

Oroon'Shaardh aux îles sanglantes

Type de monde: Ceinture d'astéroïdes rocheux

Taille: Majorité de Taille B

Rotation: Aucune

Révolution: 854 jours

Lunes: Aucune

Population: 78 542 Gobelins Kotok, 45 833 Ogres Anorg, 21 879 Goblours Sotomo

Trame magique : Diffuse, magie profane dominante (Runisme Sotomo)

L'Oroon'Shaardh est une frontière où se rassemblent de nombreuses petites communautés gobelinoïdes qui sont les ennemies du Mias'menh'Shaardh. La ceinture d'astéroïdes offre une infinité de caches et de mouillages. Une vingtaine de gros planétoïdes possèdent une atmosphère respirable ainsi que des cavernes où une végétation primitive se développe. Mais les Îles sanglantes sont ainsi nommées car leurs populations vivent essentiellement du pillage, s'entretenant la plupart du temps, parvenant parfois à grouper leurs vaisseaux pour de mortelles attaques contre les mondes de Zukonn.

Ports d'accueil: Les peuplades de l'Oroon'Shaardh se rassemblent dans d'anciennes forteresses où seuls des alliés du moment peuvent espérer s'aventurer, les traditions d'hospitalité des autres cultures de cette Sphère de cristal sont connues, mais guère respectées. Des individus puissants et n'ayant rien à perdre peuvent cependant espérer pouvoir fouler le quai fissuré d'un port de l'Oroon'Shaardh, mener leurs affaires et peut-être repartir vivants, ce cas de figure reste rare, car les Gobelinoïdes des Îles sanglantes n'offrent rien qui ne peut être trouvé ailleurs à bien moindre coût.

Ressources: Extrêmement pauvres en ressources animales et végétales, les planétoïdes de l'Oroon'Shaardh ne peuvent subvenir aux besoins des communautés régulièrement surpeuplées. Aucune tentative connue n'a permis d'améliorer les fragiles champs de mousses comestibles, et plusieurs conflits sanglants ont achevés de brûler les quelques étranges amas de buissons qui occupaient plusieurs cavernes en apesanteur.

Cultures: En l'an 480 du calendrier Syndarh, le pillage du Curwoon-Lawtneel par les clans Syndarheem marque les sanglants débuts de l'Âge des Prétendants. A la suite des elfes de Dreyk suivent de nombreuses flottilles Gobelinoïdes, jadis formant de vastes hordes redoutables, les manigances des Syndarh ont poussés ces alliés au massacre. Les Gobelins Kotok voient ainsi leur flotte de mille vaisseaux-scarabées à quelques dizaines d'épaves aux équipages réduits. Après avoir bravé les tempêtes élémentaires des Fontaines Stellaires, l'ordre est donné de renoncer à l'alliance avec les clans Syndarheem. Les Kotok font escale sur les planétoïdes extérieurs du système Zukonn, où les maigres ressources disponibles pourront permettre à une population réduite de prospérer quelques générations, avant de repartir en quête de lunes ou de mondes à faible gravité.

Malheureusement, d'autres flottilles vassales des Syndarheem décident de suivre l'exemple des Kotok, et ne tardent pas à rejoindre ces derniers dans la ceinture d'astéroïdes. En plus des Anorg et des Sotomo dont les peuples ont survécus aux premières batailles pour le contrôle des ressources, pas moins de six autres tribus Gobelinoïdes sont alors engagées dans de sanglants conflits.

Après plusieurs millénaires, seules trois peuples ont su s'adapter à cet environnement hostile, survivant tant bien que mal aux guerres et aux famines, pour former des individus impitoyables et sans peur. Il en va ainsi pour **les Goblours Sotomo**, qui contrairement aux deux autres espèces, ne suivirent pas les Syndarheem depuis la lointaine Sphère de Dreyk, mais rallièrent la grande alliance du Soulèvement depuis les confins de plusieurs des Sphères Connues. Piètres navigateurs du Vide, les Sotomo étaient essentiellement reconnus pour leur brutalité durant les combats dans les rues des métropoles Clydön. Ils parvinrent à rallier le système Zukonn en s'emparant par la force de plusieurs gros porteurs manœuvrés par des Septaruun, cousins des Septerii possédant uniquement des pouvoirs magiques mineurs mais innés. Les descendants de ces Timoniers forment toujours une caste d'esclaves que les trois peuples de l'Oroon'Shaardh emploient. Ils sont désormais **les Norg**, les moins-que-rien.

Les Sotomo restent de redoutables guerriers, guidés par des Chamanes en appelant aux Esprits du Vide afin de protéger leurs champions. Ce sont également ces Chamanes qui conservent les connaissances liées à une forme rudimentaire de magie runique basée essentiellement sur la protection. Se regroupant en petites tribus d'une trentaine d'individus, des liens du sang permettent de former des unions de plusieurs centaines de combattants, une force contre

laquelle les autres peuples des Îles sanglantes ne peuvent plus guère résister.

Avec près d'un millier de tribus disséminées à travers toute la ceinture d'astéroïdes, les Sotomo sont fréquemment livrés à eux-mêmes et risquer leurs maigres ressources dans des raids contre des adversaires toujours plus puissants. Depuis quelques décades, la situation devenant critique pour la majorité des Goblours, les Chamanes ont exhortés leurs guerriers à servir les peuples du Mias'menh'Shaardh en tant que mercenaires dans leurs guerres planaires. C'est ainsi que la moitié des guerriers Sotomo ont participé à de nouveaux conflits sur une échelle encore inédite pour eux. Les Shanko ont asservis la majorité des survivants, mais quelques-uns ont pu retourner jusqu'à l'Oroon'Shaardh, leurs récits se répandant rapidement et entraînant un mouvement encore jamais vu dans cette région du système Zukonn. Comme les autres peuples de la ceinture extérieure, les Sotomo ont finalement compris que leur union pouvait permettre de peser sur les Shanko et leurs alliés. Une flotte d'une centaine de vaisseaux anciens mais robustes est ainsi assemblée, et les plus influents Chamanes se réunissent régulièrement afin de choisir un champion de leur peuple, qui mènera ce dernier vers de grandes victoires.

Les Ogres Anorg sont nés dans la Sphère de Dreyk, et malgré leur éloignement avec le Vortex, ils possèdent toujours une part de folie en eux, née de l'entropie absolue régnant en ce lieu étrange. Pour les Anorg, cette folie se manifeste par un état de fureur berserk faisant d'eux de mortels adversaires. Les plus puissants peuvent se transformer en une créature légendaire du système de Dreyk, *le Karuk-Shataï*, un monstre que nulle magie ou arme ne peut stopper.

Organisés en grands clans de plusieurs centaines d'individus, les Anorg alternent les vastes campagnes de pillage, visant les lunes de Kahesh'Baram ou les convois Shanko mal protégés, avec de longues périodes durant lesquelles leurs clans sont alliés et partagent informations et ressources. Les Ogres étaient jadis maîtres d'une petite flotte de guerre qui suivit les Syndarheem dans leur grand saccage des Soixante Sphères, certains d'entre eux étaient capables de manœuvrer des Timons rudimentaires, mais ceux de leur caste furent tous tués peu après leur arrivée dans le système Zukonn. La capture de plusieurs Norg permis de maintenir des liens entre les clans, en usant de nombreux vaisseaux épargnés grâce à leur formidable épaisseur de coque.

Retranchés dans d'imposantes forteresses, les Ogres contrôlent les plus gros planétoïdes où leurs clans mutualisent leurs ressources. Nul n'a encore jamais attaqué un bastion Anorg sans subir de lourdes pertes, et atteindre les zones portuaires n'est finalement que la première des douloureuses étapes qui attendent l'envahisseur. Car si les Anorg se révèlent être de redoutables défenseurs à bord de leurs lourds vaisseaux, ils sont de véritables monstres de fureur dans les galeries creusées au sein de leurs forteresses.

Fascinés par les récits des Sotomo qui revinrent de leur service en tant que mercenaires planaires durant les guerres du Mias'menh'Shaardh, les Anorg cherchent à observer les dissensions entre les différentes forces en présence, afin de tirer parti de faiblesses lorsqu'ils devront négocier leur implication dans ce genre de guerre.

Comme les Anorg, **les Gobelins Kotok** sont natifs de la lointaine Sphère de Dreyk, au sein de laquelle leur peuple acquit rapidement une réputation de redoutables prédateurs du Vide. La puissante flotte de leurs ancêtres fut parmi les premières à s'engager aux côtés des clans Syndarheem, et bien des peuples des Sphères Connues apprirent à redouter ceux qui furent surnommés *les Razzieurs de Sotag*.

Jadis unifiés en une vaste tribu du Vide, les Kotok de Zukonn sont depuis longtemps divisés en plusieurs communautés de quelques milliers d'individus. Maîtres de plusieurs ports fortifiés, ils représentent toujours une menace constante, aussi bien pour les peuples du Mias'menh'Shaardh que pour le reste des Fontaines Stellaires. En effet, les Kotok disposent d'au moins trois Arches éthériques leur permettant de lancer leurs spelljammers vers des mondes lointains. Nul ne sait quels mages acceptèrent d'élaborer de tels passages, mais le fait est que les tribus Kotok restent une plaie pour toutes les communautés de cette région du Phlogiston.

Cinq tribus majeures ont le contrôle des plus gros planétoïdes et ont dépassé le stade de la survie. Contrairement aux autres communautés de l'Oroon'Shaardh, le mercenariat au service des guerres planaires du Mias'menh'Shaardh n'est pas un choix envisagé par les guerriers Kotok, qui bien au contraire, comptent bien profiter de moindres défenses sur les mondes du système Zukonn, afin de piller plus allègrement les richesses des cités Shanko.

Les Kotok'Sayat, où *Tribu du Polype*, sont d'excellents mineurs, ayant su s'adapter aux rigoureuses conditions de la ceinture extérieure de Zukonn. Capables d'agencer de complexes fortifications à partir de failles ou de cavernes, leur savoir-faire fait qu'ils sont régulièrement employés par les autres communautés des Îles sanglantes. Leur tribu compte près de trois milliers d'individus, guidés par une Chamane Yalgu, qui convoque l'Esprit du Grand Polype afin de prédire le succès ou l'échec des pillages que les guerriers Nogu envisagent de mener. **Les Yalgu** sont des guides spirituels et des intermédiaires entre les Gobelins Kotok et les mystérieux esprits élémentaires de Zukonn. La majorité sont des femmes, et de fait, la culture Kotok est matriarcale. Les rites chamaniques n'ont guère évolués au fil des

millénaires, et bien qu'ils impliquent nombre de contraintes, ce sont eux qui permettent de mouvoir les nombreux spelljammers tribaux. **Les Nogu** sont les guerriers qui ont fait la réputation des Gobelins Kotok, leurs rites initiatiques sont particulièrement sanglants et seuls les plus impitoyables peuvent se targuer d'arborer les scarifications tribales les identifiant comme dignes d'être nommés Nogu. Certaines tribus sont sous l'autorité de combattants plutôt que de chamanes, ce sont cependant toujours des femmes qui règnent sans partage, les mâles étant jaugés selon leur capacité de reproducteur, puis ensuite seulement par rapport à leurs prouesses martiales. Chez les Kotok'Sayat, les mâles sont cantonnés aux tâches artisanales mais n'ont pas le droit de porter les armes, ils bénéficient d'un certain prestige pour leurs talents de bâtisseurs, mais sont particulièrement surveillés, ce qui reste un sujet de moquerie parmi les autres tribus.

Les Kotok'Najat sont les représentants de la *Tribu du Norg*, ils sont les concepteurs de coques pour l'ensemble des tribus Kotok de la ceinture extérieure et leurs ports sont également les principaux chantiers navals où les plus précieuses ressources sont amassées. Leurs légendes veulent qu'en des temps lointains, leurs ancêtres régnaient sur l'ensemble des peuples Gobelinoïdes de la Sphère de Dreyk. Quelques chants mentionnent également la protection divine qui leur été accordée par une mystérieuse entité nommée *Grand Norg*, mais nul parmi les Kotok ne se souvient plus de ce lien antique. Les Kotok'Najat ne sont qu'un millier, regroupés sur trois planétoïdes qui sont toutefois parmi les plus gros de l'Oroon'Shaardh. Les ressources provenant de pillages sont entreposées au cœur de ces astéroïdes, elles sont offertes par les autres tribus en échange de nouvelles coques.

Contrairement aux autres tribus Kotok, il n'existe pas de doyenne parmi les Chamanes Yalgu, qui forment un conseil des anciennes se chargeant efficacement de régler les affaires tribales.

Les Kotok'Palat sont cinq milliers et forment la *Tribu du Zagru*. Les guerrières Nogu sont réputées pour préférer chevaucher les singulières créatures semblables à des krajen nains nommées Zagru. Avec deux milliers de ces combattantes montées pour assurer la défense du territoire, les Kotok'Palat n'ont que rarement été menacés par leurs pairs. Toujours à la tête des plus grandes bandes de pilleurs, les guerrières ont su imposer leur volonté aux Yalgu, qui jouent un rôle mineur dans cette tribu.

La Tribu du Zagru ne possède aucun planétoïde de taille notable, mais plutôt un ensemble de débris où sont disséminées ressources et poches d'air. Essentiellement nomade, la tribu se déplace à travers des régions de la ceinture extérieure que nul autre Kotok n'a jamais traversées. Il est fréquent que de petits groupes de Kotok'Palat viennent faire du troc avec d'autres tribus, amenant alors d'étranges babioles façonnées par des peuples inconnus. Selon la rumeur, ces groupes s'appuieraient sur l'instinct de leurs montures afin de découvrir des caches anciennes, ou des épaves de navires oubliés.

Les Kotok'Janat sont également connus sous le nom de *Tribu du Julka*, ils sont maîtres d'une ressource primordiale pour la survie de tous, et conservent jalousement la douzaine de cavernes où poussent les amas de coraux Julka, des créatures symbiotiques qui génèrent une réserve d'air et pouvant se régénérer en se nourrissant des fluides de leur porteur. La majorité des habitants de l'Oroon'Shaardh portent au moins une Julka, ceux qui s'aventurent dans l'Espace sauvage en arborent même plusieurs, qui créent ensemble une enveloppe d'air.

Fréquemment menacés par leurs voisins qui convoitent une telle ressource, les Kotok'Janat sont guidés par de puissantes Yalgu, qui peuvent en appeler à de nombreuses entités spirituelles liées aux flammes. Les Nogu sont essentiellement des mâles, bien plus sacrificiables que des femmes, qui forment une garde d'élite autour des Yalgu et des cavernes coralliennes.

Enfin, **les Kotok'Najam** sont les membres de la *Tribu du Jayat*, les suivants du Cercle des Sept esprits du feu, qui préside à l'étrange destinée de ces Gobelins. Forte de six milliers d'individus, la tribu partage son temps entre d'interminables rituels chamaniques et la collecte des géodes de feu, singuliers minéraux dans lesquels s'accumulent des fragments d'énergie solaire, et servant d'offrandes aux esprits du feu. Les sorciers des mondes de Zukonn convoitent ces pierres magiques, qui ne peuvent être trouvées qu'au sein de la ceinture extérieure, et principalement dans le territoire Kotok'Najam. Les Yalgu sont nombreuses au sein de cette tribu, elles ont développées les plus complexes rituels autour d'entités de plus en plus puissantes. Certains observateurs à travers le Mias'menh'Shaardh s'inquiètent de voir les Kotok et leurs alliés guidés par des Quasi-Puissances du Feu, que même les templiers des Trois flammes peineraient à contenir.

Sites notables: L'Oroon'Shaardh est un lieu où les conditions de vie ne permettent pas de s'établir durablement. Des peuples anciens ont cependant fondés comptoirs et avant-postes, désormais des ruines recouvertes de poussière. Les enveloppes d'air sont rares, pratiquement toutes sous le contrôle de peuplades sauvages, ou de redoutables prédateurs.

Le Comptoir des Crochets est traditionnellement un terrain neutre pour les peuples Gobelinoïdes de la ceinture extérieure. C'est un planétoïde de petite taille, dont le plan de gravité est recouvert sur plusieurs centaines de mètres

d'une eau pure s'échappant d'un vortex élémentaire ancré à la surface de l'astéroïde. L'eau est potable, et représente une inestimable ressource convoitée par tous. Une flotte de soixante gros vaisseaux de guerre est maintenue en alerte permanente par **les Cinq Shorotorugg**, de redoutables Capitaines semant mort et destruction durant leurs campagnes de pillages. Mais ces puissants seigneurs n'ont en fait guère de contrôle sur la cité que leurs ancêtres ont fondé, ils entretiennent une milice urbaine, veillent à ce que les adeptes profanes soient le plus discrets possibles, et rendent une parodie de justice pour ceux qui souhaitent payer afin de se débarrasser d'un ennemi.

Le cœur du Comptoir se trouve au cœur du planétoïde, de vastes galeries permettent de le rallier, mais il faut pour se faire passer sous la menace de nombreux forts et vaisseaux. La cité tire son nom du traditionnel et unique châtiment dispensé par la justice des Cinq, la suspension au sommet d'un obélisque par des crochets rouillés. Les Cinq Shorotorugg imposent un culte sanglant voué aux Esprits écarlates, entités spirituelles dont le culte rassemble assassins, sorciers et autres adeptes des ombres. Les condamnations d'importuns sont autant de sacrifices offerts à ses entités. Plusieurs chapelles existent officiellement à travers les quartiers du Comptoir des Crochets, et bien que les réunions des cultistes soient secrètes, il est possible d'évaluer leur nombre à un bon millier, ce qui peut être inquiétant pour une population de cinq mille habitants.

Le cœur de la cité est donc protégé par l'épaisse carapace minérale du planétoïde, mais de nombreuses communautés se sont établies sur les bords des grands puits, établissant autant de quais et d'entrepôts pour les voyageurs. Car bien qu'étant considérée comme l'une des Îles sanglantes, la communauté est également le principal pourvoyeur de services, aussi bien pour les peuples Gobelinoïdes, que pour des natifs du Mias'menh'Shaardh. Vaste zocalo portuaire où il est possible de trouver les plus rares objets, le Comptoir des Crochets se divise en cinq grandes zones, chacune sous le contrôle d'un Shorotorugg qui s'est spécialisé dans un type de marchandises.

Le Quartier Sokomaros s'étend autour du puits le plus étroit et où de larges passerelles ont été jetées par-dessus le vide, rendant toute descente hasardeuse. Cette partie du zocalo abrite les fosses à esclaves et plusieurs maisons où sont dressés de futurs combattants où objets de plaisir. Sokomaros est le quartier des Crochets le plus fréquenté par les Gobelins Shanko, qui viennent ici sélectionnés des individus bien spécifiques. Bien que l'architecture soit plus que rudimentaire, elle tend à imiter celle ayant cours sur Nayvay. **Djurg Sokomaros** règne sur ce lieu, et dispose pour ce faire d'une centaine de combattants aguerris, qui veillent à prélever taxes et tributs parmi tous les esclavagistes faisant affaires dans le quartier. Le Shorotorugg est connu pour collectionner des spécimens de créatures capables d'influencer ou de contrôler l'esprit.

Le Quartier Oromk est celui des marchands d'armes. Erigé sur les bords d'un large puits d'accès au Comptoir, il abrite plusieurs forges de piètre qualité mais surtout de grands dépôts où sont stockés le fruit de dizaines de pillages. Les lames de qualité sont rares à Oromk, ceux qui viennent s'équiper là sont souvent des brutes se préparant à une campagne de pillage, mais il est également possible de découvrir une relique magique, ou tout du moins une arme forgée sur les mondes de Zukonn. **Nier'k Oromk** contrôle ce quartier, avec pas moins de trois cent guerriers lourdement équipés. Le Gobelin Kotok est un ancien assassin, excellent stratège en charge de la défense du planétoïde.

Le Quartier Skomog abrite quelques bâtisses en pierre locale, ainsi que des spires forgées dans des alliages mystiques Shanko. C'est le quartier des Adeptes, où sont rassemblés des individus puissants, soucieux de leur solitude tout en ayant accès aux ressources du zocalo. Peu de sorciers puissants séjournent en ce lieu, et ils sont régulièrement menacés par les brutes de **Mosh'k Skomog**, qui contrôle la principale ressource magique de la ceinture extérieure. Nombreux sont les sorciers à souhaiter faire oublier leur nom au sein du Mias'menh'Shaardh, et bien que les conditions de vie dans le Quartier Skomog soient difficiles, beaucoup préfèrent ce rude isolement à la justice Shanko.

Le Quartier Plorn, aussi connu comme *la Réunion des lames*. En ce lieu se rassemblent mercenaires, assassins et meurtriers en tout genre. Les Shorotorugg s'approvisionnent en brutes ici, tout comme les seigneurs des Îles sanglantes, qui peuvent former de véritables armées pour quelques promesses de butin. **Oroln Plom**, un étrange Halfelin à la peau sombre et aux yeux rouges, règne sans partage sur ce quartier, et veille à ce que ces gens soient les meilleurs assassins disponibles sur le marché. Un réseau de tavernes et de maisons de passes sert à tenir informé le Shorotorugg.

Enfin, **le Quartier Yalensk** est celui des cales de radoub et des chantiers navals. Très peu de spelljammers sont fabriqués en ce lieu, mais la plupart des vaisseaux croisant à travers la ceinture extérieure sont déjà passé au moins une fois ici. De nombreux armateurs préfèrent payer pour les services de moindre qualité, disponibles au Comptoir des Crochets, plutôt que de quémander l'aide des Kotok'Najat. **Vold Yalensk** est un Génasi du Feu ayant su jouer de la dague afin de prendre place parmi les Cinq Shorotorugg, il est fréquemment considéré comme le porte-parole du Comptoir des Crochets, et son affiliation au Culte des Trois flammes lui a déjà permis d'éviter plusieurs incursions des légions sur son domaine.