priméistes connaissent une dernière figure: Haimfer. Ce dernier préside aux tempêtes, à la destruction et au néant. Il est l'ennemi des autres figures, et le frère jaloux du Souffle.

Ces figures ont été, dit-on, précédées par six Très Anciens personnifiant les grands principes naturels qui font le monde:

- » Kronos, le temps
- » Solarios, le soleil
- » Kosmos, la voûte céleste
- » Oceanos, les océans
- » Gaïa, la terre
- » Kenos, le néant, le Grand Dévoreur

JUSTICARISME

Le Justicarisme est une religion polythéiste réverant un dieu, Justicaar, ainsi que sa descendance. Il ne nie cependant pas l'existence des autres religions, mais il considère le panthéon de Justicaar comme le plus important et le plus légitime de tous.

Ce panthéon est composé de Justicaar et de ses enfants:

- » Justicaar, dieu du devoir et de la rédemption
- » Aeva, déesse de la guérison et de la médecine
- » Alaria, déesse de la magie
- » Aliana, déesse de la sagesse, de la vérité et de la guerre
- » Ceridien, dieu des forêts et des étendues sauvages
- » Keros, dieu des champs et de la fertilité
- » Kovar, dieu des flammes et de la forge
- » Obaram, dieu des ombres et des secrets
- » Salvatio, dieu des arts et des muses
- » Tahor, dieu du courage
- » Tehulia, déesse des rêves
- » Thanat, dieu de la mort et du jugement
- » Vortéos, dieu du voyage et des vents

Tous ces dieux obéissent et se soumettent à Justicaar, le plus puissant d'entre tous. Cependant, il n'est pas rare de les trouver répondant à un autre nom dans diverses contrées, avec parfois des domaines d'actions certes connexes, mais pas forcément tout à fait équivalents. Ces dieux sont souvent bons, neutres ou, au pire, ambivalents. Il existe des divinités maléfiques mais elles sont volontairement cachées et oubliées afin de ne pas leur accorder la puissance qu'elles pensent mériter.

LA RELIGION ELFE DE SYL'GAEDRIM

Les Elfes n'ont jamais vénéré aucun Dieu. Leur existence millénaire leur a appris que les dieux vont et viennent, comme les royaumes ou les empires. Et selon eux, seules les étoiles sont véritablement éternelles. Ainsi, les Elfes observent la voûte céleste et consultent les étoiles. Les prêtres et les astrologues de ce peuple en tirent d'ailleurs leur pouvoir. Ainsi, chaque constellation possède une personnalité propre et un domaine. Les devins utilisent le ciel nocturne afin d'accomplir leur œuvre. Voilà pourquoi les plus grandes cités elfes se trouvent non pas au cœur de la forêt, mais au sommet des montagnes.

Mais depuis la Chute des Pierres du Ciel, certaines de leurs constellations ont disparu. Le ciel a changé, et les dieux humains se sont, semble-t-il, élevé de plus en plus haut.

Les constellations les plus importantes et les plus visibles sont :

- » Sael'dam, le chasseur, punisseur des parjures (préside à la faune, à la chasse, et à la vérité)
- » Syryis Galem, la gardienne des morts et la guide des âmes (préside à la mort et à l'après-vie)
- » Solis Galem, jumeau de Syris, le guide des deux-fois-nés, le gardien des réincarnations (préside à la réincarnation des âmes)
- » Kael'ner, l'ombre sans forme, le passeur nocturne (préside à la nuit, aux secrets et à la tromperie)
- » Thol'aethin, le maître des saisons, le protecteur des forêts (préside à la flore et à sa protection)
- » Sol'narem, la maîtresse des magies, l'être aux deux visages (préside à la magie et au mensonge)

LA SPIRITUALITÉ NAINE DES TROIS CITÉS

Les Nains ne vénèrent aucune divinité à proprement parler. Ils rendent cependant hommage à la Roche, l'esprit incarné de la montagne dont les torrents de lave ont donné naissance, dit-on, à la race naine. Mais ils respectent surtout leurs ancêtres. Chaque cité rend hommage à l'esprit de son Fondateur, puis chaque famille entretient la mémoire de ses ancêtres.

On connaît quatre Fondateurs :

- » Gorim Cœur-de-Pierre, Le pourfendeur des profondeurs, le Maître des bêtes, le Défenseur de la Cité, Fondateur de Kar'Azdhur
- » Thorin Sombre-Poing, le Parleur aux Esprits, le Maître des Miroirs, le Forgeron des Âmes, Fondateur de Kar'Dhurim
- » Fronir Ciel-Doré, le Grand Orfèvre, le Gardien des Clés, le Maître des Pierres, Fondateur de Kar'Berial

Il existait un quatrième fondateur, celui de l'ancienne Cité-État qui régnait sur le territoire désormais connu sous le nom de Hautemarche. Mais la cité comme son Fondateur ont été oubliés, si bien qu'il ne s'agit aujourd'hui plus que d'une légende.

LES DIEUX DES DRAKH

Les Drakh vénèrent les Dragons Premiers, ceux qui enfantèrent leurs créateurs : les dragons véritables, chromatiques et métalliques. Ils croient qu'ils doivent s'élever en ne succombant pas aux bas instincts de leur nature draconique afin de la transcender et de créer une nouvelle race de dragons. Ce jour-là, dit-on, annoncera le retour des Dragons Véritables, dont on ne connaît plus aucun représentant en Pangée. Ceux-là vénèrent donc les Pères du Métal.

- » Mushussa, le Père aux cinq métaux, Premier Dragon, Protecteur de la Terre, et ses fils :
- » Jorm, Premier Dragon d'Or et Porteur de l'Ordre
- » Nidhar, Premier Dragon d'Argent, et Père de l'Hiver
- » Védír, Premier Dragon de Bronze, et Père des Pluies
- » Ladonia, Premier Dragon d'Airain, et Mère de l'Été
- » Ashur, Premier Dragon de Cuivre, et Mère des Prospérités

Cependant, il existe une face sombre au panthéon Drakh, car certains vénèrent, non-pas le Père, mais la Mère de tous les dragons. Ces derniers pensent qu'ils doivent, au contraire, s'adonner pleinement à leurs instincts draconiques afin de ne faire plus qu'un avec leur propre nature et de réveiller les Dragons Véritables, qui ne sont, pour eux, qu'endormis. Ils vénèrent les Mères Chromatiques

- » Nammu, la Mère aux cinq couleurs, Première Matriarche, Protectrices des eaux et porteuse de chaos, et ses filles
- » Béhém, Premier Dragon Bleu, Colère des Eaux
- » Pythas, Premier Dragon Vert, Furie Sauvage
- » Apep, Premier Dragon Noir, Porteuse du Chaos
- » Fatakh, Premier Dragon Rouge, Colère Enflammée
- » Leviathan, Premier Dragon Blanc, Furie Glacée

L'EMPIRE MINÉEN

Océan Mortifère



Mer des Linceuls



HURIM

HURIM

AYÉE

nes

Océan Déchiqueté

VILLAGE SKIAM

Les Lointains

Opharmos

Terres Boréales

Khoros

Kar'Berial

Basse-Terre

Protéos

Eiren

Les Neuf

Monastère d'Elmir

L'Ancien Royaume

La Brisure

BRUMAZAAR

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Héros&Dragons - Gazette #0 : Pangée à l'Âge des Héros. Copyright 2020, Black Book Éditions. Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Géraud Myvyrrian G et Thomas Robert.