



## Présentation

mardi 29 décembre 2009, par [Acritarche](#)

Légendes des Contrées Oubliées est un jeu de rôle d'Heroic Fantasy développé sur base de la trilogie en bandes-dessinées du même nom créée par Chevalier et Ségur.

Les contrées Oubliées sont composées d'un continent, long de 300 lieues et large de 150, entouré de cinq îles. Ce monde a été créé par les Puissances, et certaines d'entre elles sont encore en vie, dissimulées de part et d'autres dans ce vaste territoire.

L'univers de jeu est baroque et rocambolesque en diable. Le monde dans lequel les PJs sont amenés à évoluer est en (fin de ?) régression. Les Puissances qui l'ont créé sont presque toutes mortes sous les coups de Hûrl, maître des Chevaliers Tonnerres et valet de Ssîn l'Innommable, durant le Malaise. Cette période trouble ébranla jusqu'aux fondations du monde et pendant laquelle Ssîn poursuivait sans relâche sa vengeance consécutive au meurtre d'Inë, sa compagne. Suite à la disparition des Puissances, le monde, ses villes et les races qui l'habitaient disparurent ou, au mieux, décrépirent et celles qui restent ne sont plus que le pâle reflet des splendeurs d'antan.

On comprend, dès lors, que les opportunités d'aventures sont légions. Car les Contrées sont encore riches de leur diversité d'origine, même si celle-ci est ternie par la dégénérescence consécutive au Malaise. Le monde est déséquilibré, retourné, perdu par cet ancien déchaînement des Puissances. Le monde est également déchiré en deux en ce sens que la « civilisation » (entendez par là les villes) s'articulent autour de deux pôles. Le Nord où résiste Gaëdor, ancien joyau et capitale de feu l'Empire l'in, la Cité Noire et le Pays Mage qui tentent de reconquérir une gloire passée. Le Sud

accueille le Royaume des Treize Cités, déchirées par les luttes commerciales et de pouvoir, et le Pays Nain retranché dans l'isolationnisme et dont on ne connaît que ses fougueux marins et commerçants. Quant à la région du centre, celle qui fut ravagée par la Vague Fuligineuse, il n'y a que les fous qui s'y aventurent pour périr sous les assauts des Morbelins, valets stupides et brutaux de Ssîn, se perdre sous les frondaisons périlleuses du nouvel Empire l'in, mourir empoisonnés par les spores vénéneux de la Forêt des Champignons, ou pire !, être torturés des jours durant par les infernales sorcières d'Ihz.

Comme on le voit, les cités sont assez rares, moins d'une vingtaine, et toutes sont gangrenées par les jeux de pouvoir entre autorités, milices, guildes officielles ou secrètes, et autres groupes d'intérêt. Leur salubrité laisse à désirer, quand les amas d'immondices ne colmatent pas des rues, voir des quartiers entiers. L'exemple de Gaëdor, montre que ces quartiers sont alors colonisés par des guildes et sociétés secrètes qui y installent un pouvoir parallèle. Le commerce entre les villes est l'œuvre de caravaniers aussi courageux que riches et qui organisent des convois qui doivent être préparés à repousser les assauts de créatures monstrueuses, des bandes de mercenaires assoiffés de combats et de richesses, les traquenards de forbans bannis pour une raison ou l'autre, ou plus simplement l'attaque imprévue d'une horreur zootanique.

Les races montrent elles-aussi cette décadence ambiante. Par exemple, les Lins, dont l'empire était une des splendeurs des Contrées, ont vu leur espérance de vie diminuer drastiquement et cette race est devenue opportuniste et matérialiste en diable. Les Akeïs, fiers guerriers du sud, ont dégénéré en un peuple bête à la culture



uniquement martiale. Les Glanürs, anciens intendants de l'Empire ont perdu de leur superbe et sont relégués aux basses tâches. Cependant, ils ont développé une cohésion sociale et familiale qui leur permet de jouer un rôle non négligeable grâce à un tissu serré de relations. Les Humains après moult combats et sacrifices sont devenu une race libre des jeux des Puissances et à la démographie galopante. Ils conquièrent toujours plus les places enviées, accumulant pouvoirs et influences, grignotant lentement mais sûrement la part des autres races. Les Mages forment également une « nouvelle » race, ne fut-ce que par leur affinité aux sels noirs qui leur permettent d'investir une part infime de la magie des Puissances. Mais cette part leur permet quand même l'utilisation d'une magie aussi puissante que dangereuse et qui leur assure le respect, ou plutôt la crainte, des autres races. Les Nains, enfin, sont une des seules races encore activement soutenue par une Puissance. Cela explique qu'elle est la

moins décadente des Contrées et que les produits de leurs artisanat et industrie sont avidement couru. Marins hors pair, leur flotte leur autorise un commerce florissant avec les cités de l'ancien Empire l'in, tant au nord qu'au sud.

Mais le challenge principal que les PJs vont devoir affronter est de lutter contre leur Destin. Plus ils multiplieront les actes héroïques, plus les Puissances les remarqueront. Tôt ou tard, ils se remarqueront qu'ils sont, bien malgré eux, empêtrés dans les rets du jeu des Puissances, légendes oubliées pour la plupart des habitants des Contrées. Ils seront alors confrontés au choix d'accepter leur Destin, ou plutôt les manipulations des Puissances, et en tirer profit ou de lutter corps et âmes pour s'en dépêtrer, tout en sachant que leurs chances de réussite sont infimes. Quoiqu'il en soit, ils sont amenés à vivre des aventures épiques dont on forge les légendes...