



# Livre du monde

## L'unicité

### Le livre de l'Unique

Vint le premier Âge, **le temps des Anciens et la fureur des Dévoreurs.**

Les Anciens, êtres égoïstes et tyranniques, créèrent des royaumes de mal pur. Dans leur soif incontrôlée de pouvoir et de savoir, ils créèrent les Dévoreurs. Ces créatures infernales, causèrent ainsi leur perte, la fin de toutes civilisations et la destruction du monde connu.

Vint le deuxième Âge, **l'avènement de l'Unique et la renaissance du monde.**

L'Unique chassa les Dévoreurs et créa les enfants-divins et les enfants-mortels pour rebâtir le monde connu. Dans sa bonté, il laissa à ses enfants-divins le choix de porter un nom, sous réserve qu'ils en usent avec sagesse.

Vint le troisième Âge, **la trahison des Perdus et l'ultime sacrifice.**

Certains enfants-divins choisirent de suivre leur propre voie et de se faire adorer au même titre que l'Unique, puisant dans le pouvoir de celui-ci et permettant aux Dévoreurs de s'infiltrer dans le monde causant de grands désastres. L'Unique décida de chasser ses enfants Perdus et leurs fidèles. L'Unique se résolut au plus grand des sacrifices : il sacrifia son nom et celui de ses enfants-divins les plus fidèles pour chasser les Dévoreurs.

Vint le quatrième Âge, **l'ère des Élus et de l'Empire.**

L'Unique convia alors les enfants-divins et les elfes les plus sages de ce monde au conseil de l'Unicité. Conscients du danger que représentaient les Perdus, les Dévoreurs et les Anciens restants, ils décidèrent de fonder le culte de l'Unicité et l'Empire, les seuls remparts face à la fin du monde.

Pour l'aider dans sa tâche, l'Unique bénit les elfes du conseil. Ainsi furent créés les premiers Élus.

### Prière à l'Unique

Oh Unique protège-nous

Seigneur créateur du monde et de ses habitants.

Accompagné de tes six enfants-divins :

Le **Fils brave**, qui t'aide, Unique, à défendre le monde

La **fille aimante**, qui veille à la paix entre les enfants-mortels

Le **fil** **juste**, qui veille à l'ordre des choses  
La **fil** **rêveuse**, qui permet aux mortels de te rejoindre  
L'**enfant créateur**, qui apporta le pouvoir de création  
Et le **fil** **rayonnant**, qui apporte l'espoir et permet l'essor des peuples.

Oh Unique protège nous  
Des **Enfants perdus**, traîtres à leur Père, cherchant à prendre un nom et à attirer les Dévoreurs.  
Des **Anciens**, créatures du monde d'avant, qui cherchent à amener un âge de ténèbres  
Des **Dévoreurs**, ceux qui rodent dans les ombres, qui cherchent à dévorer l'âme des mortels.

### **Les Fils et Filles de l'Unique**

Alors que les Perdus cédèrent à la trahison,  
Les plus fidèles enfants-divins de l'Unique firent front  
Et chassèrent leurs frères et sœurs déchus.

Le **Fils brave**,

Le plus grand des combattants,  
Celui qui porte l'épée et le bouclier de l'Unique  
Qui pourfend les horreurs et ne fuit jamais.

La **fil** **aimante**,

La gardienne de l'harmonie  
Celle qui porte la cloche de la paix  
Qui protège les mortels des maux et des peines.

Le **fil** **juste**,

Le protecteur de l'ordre de l'Unique  
Qui porte le marteau du jugement et la balance des Justes  
Dont la parole est aussi sacrée que celle de l'Unique

La **fil** **rêveuse**

La veilleuse des âmes  
Qui porte la cape du dernier sommeil et la roue du Destin.

L'**enfant créateur**,

L'enfant aux deux visages.  
Qui porte en ses mains tous les outils du monde  
Patrons des artisans et des artistes.

Et le **fil** **rayonnant**,

La flamme de l'Unique  
Qui porte le Flambeau de l'espoir et l'Oeil de Pureté  
Garant de l'espérance et de l'essor.

## Les Perdus

Par jalousie, certains enfants-divins de l'Unique se sont détournés de l'Unicité et ont cherché à avoir un nom, provoquant l'arrivée de nombreux Dévoreurs.

L'Unique dut alors châtier ses enfants et les mortels les vénérant, on les surnomme « **perdus** ».

Certains d'entre eux subsistent, représentant toujours un danger pour le monde entier... Si leurs adeptes leur donnent des noms, la plupart sont nommés par leur titre.

Le **Couronné**, celui qui veut dominer tous les autres.

L'**Immortel**, celui qui veut vivre éternellement.

Le **Maraudeur**, celui qui trompe les lois de l'Unique.

L'**Ensanglanté**, celui qui répand le sang des mortels.

Le **Sombre**, celui qui veut user de la magie pour faire le mal.

Le **Conquérant**, celui qui veut vaincre l'Unique.

L'**Arbre-Père** et la **Chasseuse-Mère**, qui placent la nature au-dessus de l'Unique

Et bien d'autres encore...

## Le Mnémos

Faite des pensées et souvenirs des mortels, le Mnémos est la plus formidable énergie du monde. Les mortels et même les objets dans une moindre mesure possèdent un Mnémos plus ou moins important en fonction de l'empreinte qu'ils laissent sur les autres mortels.

Même si cette énergie n'est ni perceptible ni maniable par les mortels, l'Unique et ses enfants-divins permettent aux plus fervents fidèles d'en user.

Pourtant elle représente également un danger. Car ce pouvoir suscite la convoitise des **Dévoreurs** qui se nourrissent de lui.

## Le Conclave

A la fois inquisiteurs sans scrupules et magiciens érudits, les membres du Conclave sont considérés comme des prêtres de l'Unique.

Ils sont les seuls à avoir le droit d'utiliser la magie et ils ont pour mission sacrée de chasser les Perdus et de veiller à ce que tous respectent les règles de l'Unicité.

Les membres du Conclave sont répartis en différentes **Sphères**. Celles-ci s'attachent chacune à un des aspects de leur ordre.

**Image 4: Des magiciens portant une pierre magique sur le front, devant un bûcher.**

## Les pierres runiques

Cadeau de l'Unique, les pierres runiques sont des fragments de chair de celui-ci, permettant d'avoir accès à sa puissance.

Ces pierres entrent en symbiose avec leur porteur, permettant d'user de ses pouvoirs en récitant les incantations du langage primordial de l'Unique.

Les porteurs de pierres se font appeler **runistes**.

## L'Empire

### La Langue

Les basses classes utilisent la **Picta**, un genre d'écriture imagé alors que les classes moyennes apprennent le **Grafa**, la vraie « langue » de l'Empire. Ceux autorisés à l'écrire portent le symbole de l'Académie, un tatouage autour de la main.

Les élus utilisent l'**Ingrafa**, une langue et surtout une écriture aussi complexe qu'opaque.

Chaque région a ses dialectes, si bien que la Picta peut extrêmement varier. Cependant les Élus font de grands efforts pour contrôler les variations de la Grafa.

De même, certains utilisent le **Picgrafa**, un mélange entre la Picta et le Grafa, bien évidemment cela est très mal vu par l'autorité...

### Les Élus

Les premiers elfes qui acceptèrent le cadeau de l'Unique devinrent les Élus, des êtres forts, sages, puissants et surtout immortels.

Ils se remarquent par leur magnificence, leur taille imposante même pour des elfes, leur absence de pilosité, leurs yeux blancs et une peau laiteuse presque transparente.

Seuls les elfes peuvent accéder aux rangs d'élus par le mystérieux rituel de l'**Ascension**.

Ils résident dans des **Palais célestes**, de gigantesques forteresses flottantes qui errent dans les provinces selon les envies des Élus.

Ils sont toujours entourés d'une cour rassemblant une multitude de protecteurs, de conseillers et de serviteurs.

Les noms des Élus commencent toujours par la particule "ar"

**Image 5: Une immense foule à genoux devant un château volant dans le ciel**

## Les Provinces

L'empire est divisé en différentes **Provinces** qui portent le nom de l'**Élu** qui est chargé de celle-ci. Elles sont l'équivalent des royaumes et régions d'antan.

Cependant, l'élu ne dirige pas directement mais confie le pouvoir à des **Régents**, qui ont une certaine liberté, l'envoyé de l'Unique n'étant là que pour veiller à ce que les lois impériales et les règles de l'Unicité soient respectées.

Voici les plus grandes Provinces de l'Empire :

**Ar-Ylyn** : le cœur de l'Empire, cette immense cité accueille en son sein la **Cour des Dix** et le **Pinacle de l'Unique**. Merveille d'architecture, le faste et le beau se trouvent à chaque coin de rue. Ses habitants font partie des artistes et des sages les plus émérites.

**Ar-Tann** : son climat tempéré et ses vastes plaines font de ce lieu le grenier de l'Empire. Ses habitants sont des gens vivant dans des communautés rurales très soudées et fières.

**Ar-Keya** : anciens royaumes des nains, ces vastes chaînes de montagnes comportent de nombreuses mines où les prisonniers et criminels creusent la terre pour alimenter les forges impériales.

**Ar-Kali** : cette terre côtière semi-désertique se trouve sur un autre continent. Elle est en contact et en guerre avec les **Royaumes Apostats**. Ses habitants sont de féroces combattants et de fervents disciples de l'Unique.

**Ar-Thallan** : cette grande région côtière et ses archipels font de ses habitants les meilleurs marins de l'Empire. Ils ont la réputation d'être fougueux et de grands explorateurs.

**Ar-Arad** : la plus septentrionale des Enclaves est en lutte constante contre des clans nordiens et des tribus T'ing vénérant des cultes Perdus et des monstruosité venant du Nord. Ses habitants sont un mélange des clans nordiens ayant choisi le culte de l'Unique et des expéditions envoyées au nord.

**Ar-Néfi** : Bordant la **Forêt Primordiale**, cette enclave fluviale en expansion est en lutte contre des clans sylvestres et les bêtes vivants dans les fleuves et les forêts. Ses habitants sont des gens paranoïaques et superstitieux.

## La Légion

Ainsi est nommée sobrement la grande armée de l'Unique.

Celle-ci est organisée autour des différentes cités-forteresses orques, chacune d'entre elles doit veiller à la levée et la formation des régiments.

Les orques sont presque toujours à la tête du commandement et forment la majorité des unités d'élites.

L'unité de base est la **troupe**, dirigée par un sergent qui est formée de 50 combattants.

Vient ensuite la **compagnie**, dirigée par un capitaine, composée de trois troupes (150 combattants).

Ensuite vient la **grande compagnie**, dirigée par un commandant, composée de 10 compagnies (1500 combattants).

Enfin vient le **régiment**, dirigé un général, par un composé de 4 grandes compagnies (6000 combattants).

Quand la menace demande la mobilisation de plusieurs dizaines de régiments, ceux-ci sont placés sous le commandement d'une des **Six étoiles** de l'Empire, des généraux d'exceptions bénis par l'Unique et le Fils brave pour leur sens stratégique et leur combativité.

Tel que l'orque **Sème-l'orage**, qui a réussi à conquérir un royaume apostat avec un seul régiment; ou encore l'elfe appelé **le Faucon Victorieux**, qui a réussi à briser les défenses de l'invincible Citadelle Noire des féroces worgs.

**Image 6: Un général orque en armure dirige une armée du haut d'une colline**

### **Les royaumes apostats.**

Aux confins de l'Empire se trouveraient encore des territoires maléfiques insoumis au pouvoir de l'Unicité, que l'appelle les royaumes apostats.

Dans ces lieux, on vénère les dieux Perdus sous des noms; pire on travestit l'Unicité en intégrant les enfants-divins aux panthéons païens!

Dans les tavernes obscures et dans les ports reculés, on susurre à demi-mots des noms terribles, tel le **royaume Fahradi**, où l'on vénère le soleil et les lunes en sacrifiant des centaines de personnes à chaque zénith; les **duchés insulaires** où la mer est considérée comme vivante et que l'on nourrie en sabordant des navires remplis de prisonniers; ou encore le terrible **Royaume noir** où l'on vénère des déités sanguinaires et encore plus maléfiques que chez les autres.

## **Les enfants-mortels**

### **Livre des enfants-mortel**

#### **Verset 34-2 : La place de chacun**

*Ainsi pour préserver le monde,  
L'Unique donna à chaque peuple une place.  
Les elfes, plus proches de l'Unique, seront les serviteurs des Élus.  
Les petites gens, habiles et malins, seront les messagers de l'Empire.  
Les orques, fiers et puissants, seront les défenseurs de l'Empire.  
Les nains, robustes et méthodiques, seront les bâtisseurs de l'Empire.  
Les humains, nombreux et adaptables, seront les mains de l'Empire.  
Ainsi il est et doit le rester.  
Aujourd'hui et à jamais.*

## Les elfes

### Description physique

Plus grands, puissants et agiles que les humains. Ils ont de longues oreilles pointues et leurs yeux sont en fentes verticales plus ou moins larges selon leur environnement et émotions.

De régime carnivore, ils peuvent manger toutes les viandes, mais l'Unique a interdit de consommer la viande de créature pensante. Leur métabolisme dépend beaucoup de leur alimentation. Ainsi un elfe mangeant convenablement ne tombe jamais malade et peut vivre presque un millénaire, de même qu'un elfe mangeant la viande de puissants prédateurs peut avoir une musculature rivalisant avec celle d'un orque.

### Psychologie et culture

Les elfes sont souvent soucieux de leur apparence et du respect de l'ordre social. Ils ont presque toujours une position haute et favorisée dans l'empire : administrateurs, artistes, etc.

Ils sont supérieurs aux non-elfes et n'hésitent pas à le rappeler.

Les elfes ont le temps avec eux, ce qui en fait des gens naturellement patients.

Cependant, ils peuvent réagir de façon très impulsive en cas d'émotions intenses.

Ils n'ont pas vraiment la notion de famille et ont du mal à comprendre l'importance de ce concept chez les autres espèces.

### Noms

Les prénoms elfes sont assez complexes et dépendent de la position des astres à leur naissance. Ils n'aiment pas le donner à d'autres personnes, préférant les surnoms. Leur « nom » est composé de « Hên » ou « Hîn » (selon s'ils sont mâle ou femelle) suivi du nom de l'Élu.

### Préjugés

- \* **Les nains** : “ Leurs ancêtres ont trahi l'Unicité, qu'ils payent de leur sang et leur sueur pour bâtir l'Empire”
- \* **Les humains** : “ Ils se ressemblent un peu tous, vous ne trouvez pas ? ”
- \* **Les orques** : “ Un mal nécessaire, même un palais a besoin de toilettes non?”

- \* **Les petites gens** : “ Ces agaçantes petites choses ont la décence de se terrer lorsque nous sommes là”.
- \* **Les sang-mêlé**: “Des créatures infectes qui ont pour seul mérite de servir de cibles pour le tir à l’arc.”

Image 7: Tableaux d’un noble elfe portant une tenue de chasse, un lion mort à ses pieds. L’elfe a des dents de loup et les yeux en fentes verticales.

## Vous êtes une petite gent

### Description physique

Légèrement plus petits que les nains et plus sveltes qu’eux, ils sont naturellement pleins d’énergie même si leur sommeil est assez lourd. De nature herbivore, leurs yeux forment des fentes horizontales.

### Psychologie et culture

La grande particularité de ce peuple est le « *Mimevie* » : les petites gens vont modifier leur psychologie et même leur physiologie en quelques générations pour mieux s’adapter à leur environnement social.

Ils occupent souvent des rôles de messagers, diplomates, marchands, etc. Les petites gens sont très souvent polygames, ce qui correspond pour eux à un plus grand statut social, même si parfois ils se perdent sur leur nombre de conjoints...

### Noms

Comme tous les habitants de l’empire, les petites gens peuvent porter un prénom et un nom, mais le suffixe de leur nom doit être celui de l’Élu de la région où ils vivent. Il est de coutume que les prénoms soient un mélange entre le prénom du père et de la mère. Par exemple Tamris (fils de Tamel et de Jalaris).

### Préjugés :

- \* **Les nains** : “ Ils sont un peu lents, vous ne trouvez pas ?”
- \* **Les humains** : “ Ils sont plutôt sympas, non ?”
- \* **Les orques** : “ Évitez de leur parler de leur odeur, ils ont tendance à vite prendre la mouche...”
- \* **Les elfes** : “ Je sais que l’Unique leur a interdit de manger les autres, mais vous ne trouvez pas que cet elfe me regarde bizarrement ? “
- \* **Les sang-mêlés** : “ Il y a déjà tellement d’autres personnes avec qui se marier chez nous, pourquoi aller chez les autres espèces ?”

Image 8: Des marchands halfelins en train de discuter avec un humain. Les halfelins ont les yeux en fentes horizontales

## Les humains

### Description physique

Si les petites gens changent en fonction de leur environnement social, les humains changent beaucoup en fonction de leur environnement physique.



## Psychologie et culture

C'est le plus adaptable des peuples de l'Unique. Espèce majoritaire de l'Empire, ils sont considérés comme les bras et les jambes de celui-ci, formant la classe laborieuse.

## Noms

Comme tous les habitants de l'Empire, les humains peuvent porter un prénom et un nom, mais le suffixe de leur nom doit être celui de l'Élu de la région où ils vivent.

## Préjugés :

- \* **Les petites gens** : “Ils arrivent à trouver le délicat équilibre entre être très amusants à vivre et excessivement épuisants à supporter”
- \* **Les orques** : “Petit conseil de survie, ne te mets pas sur la route d'un orque, ces gaillards peuvent t'arracher la tête d'une gifle !”
- \* **Les nains** : “ On dit que leurs ancêtres ont trahi l'Unique, celui-ci a dû les affubler d'un visage hideux et d'un esprit trop obtus en punition”
- \* **Les elfes** : “Si un elfe te dit que tu n'es qu'une merde saute aussitôt dans le tas de purin le plus proche, si tu tiens à ta vie et à celle de ta famille. “
- \* **Les sang-mêlés** : “Des pauvres gens, mais bon en même temps ils l'ont bien cherché ! Leurs parents auraient dû les abandonner dans la forêt à la naissance.”

Image 9: Des fermiers humains en train de travailler dans les champs.

## Vous êtes un orque

### Description physique

Les orques sont les plus grands et les plus forts de tous les peuples. Leur peau tend souvent vers un gris terne. Se tenant légèrement voûtés, ils ont un odorat sans pareil qui leur permet de sentir les leurs.

Enfin, ils ont une résistance à la douleur supérieure aux autres peuples.

### Psychologie et culture

Les orques vivent dans de grandes cités-forteresses où on les prépare à devenir membres de la Légion. Les rares orques vivant en dehors sont chassés à vue par leurs semblables.

Les femelles orques sont rares et sacrées. Au cours de sa vie, une orque donne naissance à plusieurs portées de mâles et rarement d'une femelle. Chaque mâle cherche à prouver sa valeur à sa mère pour être autorisé à s'accoupler à une autre femelle, ce qui les rend très compétitifs.

Ils peuvent manger presque tous les éléments organiques, mais ils ont une appétence toute particulière pour les épices. Ce régime alimentaire peut provoquer des odeurs assez puissantes si bien que les autres espèces disent qu'on sent un orque avant de le voir...

## Noms

Les noms des orques sont en quatre parties : la première est le surnom d'adulte, la seconde est le surnom de naissance, puis vient le nom de la mère et enfin celui de la forteresse d'origine. Par exemple, Croc de Loup - Cri d'orage - Karia - Ker-Dolis.

Les orques ne donnent que leur nom d'adulte aux non-orques. Particularité au sein de l'Empire, ils sont les seuls à ne pas porter le nom d'un 'Élu en suffixe, car ils sont au service de tous les Élus.

## Préjugés :

- \* **Les petites gens** : “ Insupportables à vivre, ils ont sûrement parfois leur utilité mais on cherche encore laquelle...”
- \* **Les humains** : “ Tant qu'ils restent dans leur rôle qui est de faire à manger et de servir de sacs à viande dans les batailles, ils sont efficaces.”
- \* **Les nains** : “ Des petits gars sérieux et efficaces, mais des fils de traître qui doivent être surveillés.”
- \* **Les elfes** : “Les enfants préférés de l'Unique. Qu'ils dirigent, tant qu'ils nous laissent gérer les affaires du combat et de la guerre...”
- \* **Les sang-mêlés**: “Des abominations qui polluent le sang de notre peuple!”

Image 10: Des soldats orques en train de s'entraîner devant d'autres orques en armure.

## Vous êtes un nain

### Description physique

Plus petits que les humains, ils sont aussi plus denses et plus robustes. Assez lents, ils ont par contre une résistance extraordinaire.

La légende dit qu'ils sont imberbes naturellement mais que suite à leur constante exposition au soleil ils ont développé une abondante pilosité (barbe chez les mâles, cheveux chez les femelles). Leur peau est plutôt blafarde et leurs organes sensitifs plus grands que ceux des humains. Ils peuvent vivre plusieurs siècles.

### Psychologie et culture

Peu nombreux, ils vivent avec un terrible fardeau : la trahison de leurs ancêtres. En effet, ceux-ci auraient cherché à détruire l'Unité ! Les Élus durent se résoudre à détruire les royaumes nains, mais dans sa clémence l'Unique décida de ne pas tuer les enfants.

Ces derniers sont maintenant chargés de construire un monde à la gloire de l'Unique, qui leur a pardonné les erreurs de leurs pères.

Les enfants nains sont élevés collectivement et une fois adultes ils doivent choisir une Maison, une assemblée de nains rassemblés dans une même voie artisanale. Les nains sont des méthodiques et réfléchis, prenant souvent le temps de la réflexion avant d'agir, cependant une fois décidés rien ne peut les arrêter.

## Noms

Les nains ont un prénom en deux syllabes, suivi du nom de la Maison qu'ils ont choisie et le suffixe de leur nom doit être celui de l'Élu de la région où ils vivent.

## Préjugés

- \* **Les petites gens** : “ Ces insupportables petites choses méritent un bon coup de pied dans le derrière pour les calmer un peu.”
- \* **Les humains** : “Certains peuvent valoir la peine de s’intéresser à eux, certains.”
- \* **Les orques** : “ Costauds certes, mais la roche l’est aussi. Et au moins elle ne sent pas”
- \* **Les elfes** : “ Hautain et fiers. Ces bâtards aiment nous rappeler la faute de nos ancêtres. On va leur montrer qu’on est meilleurs que leurs moqueries !”
- \* **Les sang-mêlés** : “ Qui aimerait coucher avec ces longues jambes ? Et surtout qui pourrait vivre en sachant ce qu’ont fait leurs parents ?”

Image 11: Des ouvriers humains en train de construire un château avec en premier plan des ingénieurs nains regardant un grand parchemin.

## Les sang-mêlés

### Description physique

Les sang-mêlés ont des apparences aussi diverses que leurs parentés. Ils présentent toujours des malformations ou des handicaps. Les sang-mêlés sont toujours stériles.

### Psychologie et culture

A peine tolérés par l’Unicité ils sont souvent chassés par les locaux, si bien que les sang-mêlés sont des parias vivant à la marge de l’Empire.

### Préjugés

Les sang-mêlés ont souvent une attitude ambivalente envers leurs espèces de parentés, mêlant la fascination à la colère.

Image 12: Un demi-elfe, à l’oeil blanc laiteux se cache dans une ruelle. En arrière plan une foule en colère brandit des torches.

## Le royaume effacé

### Les dévoreurs

On dit qu’ils vivent à l’ombre du monde, prêts à le dévorer.

Les très rares ayant survécu à une rencontre avec eux parlent de créatures cauchemardesques, faites de tentacules, de griffes et d’yeux.

Ils cherchent à dévorer le Mnémos des mortels, provoquant ainsi le pire destin possible: l’**Effacement**. Ils détruisent tous les souvenirs de la personne, déchirant la trame du Mnémos et provoquant la folie chez ceux qui connaissaient la victime, ce qu’on appelle le **mal d’oubli**.

Si les Dévoreurs mineurs sont à peine plus intelligents que des animaux, les grands Dévoreurs sont des êtres aussi puissants que rusés.

Rassemblant des victimes du mal d'Oubli, des fous et des fanatiques, le **culte de l'Oubli** cherche à provoquer la fin du monde par l'Effacement en invoquant des Dévoreurs.

Ils enlèvent des mortels pour les sacrifier à leurs obscurs maîtres.

## **Le royaume effacé**

Il y a de cela de nombreux siècles, après avoir affronté de nombreux dangers, les habitants de cette région créèrent un puissant royaume, alors que dans le reste du monde l'Empire commençait à étendre son hégémonie.

Ce royaume sombra de la pire des façons. Voyant l'arrivée inexorable des armées de l'Empire, ses dirigeants jouèrent avec des forces qui les dépassaient: les Dévoreurs.

Ceux-ci furent délivrés partout dans le royaume et causèrent une telle destruction que le royaume lui-même subit l'Effacement.

Les Élus déclarèrent cette terre maudite et laissèrent celle-ci à l'abandon.

Il fallut attendre quelques siècles et la rumeur disant que les derniers dévoreurs étaient repartis pour que de nombreuses factions, dont l'Empire, commencent à se réintéresser à elle.

Si bien qu'**Ar-Kémir**, un Élu ayant récemment reçu l'Ascension fut nommé par le **Conseil des Dix** pour reconquérir la frontière de ce royaume perdu et apporter la lumière de l'Unicité dans la région que l'on nomme aujourd'hui le Val-Oublié.

**Image 13: Des colons arrivent dans une cité en ruine.**

## **LE VAL-OUBLIÉ**

On sait peu de choses de cette région.

L'un des rares points d'entrée dans le Royaume Effacé, cette terre vallonnée est régulièrement plongée dans une brume épaisse.

Les rares explorateurs à en être revenus parlent des nombreuses ruines et richesses que cache la région, mais aussi des nombreux monstres et de la présence importante du culte de l'Oubli...

