

Forbidden Lands

Dans les contrées interdites, aux noms évocateurs, gisent les vestiges du royaume oublié de Corvan, jadis glorifié comme une terre bénie. Hélas, les tumultes de guerre, avides de suprématie, ont poussé certains à franchir les limites de l'acceptable. Car le mage Zygofer, en son temps gouverneur de Corvan sous la bannière du royaume d'Aulnan, dans les terres méridionales, ouvrit les portes démoniaques pour écraser les hordes d'orques, soumis aux nains et aux elfes par décrets divins. Banni par son souverain pour cet acte impie, Zygofer et sa fille s'emparèrent des terres du Corvan par la force, semant une terreur insondable. Leur règne fut marqué par l'avènement de la Brume Écarlate, une malédiction insidieuse qui fauchait quiconque osait s'aventurer hors des rares refuges habités, cloîtrant les communautés dans l'isolement durant trois longs siècles.

Aujourd'hui, enfin, ces brumes se sont dissipées, révélant les vestiges de ce royaume maudit. Désormais, des aventuriers téméraires, chasseurs de trésors, bandits et autres âmes damnées, bravent les ombres des anciens royaumes, animés par la soif de richesses ancestrales ou par le désir de forger leur propre destin dans les ténèbres de l'histoire.

Les personnages

Que pouvons-nous jouer dans ce monde qui se redécouvre, ce monde ou tout est à bâtir, ce monde sans loi ? Il existe plusieurs races et peuples jouables :

- Tout d'abord, les Humains habitant les villages disséminés dans le Corvan. Il existe 3 ethnies difficilement reconnaissables, toutes mal vues par les autres races, mais en supériorité/avance sur beaucoup de sujets

- Les Aulnois, descendants ou réfugiés du royaume humain de l'Aulnan au sud. Fiers de leur identité et peuple souverain en Corvan. C'est l'ethnie la plus commune, ils vénéraient le dieu Wyrn, le créateur, mais depuis quelques siècles la plupart suivent ou subissent les préceptes d'une face de ce dieu appelée « le Rouillé », celui qui crée et qui conquiert.

- Les Aslénes, descendants des prestigieuses tribus de cavaliers qui vinrent du royaume D'Aslénie à l'ouest. C'est un peuple plus petit, plus marqué par leurs traditions de nomade et qui a souvent été en conflit avec les Aulnois. Ils vénèrent un dieu-volcan flamboyant appelé « le Cornu »

- Les Ailenders, ethnie pacifiste, descendant des premiers réfugiés humains, persécutés en leur terre et accueillis par les elfes et les nains. C'est un peuple d'hérétique qui voue un culte à une entité appelée « le Corbeau »

- Les Elfes qui étaient les propriétaires de ces terres jusqu'à ce que les humains les envahissent il y a de cela des éons. Ils considèrent les humains comme un peuple répugnant, vulgaire et défaillant. Ils ont leur propre panthéon, à base de fleurs, d'arbres, d'herbes et de musique...Peu d'Elfe se mélangent au autres races et les rares qui le font, sont toujours des insurgés qui souhaitent rétablir la suprématie elfique. (Attention, race compliquée à jouer!!)
- Les Demi-elfes dont l'histoire est intimement liée aux premières guerres. Certains sont plus loyaux aux Elfes, d'autres à leurs parents Humains. Beaucoup pensent qu'ils sont juste la moins bonne partie de chacune des races mélangées et exacerbée.
- Les Nains, vivant sous la terre et dans les montagnes. Fier guerriers clanniques, eux aussi héritiers légitimes du Corvan, ils sont aussi considérés comme des intrus. Ils vouent un culte au dieu « Colosse », qui leur a ordonné d'unir la terre et le ciel
- Les Halflins, petits bonhommes sympathiques, toujours enjoués et amoureux de la vie et de leur famille. Plutôt dociles, ils n'ont pas de préférence en matière de religion. Ils vivent généreusement, un peu trop parfois. Ils sont très querelleurs envers les Gobelins, allant parfois jusqu'à la blague de trop. Certains partent sur les routes pour on ne sait quelles raisons..le commerce peut être ? Ou juste la joie de rencontrer de nouvelles personnes !
- Les Lycans, des anthropomorphe loups originaires des forets des terres maudites. Ils sont plus vu comme des animaux qu'autre chose et sont plutôt rares. Leur bestialité et leur sauvagerie ne sont pas bien vu dans les havres , bien que leur talents de pisteurs soient avérés. Ils pensent qu'une force supérieur, appelée « le Rôdeur Nocturne » incarne le cycle de la vie.
- Les Orques, des créatures façonnés par les dieux et offerts aux elfes et aux nains en compensation des terres perdues. Enfin, ouaih, bon, c'est ce que l'on vous a raconté. Les Orques sont des êtres abjects : ils n'aiment personne et personne ne les aime ! On n'a jamais vu ou entendu parler de femelle orque ...(Attention, race très compliquée à jouer!!)
- Les Gobelins, petits, très rusés, opportunistes et sales...que dire ? À part que la nuit et tout ce qui s'y passe leur appartient. Ils se sentent libre et exempté de toutes obligations/devoirs..les lois et la notion de propriété c'est pour les autres, surtout pour cette sale race de Halflins

Les professions

Il existe huit professions :

- Cavalier
- Chasseur
- Colporteur
- Druide

- Guerrier
- Ménéstrel
- Sorcier
- Voleur

Chaque profession va vous donner accès à des talents spécifiques. Il y en a trois disponibles pour chaque profession et vous devez en choisir un à la création du personnage. Par exemple, le chasseur a accès à la VOIE DE LA BÊTE, la VOIE DE LA FLÈCHE et la VOIE DE LA FORÊT. Ces talents de profession pourraient s'approcher des archétypes que l'on trouve dans d'autres jeux.

Carte approximative du Corvan

