

Oshoor, les Enclaves des libres-écumeurs

Type de monde: Ceinture d'astéroïdes rocheux

Taille: Majorité de Taille A

Rotation: Aucune

Révolution: 2832 jours

Lunes: Aucune

Population: 68 524 Nosharii-Oshooréens, 16 873 Soroom-Jamaal

Trame magique: Diffuse, magie divine dominante (Cent-mille Salins)

Berceau légendaire des Treel, Oshoor comptait jadis de très gros planétoïdes, liés entre eux par des entrelacs de tubulures organiques et de dômes vivants. Plus rien ne subsiste de cet incroyable environnement, mais les nombreux débris formant l'actuel Amas d'Oshoor sont tous enveloppés dans des atmosphères stables, supportant même pour certains une flore hautement résistante.

De nombreuses moisissures fournissent une base alimentaire bienvenue, mais se développent également en des lieux isolés, adoptant des formes plus primitives des anciens habitats Treel. Les quelques sages qui ont étudiés ces formes de vie agressives estiment qu'elles pourraient évoluer vers un état de conscience, et si plusieurs millénaires leurs étaient laissés, engendrer une espèce proche de celle des Treel.

Ports d'accueil: Les champs magiques d'Oshoor ne pouvant soutenir des Arches éthériques, c'est donc le spelljamming qui permet de relier les planétoïdes entre eux. Bien que l'espace manque cruellement au sein de cet Amas, plusieurs ports spatiaux existent et forment autant de creusets pour des cultures souvent rivales ailleurs que dans cette région.

Le plus connu se nomme **Potoc-Luam**, il abrite une flotte pirate de trente vaisseaux, et tient lieu de capitale pour les membres de l'ethnie Soroom-Jamaal. Abritant une trentaine de milliers d'habitants, c'est de loin la plus importante communauté dans cette région du système de Janestuur. Comme leurs frères et sœurs liés au Dorool'Amh'Thulear, les Soroom-Jamaal sont dirigés par un Conseil des Capitaines, **le Dioshod**, qui fait régner la Loi du Sang dans la cité, octroyant droits et privilèges aux membres des trois cercles familiaux propres à la société Soroom; La famille du Capitaine, les équipages et enfin les alliés. Ceux qui viennent découvrir Potoc-Luam et qui ne sont pas de l'un de ces cercles ne bénéficient d'aucune protection et finissent invariablement dans une fosse à esclaves, généralement pour combattre dans l'une des trois grandes arènes de la cité, où se déroulent des jeux particulièrement sanglants et populaires.

Mais avant ses combats d'esclaves, Potoc-Luam est connue pour son zocalo fait de voûtes et de tentures sombres transformant un espace ouvert en véritable labyrinthe. Des négociants de nombreuses dimensions élémentaires parviennent à trouver le chemin vers ce marché anormalement silencieux, où se troquent poisons et armes maudites de toutes les régions des Fontaines Stellaires. Véritable zone neutre où les ennemis de toujours peuvent faire des affaires, Potoc-Luam est sous la protection du **Maître des Voûtes**, un sorcier manipulant un large panel de pouvoirs liés à toutes les forces élémentaires touchant à l'énergie négative. Figure redoutée de tous, même des membres du Dioshod, le Maître des Voûtes serait l'un des rares *Osk'noorii*, les Génasis nés de l'énergie négative. Grâce à son réseau de serviteurs, il contrôle les méandres du zocalo et s'assure que règne un certain équilibre entre les différents groupes de marchands lui versant de juteuses taxes.

Toutes les affaires ailleurs considérées comme illégales sont traitées dans ce zocalo. D'ignobles bouges côtoient des auberges aux services de qualité, et des chaises à porteurs accomplissent sans cesse des trajets plus ou moins sinueux, selon l'importance de leurs clients. Il n'est d'ailleurs pas rare que certains insoucians soient directement menés dans des traquenards, ou vers les maîtres des fosses à esclaves. La cité est prospère, disposant de ses propres cavernes où sont cultivées mousses et végétaux endémiques. L'eau reste cependant une denrée précieuse, et coûte souvent bien plus que les spiritueux.

La majorité des plus grandes attaques des pirates d'Oshoor connues à travers l'Histoire de Janestuur partirent de Potoc-Luam. Les membres du Dioshod sont tous de redoutables Libres-écumeurs, un titre qu'aiment s'arroger les plus terribles pillards de cette région du système. Souvent menacée, la cité a toujours su mobiliser des forces surprenantes, grâce aux liens du sang des Soroom-Jamaal. Et même avec toute sa puissance, le Dorool'Amh'Thulear n'a jamais pu éradiquer la menace venant de cette enclave mythique.

Ressources: En grande partie grâce à ses communautés de pillards, Oshoor bénéficie d'une faune riche et variée. Des

représentants d'espèces élémentaires ont souvent été enlevés en même temps que le butin, et les plus vigoureuses se sont adaptés à un environnement nouveau. Bien qu'il soit impossible de former de véritables troupes, de nombreux chasseurs viennent de tout le système de Janestuur, et souvent du reste du Dorool'Amh'Thulear, afin de traquer des créatures exceptionnelles, dans un milieu singulier.

Cultures: Les Nosharii-Oshooréens forment une grande communauté qui décida de couper les ponts avec leurs frères et sœurs Noshpotalaméens, peu après la création des Noyaux-Océans. Ne supportant plus le joug des Marid, ils profitèrent de l'assistance des Soroom-Jamaal, également animés par un esprit de sédition, et renoncèrent à leurs traditions mystiques pour s'établir dans un environnement hostile, totalement étranger à leurs traditions du Plan Élémentaire de l'Eau.

Connus pour être des négociants retors, ainsi que des guerriers redoutables. Occupant de nombreuses enclaves d'Oshoor, ils restent dépendants de leurs alliés Soroom-Jamaal pour tout ce qui touche au spelljamming, leur peuple n'ayant jamais pu se distinguer au sein du Vide. Matelots efficaces cependant, ils favorisent les petits ports fortifiés, au sein desquels leurs communautés peuvent prospérer et planifier leur expansion. Les Oshooréens sont d'habiles forgerons, et ont focalisés leurs traditions autour de techniques martiales ritualisées. Les sorciers sont rares, les champs magiques d'Oshoor ne permettant pas une pratique conséquente, mais le culte des Cent-mille Salins s'est par contre bien développé, sans pour autant susciter des fanatismes religieux.

La communauté Oshooréenne est de nature matriarcale, avec une caste guerrière dominée par les femmes, tandis que l'art subtil du négoce est réservé aux hommes. La prêtrise rassemble plus communément des membres des deux sexes, mais chaque congrégation est menée par une femme, qui porte le titre *d'Oshiliim*. Pour la plupart des enclaves, la plus puissante guerrière dirige la communauté, s'entourant d'un groupe de combattantes souvent nées de son sang, elle organise les pillages à l'encontre du Dorool'Amh'Thulear et assure la protection des siens face aux autres Libres-écumeurs. Les Nosharii-Oshooréens privilégient la ruse à la force brute, bien que considérés comme impitoyables, ils ne sont pas cruels et se sont faite une tradition de négocier la libération de prisonniers capturés durant leurs sorties. Soumis à de rudes conditions de détention, très peu de ces otages meurent avant de retourner parmi les leurs.

Une communauté peut abriter une centaine d'individus rassemblés autour d'un mouillage formé par une caverne fortifiée pouvant abriter deux ou trois spelljammers de petit tonnage. Un large quai est bâti le long du plan de gravité, le zocalo est installé là. A partir de cette caverne rayonnent des galeries donnant accès aux quartiers de vie, aux forges et autres ateliers, ainsi qu'au **Dono**, le sanctuaire martial où sont formées les combattantes.

Les plus jeunes sont formés par les plus anciens, selon leurs aptitudes et leur sexe. Tant que leur rite de passage n'a pas été accompli, les jeunes travaillent dans les rizières cavernicoles, où des variétés hautement résistantes de riz ont été transplantées avec succès depuis les Îles Janoshéennes. Mets de choix pour les peuples d'Oshoor, la production de riz reste cependant insuffisante pour pourvoir à tous les besoins, et cette ressource reste donc un produit coûteux. Les jeunes élèvent également plusieurs variétés de scolopendres qui sont cuisinés avec brio par des chefs masculins gagnant ainsi presque autant de prestige que des guerrières.

De manière très lente, des traditions Soroom-Jamaal ont été intégrées aux coutumes des communautés Nosharii-Oshooréens, et quelques Capitaines de cette ethnie sont désormais connus à travers le système de Janestuur. De la même manière, une certaine forme de contestation née parmi les mâles, qui côtoient la société patriarcale des Soroom. Dans certaines communautés prospères, les Oshooréennes tolèrent quelques libertés accordées à leurs reproducteurs, et ne punissent pas de mort ceux qui osent réclamer des avantages supplémentaires.

Les Soroom-Jamaal pour leur part, sont nés dans le Vide et supportent difficilement les champs gravitationnels de corps planétaires. Jadis nomades des Confins, leur Histoire est entachée de sanglantes batailles les opposant aux serviteurs des Cent-mille Salins. La situation a cependant évolué, car la protection divine de ces mystérieuses Puissances est désormais très recherchée. L'ethnie Jamaal est bien connue pour son goût du pillage, et côtoyer les belliqueux Nosharii-Oshooréens n'a guère arrangé leur propension à la piraterie.

Excellents navigateurs, les Soroom-Jamaal obéissent tous à un Capitaine, à la tête d'un vaisseau, mais plus généralement d'une petite flottille. La Loi du sang, respectée par toutes les ethnies Soroom de Janestuur, fait que les équipages sont protégés par des règles très strictes, s'appliquant également à leurs alliés. En dehors des trois cercles du sang, les étrangers ne peuvent espérer aucune pitié de la part des Soroom-Jamaal.

L'ethnie s'est sédentarisée depuis plusieurs siècles, trouvant des espaces adaptés à leur faible tolérance gravitationnelle. Piètres bâtisseurs, ils se sont alliés aux Nosharii-Oshooréens, avec lesquels ils n'ont jamais eu de grave conflit, et les deux cultures se sont étonnement bien mélangées.

Les Soroom-Jamaal tendent à favoriser les mâles, mais s'inclinent sans problème face à une femme capable

d'endosser la charge de Capitaine. Bien que peu nombreuses, ces dernières semblent obtenir bien plus de succès que leurs pairs plus virils. Comme chez les Oshooréens, la prêtrise reste cependant une affaire de femmes, et les mâles se cantonnent à des positions subalternes. Peu doués pour le négoce, les Soroom-Jamaal laissent leurs alliés gérer leurs principaux zocalo, tandis qu'ils se chargent de l'acheminement des marchandises.

Les campagnes de pillages communes sont depuis longtemps la norme, et les guerriers Jamaal se montrent tout autant féroces que les combattantes Oshooréennes, quoi que plus sanguinaires. Avant tout matelots à bords de leurs vaisseaux, les Jamaal n'ont pas développés de réelles traditions martiales, ils n'en restent pas moins d'excellents bretteurs.

Etrangement, les Soroom-Jamaal n'accordent pas une place prépondérante à leurs Timoniers, qui sont invariablement de proches parents de leur Capitaine, étroitement surveillés et limités dans leur quête de connaissances mystiques. Les Timoniers Soroom-Jamaal sont des ensorceleurs ouvertement méprisés par les castes magiques du Dorool'Amh'Thulear, qui voient en eux des individus au formidable potentiel, mais se refusant d'éprouver la moindre ambition. Les Capitaines veillent à faire régulièrement de sanglants exemples parmi les membres de cette caste. Cette cruauté semble liée à une lointaine époque, durant laquelle les sorciers régnaient sur les équipages, et amenèrent leur peuple au bord de l'extinction. Depuis lors, les Timoniers se doivent de servir sans faillir, et ne doivent montrer aucun désir de changement.

Sites notables: Oshoor est un amas d'astéroïdes porteurs de vie, qui fut de tout temps occupé par des populations disparates mais liées au Vide. L'héritage Treel a pratiquement disparu au sein de cette région du système de Janestuur, mais de nombreuses rumeurs mentionnent l'existence de planétoïdes solitaires, sur la même elliptique que Oshoor, et qui abriteraient toujours des formes de vie créés par ce peuple ancien. Ces lieux mythiques ne sont pas exempts de dangers, car de nombreuses sont porteuses de spores mortelles pour la majorité des formes de vie actuelles.

Les Cavernes des Ziotaac sont accessibles par d'étroites fissures apparaissant sur un débris rocheux solitaire et dépourvu d'atmosphère. Le cœur de cet astéroïde est creux, formant une vaste caverne d'un diamètre de un kilomètre, dont les parois sont tapissées d'une épaisse couche de moisissures hautement toxiques. Les Ziotaac sont des natifs du Plan Para-élémentaire de la Vase, qui ont apparemment basculé accidentellement dans cet environnement nouveau. Limons violacés capables de sécréter un puissant acide, les Ziotaac ont interagi avec les végétaux pour engendrer de nouvelles formes de vie. Une atmosphère s'est ainsi créée, irrespirable et dangereuse, mais capable d'engendrer des formes de vie rudimentaires.

Certains sorciers Nosharii ont entendu parler de ce lieu, et sacrifient d'importantes ressources afin de pouvoir pénétrer dans les Cavernes des Ziotaac. Car il s'avère qu'avec le temps, les créatures planaires se sont adaptées et possèdent de formidables propriétés magiques. Leur principale qualité est de pouvoir transformer l'environnement proche, dans un rayon de quelques mètres, peu importe les conditions régnant alentour. Les sorciers connaissant cette capacité ont depuis longtemps appris à capturer l'essence des Ziotaac pour l'amalgamer avec des alliages magiques. Le chemin jusqu'aux Cavernes reste cependant des plus hasardeux, et très peu des Limons vivant en leur sein ont eu à subir les exactions de ces visiteurs agressifs.

La Forteresse de Paraam est un bastion Soroom-Jamaal où vivent une trentaine d'individus, formant l'équipage du *Paraaz-nadaaral*, un vaisseau de guerre façonné à partir d'une carcasse de porteur Treel. Le cœur de ce vaisseau légendaire est toujours vivant, gorgé du sang des malheureux captifs, et sa coque continue à se régénérer, à un rythme bien plus lent que la norme. Le Capitaine **Nezrat Aknir** (Soroom ♂ / Guerrier des Sphères 12/LM) commande ce bâtiment et on lui attribue couramment une extraordinaire longévité, liée au fait qu'il fusionne régulièrement avec le vaisseau organique, grâce à l'un des tentacules se déployant au contact des formes de vie à bord.

La Forteresse est un ensemble de cavernes dont les passages sur l'extérieur ont été scellés. Seule la grotte portuaire est encore accessible, mais protégée par deux balistes moyennes. Outre le *Paraaz-nadaaral*, la communauté dispose de trois petits caboteurs qui servent essentiellement au négoce avec les communautés les plus proches. Bien que jouissant d'une sinistre réputation, même parmi les autres Libres-écumeurs d'Oshoor, les habitants de Paraam sont régulièrement contactés afin de venir appuyer une flottille durant un pillage.

Un grand secret est dissimulé au sein même du planétoïde par ses habitants; Un réseau de cavernes intermédiaires existe entre les quartiers portuaires et la surface fissurée. Un unique accès depuis les quartiers de Nezrat Aknir permet de rejoindre cet ensemble où règnent des conditions de vie propres aux Treel. Les parois sont tapissées de moisissures toxiques, l'air est acide et de nombreuses espèces inconnues de cryptogames génèrent un champ d'énergie perturbant l'emploi des pouvoirs de l'Esprit tout en créant une apesanteur. Les membres de la communauté se nourrissent

régulièrement des champignons les moins toxiques de cet environnement oublié, et les visiteurs les plus observateurs peuvent noter des traits anormaux parmi les Soroom de Paraam.