

Alliandre

Un monde sans limite

Alliandre est né il y a longtemps, avec une histoire riche et complexe. Toutes les races classiques y existent, mais au fil des ans, d'autres races ont été introduites par différents scénaristes. Souvent, elles ont disparu avec leurs créateurs.

Il n'y a donc aucune limite à votre imagination. Le seul postulat conservé depuis les débuts est le suivant : **les races sont neutres**. Seuls les individus peuvent être bons ou mauvais. Les morts-vivants font exception, mais même là, rien n'est véritablement impossible.

L'univers aujourd'hui

Tout a changé. Chaque communauté a dû employer tous les moyens pour survivre :

- Lutter contre les maladies, les malédictions et les pillards,
- Affronter les créatures maléfiques et les manifestations incontrôlées de la magie,
- Résister à la folie et aux bouleversements telluriques transformant la géographie.

Il n'y a plus d'histoire commune, plus de territoires connus, plus d'empire garantissant stabilité et ordre. Les races ne forment plus la base des sociétés survivantes : elles ne sont désormais que des regroupements d'intérêts communs.

Tout est à reconstruire : la découverte de l'inconnu, l'établissement de relations commerciales, la conquête de nouveaux territoires, la mise en place de défenses contre les autres. En somme, vous avez devant vous une page blanche. **Qu'en ferez-vous ?**

La création d'un nouveau groupe

Votre communauté est livrée à elle-même, enfermée dans un territoire isolé par des barrières naturelles ou magiques (montagnes infranchissables, mers infestées de monstres, murs de tempêtes, etc.).

Récemment, un groupe de courageux a découvert un réseau de grottes naturelles. Après des semaines d'exploration à la recherche de « quelque chose », vous êtes tombés sur un chemin étrange : une route encadrée d'une lueur diffuse émanant du sol, tandis qu'au-delà règne un noir absolu.

Les premières explorations ont révélé des croisements, des haltes semblables à des oasis dans l'obscurité, abritant parfois des ruines et une végétation luxuriante malgré l'absence de soleil.

Votre **Conseil** a décidé d'envoyer une délégation afin de nouer des contacts avec d'autres communautés. Après plusieurs jours de voyage, de péripéties et d'incertitudes, vous avez enfin émergé dans une nouvelle contrée. Au loin, une cité apparaît. Certains d'entre vous la reconnaissent : des visions vous l'ont déjà révélée au cours de votre existence.

C'est la légendaire **Cité des Dieux**.

Résumé pour définir une nouvelle contrée, l'historique de votre groupe.

- **Tout peut exister ou coexister** : géographie, peuples, magie.
 - **Tout régime politique est possible.**
 - **Un seul accès au monde extérieur** : une grotte donnant sur les Chemins.
 - **Un objectif commun** : développer le commerce avec les autres enclaves et sécuriser quelques oasis des Chemins.
 - **Les cultes** :
 - Soit choisir parmi les croyances reconnues d'Alliandre,
 - Soit créer un nouveau culte (à vos risques et périls, côté joueurs).
 - **Les prières** : chaque joueur choisit son rapport aux dieux — culte existant, culte nouveau ou absence de culte. La foi n'est pas obligatoire, mais tout le monde sait que les dieux sont bien réels en Alliandre.
 - **Les éléments** : chaque joueur est lié à un élément (terre, eau, feu, air, magie). Cette attribution est aléatoire et indépendante du dieu vénéré.
- 