



Plan du document

Le monde des Rêveurs (Eve-Oniris).....2

<i>Présentation :.....</i>	<i>2</i>
<i>Les Rêves :.....</i>	<i>2</i>
<i>Les Deus :.....</i>	<i>2</i>
<i>Les Prêtres :.....</i>	<i>2</i>
<i>Les Cités :.....</i>	<i>3</i>
<i>Bouge Anthracite :.....</i>	<i>3</i>
<i>Cité d'Or :.....</i>	<i>3</i>

<i>Flèches Azur :.....</i>	<i>3</i>
<i>Forêt Émeraude :.....</i>	<i>3</i>
<i>Gouffre Écarlate :.....</i>	<i>4</i>
<i>Murailles Ébène :.....</i>	<i>4</i>
<i>Toile Immaculée :.....</i>	<i>4</i>
<i>Les Sociétés secrètes :</i>	<i>4</i>
<i>L'organisation politique d'Eve-Oniris :</i>	<i>4</i>
<i>Au-delà d'Eve-Oniris :</i>	<i>5</i>
<i>Les Oiseaux :</i>	<i>5</i>



Le monde des Rêveurs (Eve-Oniris)

Présentation :

Eve-Oniris est le Pays sur lequel luit le Soleil et au-delà duquel on devine les étoiles et la lune, car la nuit nulle lumière ne filtre des cieux ! Au-delà du Pays, il n'y a rien... enfin si, il y a les Brumes. Sur les Monts de l'ouest comme de l'est, la Mer du sud ou celles du nord, une brume flotte paresseuse, insondable. Sept Cités sont sises sur ce petit monde de 310 km de long sur 210 de large (sensiblement la superficie du Benelux). Les terres alentours leur sont inféodées et sont gérées plus ou moins bien selon les lieux. Dire qu'une grande fraternité lie les Cités serait largement exagéré, car si aucune guerre n'a eu lieu depuis longtemps, de fortes tensions persistent malgré tout. Cité-d'Or est pourtant la Capitale...

Les Rêves :

Nul ne sait pourquoi l'élite de chaque Cité est appelée régulièrement pour rêver dans les Temples. Pourtant, malgré les dangers (il n'est pas rare que l'un des rêveurs revienne fou), nombreux sont ceux qui se présentent à l'appel des Prêtres, avides de reconnaissance et d'honneurs. Les tavernes les plus sordides comme les réceptions les plus huppées s'arrachent les rêveurs récents pour obtenir le récit de leurs aventures.

Les Deus :

Quatre quintaux de chairs flasques autour de deux petits yeux perçants, c'est ainsi que l'on pourrait le mieux décrire un Deus. Ce n'est qu'ensuite que l'on repère les deux minuscules nageoires, les lèvres serrées, et la grosse queue plate sur laquelle il prend appui parfois pour se redresser dans un effort titanesque, exprimant ainsi sa colère ou son impatience. Les sons plaintifs qu'il pousse sont émis par deux orifices dissimulés par des plis grasseux mais que l'on peut distinguer si l'on observe ceux-ci avec attention. Ce son envoûtant et aérien contraste étonnamment avec l'apparence de lourdeur dégagée. Ce son est l'appel des rêves et lorsqu'il résonne de part la cité d'or et qu'il est repris par chaque Deus de chaque ville, le moindre paysan est alors informé qu'il est temps de se rendre au Palais pour désigner les champions qui mèneront leur Cité vers la gloire ou la honte...

Les Prêtres :

Quel intérêt peut-il y avoir à gratter et soigner constamment de leurs vilaines escarres les Deus ? C'est pourtant là le travail essentiel des Prêtres. Ils veillent à leur bien être et sont peut-être les seuls à avoir vu la bouche ouverte d'un de ces pachydermes. Ils sont tout à la fois honorés, notamment par la populace, et méprisés par la noblesse, voyant en eux des valets apprêtés. Toutefois, aucun Noble ne prendrait le risque de s'en prendre même oralement à un Prêtre car la vengeance de celui-ci pourrait être terrible. Impossible en effet ensuite de partir sereinement dans un rêve sans craindre qu'un cauchemar terrible ne vienne tout perturber et laisser la victime bavante et stupide à sa reprise de conscience. Ils ont quelques privilèges comme définis par la charte, étant notamment nourris et logés par la Cité d'accueil avec le droit d'aller où bon leur semble sans aucune restriction. Les Prêtres portent la couleur de leur Cité d'accueil mais ont tous un bijou symbolisant un Deus bien en évidence ainsi que les bandes des six autres couleurs, trois sur chaque épaule, du moins, les Prêtres de la seule religion universelle ! En effet des cultes discrets ou ostensibles tentent d'empiéter sur cette suprématie de plus en plus contestée.



Les Cités :

Bouge Anthracite :

Au début, le nom de la ville n'était qu'un sobriquet injurieux ou au mieux condescendant employé par les autres citoyens, et pourtant c'est ce nom qui fut retenu par le Conseil de Poussière. Vaste amas de maisons séparées parfois par des ruelles entrecroisées formant un labyrinthe inextricable, Bouge-Anthracite est certainement la plus mal famée des Cités d'Eve-Oniris.

Traits de caractère les plus fréquents : jovialité / libertinage

Tenue fréquente : capes, capuchons avec dessous : latex, dentelles

Noms : Noms courts souvent assortis d'un qualificatif (Nico le Besogneux)

Système politique : république (le Patricien est élu à vie, en clair quand on n'est pas content de lui, on l'assassine, et une nouvelle élection est organisée, ses pouvoirs sur la cité sont peu importants, chaque guild, réunie au sein du Conseil de Poussière ayant ses privilèges, mais c'est à lui que revient la tâche de la politique extérieure)

Cité d'Or :

La capitale ! Le luxe côtoie la magnificence, et le plus pauvre de ses habitants se pendrait sur le champ s'il n'était pas pris pour un prince. Comment font les habitants de la plus belle cité du monde pour porter autant de valeurs affichées ? Nul ne le sait en dehors d'eux.

Traits de caractère les plus fréquents : fierté / égoïsme

Tenue fréquente : velours, satins, grandes robes, costumes ouvragés, bijoux

Noms : Noms complexes et longs, pompeux (Olorä Tintinale Egosyniale de Tink)

Système politique : incompréhensible (chaque habitant revendique les titres les plus incroyables, et au final, cela semble fonctionner)

Flèches Azur :

Tours de verre se jetant à l'assaut des cieux, elles resplendissent sous les rayons du soleil. Il se dit pourtant que les plus hautes tours sont inhabitables en raison de leur fragilité. C'est le lieu de prédilection des artistes.

Traits de caractère les plus fréquents : originalité / volubilité

Tenue fréquente : voilages, tulles, soieries, plumes

Noms : Aer-xxx avec des trémas sur les voyelles. Si le deuxième nom commence par une consonne c'est un homme (Aer-Cälöyr), si c'est une voyelle, une femme (Aer-Iläys) Les ruraux n'ont en général pas le droit de porter le préfixe Aer devant leur nom.

Système politique : anarchie (chacun fait ce qu'il a à faire sans qu'on ait besoin de le lui faire remarquer, les carences sont palliées par ceux qui s'en rendent compte)

Forêt Emeraude :

Pourquoi construire sa maison lorsqu'on peut la faire pousser tranquillement, et petit à petit la modeler à son gré, incisant ici pour une nouvelle chambre ou bouturant là pour une dépendance. Bien sûr la maison ne sera terminée qu'au bout de vingt ans mais chaque famille veille à fournir aux enfants le lieu qui sera leur plus tard. Mieux vaut ne pas être sujet au vertige pour évoluer sur les ponts de liane et autres agrès permettant d'aller d'une maison à l'autre. Le voyageur imprudent qui détacherait ses crochets de sa ligne de vie aurait d'après les statistiques effectuées par l'Institut une espérance de vie de quarante minutes... en étant prudent bien sûr se plaisent à souligner les autochtones avec un demi sourire.

Traits de caractère les plus fréquents : insouciance / générosité

Tenue fréquente : robes sylvestres, pourpoints, fleurs, tenues aériennes et vaporeuses

Noms : Terminaisons des noms en « el » (Elienaël) ou « elle » (Arwenaëlle), parfois « en »



Système politique : monarchie constitutionnelle (la Reine est désignée par le conseil des Sages également nommé les Centenaires. Elle est l'emblème de la Cité, mais ce sont les Centenaires qui définissent les lois et régissent la cité.

Gouffre Ecarlate :

Qu'est-ce qui peut motiver ces gens à vivre ainsi dans des cavernes à flanc de volcan ? D'aucuns affirment que les ruisseaux de lave permettent un apport d'énergie gratuit et une chaleur constante en toute saison. D'autres disent que les premiers mineurs qui creusèrent en ces lieux cherchaient un filon d'armonite et qu'ils le cherchent encore. Toujours est-il que cette cité est riche, très riche, aussi les conditions de vie parfois éprouvantes passent-elles fréquemment au second degré.

Traits de caractère les plus fréquents : avarice / courage

Tenue fréquente : cuir, vêtements fonctionnels, combinaisons, clous

Noms : Noms gutturaux avec beaucoup de R (Graral), les femmes ont leur nom qui se termine en « A » (Ratrra)

Système politique : conseil de castes (chaque caste : forgerons, tanneurs, etc... a un Maître de caste qui siège au conseil)

Murailles Ebène :

Dire que l'apparence de cette Cité est austère est un doux euphémisme. Il faut s'être présenté au bas des portes sombres de 50 mètres de haut, bardées de pointes de métal et ornées de bas-reliefs grimaçants pour mieux comprendre l'oppression qui se dégage de ces structures carrées, massives autant que menaçantes.

Traits de caractère les plus fréquents : austérité / méfiance

Tenue fréquente : métal, armures, chaînes

Noms : Prénoms classiques et noms de famille indiquant un lieu (Godeffroy de Herseblanche)

Système politique : féodal (le Roi de la cité est issu des familles ducales)

Toile Immaculée :

Au départ simple camp nomade, Toile-Immaculée s'est étendue peu à peu. Certains quartiers parfois changent de lieu, on voit alors un ballet incroyable de toiles, de pieux et de cordes que l'on défait puis relève plus loin. Le voyageur qui se serait endormi aux premiers rayons du soleil couchant aurait alors la surprise de se réveiller au petit matin dans un endroit désert, au milieu des crottes de chameau.

Traits de caractère les plus fréquents : instabilité / affabilité

Tenue fréquente : djellabas, turbans, tuniques

Noms : Noms arabisants (Ali ben Charouk)

Système politique : conseil de chefs de clans (chaque clan a un calife désigné différemment selon chacun, celui-ci a tout pouvoir sur son clan et les décisions communes sont prises à la majorité du Conseil)

Les Sociétés secrètes :

Les Oniris sont friands de secrets et nombre d'entre eux, lorsqu'ils en ont l'occasion, n'hésitent pas à entrer dans une société secrète (voire en créer). Les buts de celles-ci sont aussi variés que la domination du monde ou la promotion de la luxure...

Ils y trouvent avantage car reçoivent un soutien original de leur organisation, mais ont souvent aussi des obligations parfois contraignantes voire contradictoires avec les intérêts de leur cité.

L'organisation politique d'Eve-Oniris :



Tous les dix ans, une capitale est désignée. Depuis près d'un siècle c'est Cité d'Or qui est la capitale du Pays. C'est donc elle qui reçoit les impôts. Pourtant le système de passation de pouvoir existe et fonctionnait bien auparavant. En effet, lors d'un Grand Tournoi, chacune des 7 Cités présente ses champions. Celle qui remporte le plus d'épreuves devient la nouvelle capitale. Toutefois, en cas d'égalité, la capitale précédente l'emporte obligatoirement, quel que soit le nombre d'épreuves qu'elle a remportées. C'est ainsi que depuis la dernière année du deuxième Diamant, Cité d'Or conserve sa place au grand dam des six autres Cités. Ces quinze victoires consécutives génèrent nombre de jalousies et critiques mais la Charte est formelle ! Et comme seule la capitale peut mettre aux voix un changement de la Charte...

La guerre n'existe pas en Eve-Oniris, même si les conflits d'intérêt eux persistent. Le statut de diplomate permet de limiter les problèmes lorsqu'un citoyen se rend dans une autre Cité. En portant en évidence son épaulière à la couleur de sa Cité d'accueil, il s'évite nombre de désagréments puisque du coup il se retrouve soumis aux lois de sa propre Cité et non à celles locales (en théorie du moins). Certains abus sont parfois tentés mais la plupart des cités mettent des clauses dans le statut des Diplomates qu'elles acceptent évitant ainsi les problèmes d'incompatibilité qui se révèlent parfois.

La grande majorité des Citoyens vit dans l'enceinte même de la Cité, mais il existe des terres alentours et de petits bourgs rattachés à la Cité. Souvent déconsidérés, ces expatriés fournissent toutefois souvent le plus gros des matières premières nécessaires dans l'économie locale. En Murailles Ebènes notamment ou Flèches Azur on trouve de nombreux bourgs parfois très importants.

Au-delà d'Eve-Oniris :

Il n'y a rien ! Eve-Oniris est le Pays, le seul endroit où les hommes peuvent vivre. Les rares imbéciles qui ont tenté d'explorer les brumes qui cernent le pays ont disparu. Il se dit à mots couverts que des monstres hideux survivent dans ces étendues désolées, mais nulle carcasse ne fut jamais montrée à quiconque.

Les Oiseaux :

C'est l'espèce la plus courante que l'on trouve en Eve-Oniris. On trouve notamment nombre d'oiseaux coureurs qui sont utilisés comme animaux de trait, de monte ou d'élevage. En dehors des Humains et de quelques rares spécimens comme les rats-souris de Bouge Anthracite, il n'existe pas de mammifères. Les insectes et reptiles sont également nombreux et parfois extrêmement dangereux.