

******IMPORTANT******

L'empire n'est pas un clan. C'est un rassemblement de peuples. Plusieurs clans peuvent parvenir de ce peuple et être complètement indépendant des autres clans de l'empire.

L'Empire des 3 nations.

L'Empire est majoritairement constitué de 3 nations :
Madorien, Asporion, Montondore,

La nation au pouvoir de l'Empire est choisie par la quantité de territoire sous sa bannière. Seuls les seigneurs de familles aristocrates possédant des royaumes ont droit de se présenter comme roi.

L'Empereur peut être remplacé quand une nation différente acquière plus de territoire que la nation au pouvoir.

Il doit faire une *Déclaration de Prédominance Territoriale* au conseil de la **Haute Tour de Madoria** (Là où les grandes décisions sont prises et où les Rois gouvernent)

Durant le temps de transition de l'ancien empereur au nouveau, les décisions et traités soumis par le futur empereur son approuvée et signée par le **Roi-mage du conclave de la Haute tour de Madoria.**

L'empereur est décidé entre les membres de la nation, chaque seigneur détient un vote de pouvoir par terres dont il est le propriétaire. Le membre ayant le plus de vote remporte le trône.

L'armée impériale est au commandement direct de l'Empereur, toutefois, il peut désigner un Général pour diriger l'armée. La nomination du général doit être accordée par au moins 1 des 2 intendants.

L'empereur actuel : le roi **Don Édouard II** de la nation Montondores

1 er intendant : le roi **Ursule Dénédon** de la nation Madorienne

2 eme intendant : le roi **Diodéus Arménar** de la nation d'Asporion

Le Roi-Mage actuel : **Goltrian Niz-Yaos**

Première Lame (champion, responsable anti-corruption) : **Générale Osserc**

Commandant exécutif des armées Impérial : **Générale Gladius Osgard**

Montodores; peuple riche noble dont les plus grands paladins sont d'origine

Madorien; peuple marchant dont les plus grands mages de l'empire sont d'origine

Asporion; peuple guerrier ayant donné les meilleurs combattants de l'empire.

C'est trois peuples sont les plus grands de l'empire et forment ce qui est dit « terres centrales » de l'empire. Mais il y a en fait beaucoup plus que trois peuples dans l'empire. Quand un peuple se joint à l'empire ou qui est conquis, on leur donne le droit de garder leur culture et mode de vie. Donc la plupart des provinces Impériales qui sont à l'extérieur des terres centrales, gardent leur propre identité; ne voulant pas se laisser assimiler ou se confondre à la culture des Asporions, Madoriens ou Montondores.

Exemple d'un tel peuple. Les Nordiques. (Peuple d'origine des Fils du nord)

Ce peuple de barbares a mené une longue guerre contre l'empire, pour des raisons dont les diplomates impériaux n'ont jamais compris. L'empire a décider de les conquérir pour en finir avec les violences. Ils n'ont rien en commun avec les impériaux, mais font maintenant parti de l'alliance impériale. Les fils du nord sont venu sur Domadrin pour échapper à l'assimilation.

Le sénat

Bien que l'empire est commandé par le conseil des intendants, pour permettre les citoyens de se faire entendre, un sénat a été formé. Chaque citoyen a droit de voter pour un magistrat qui aura droit de parole dans une assemblée destinée à parler au nom du peuple. Les intendants ont besoin de ceci pour assurer qu'ils respectent la volonté de leur peuple. Les paladins sont plus portés à respecter les demandes du sénat que les intendants. Aucun noble est admissible au poste de magistrat du sénat: c'est la voie du peuple et non l'aristocratie.

Quel est le but de l'empire?

L'empire est une alliance entre plusieurs anciens royaumes, des provinces ou des territoires ayant soufferts, guerre après guerre, des dommages démographiques, environnementales, économiques et sociales.

Le but de l'Empire est d'amener à tout ces peuples une paix durable et bien mériter. À l'intérieur des terres Impériales, la paix règne. Mais pour assurer la solidarité des différents seigneurs et peuples de l'empire, il faut qu'il y ai une opposition morale dicté par l'empereur. Le grand dictateur de l'empire est celui qui accorde toutes les demandes de l'empire, quelquefois, il distribue quelques responsabilités aux intendants.

L'empire se doit de constamment rappeler à ses peuples de la violence et la souffrance que se livrent les tribus indépendantes. Pour faire valoir les avantages de faire partie de cette grande alliance face à la souffrance que peut amener l'ennemi.

Enlever cette opposition, les conflits et divergences morales seront créés entre les rois et les provinces. Une guerre civile deviendra inévitable et le peuple souffrira une fois de plus.

À l'intérieur des terres Impériales, la paix règne. Mais aux frontières, l'Empire mène une guerre interminable contre ce qui est un instinct dominant chez l'être humain: le désir de faire connaître ses valeurs et défendre son indépendance.

Heureusement la plupart des peuples englobés par l'Empire, se joint à l'alliance sans faire d'opposition militaire. La majorité des tribus voient facilement les avantages de faire partie de l'empire, car la liberté est laissée au roi de chaque province, de gérer ses terres comme il le souhaite et les peuples peuvent garder leurs traditions et coutumes. Bien sûr... seulement si tout cela respecte la charte des droits de l'Empire.

Pour que le pouvoir change de main, il devient essentiel de conquérir de nouveaux territoires. Chaque nation le sait, et il n'est pas rare que des seigneurs donnent certaines terres à des seigneurs de nation opposée pour que l'empire change d'empereur et ainsi bénéficier de service du nouveau empereur en retour.

Allignement de l'empire

L'empire est elle-même très neutre. Elle fait affaire avec ce qui est bénéfique pour elle et détruit ou assimile ce qui ne l'est pas.

Ce sont les Paladins et leur dominance de la moralité du peuple qui font en sorte que l'empire se trouve sur le côté du bien.

Empire = Neutre

peuple de l'empire = Neutre-Bon

Guilde marchande = Loyal-Neutre

Garde Impériale et Paladin = Loyal-Bon

Sections spéciales, assassins-Impériaux, etc = Chaotique-Bon

Un secret de l'empire

IL y a toujours eu des assassins et des agents secrets dans l'empire, l'unification avait été faite par le biais des manipulations et des arrangements faits par les ancêtres de cette guilde.

Les paladins ont toujours connu l'existence de cette guilde et bien qu'il n'approuvaient pas de leurs méthodes, ils reconnaissent même à ce jour leur importance. Pour garder une si grande nation unie et en paix, pour éviter le chaos et la souffrance, les intendants doivent garder certains détails dans l'ombre. Les différentes Maisons de Paladin ont mené plusieurs enquêtes au sujet de la guilde. Ils sont venus à leur propre conclusion que le nom de cette guilde n'était pas respectif de leur fonction. Les assassins Impériaux n'étaient pas des « assassins » comme le terme populaire le dit. Ils étaient plutôt des agents secrets. Lorsqu'une rébellion s'organise, on y infiltre un agent et celui-ci, à l'aide de rapports réguliers à ses supérieurs, prend les actions nécessaires pour mettre fin à la rébellion. Ou lorsqu'un dirigeant de culte maléfique devient trop imposant et présente un danger à l'intégrité de l'Empire, les agents s'arrangent pour faire tomber le culte.

Parfois il est bien de juger les criminels sur la place publique, et faire d'eux un exemple... Mais parfois il vaut mieux que personne en entende parler. Il y a certaines choses que le peuple ne peut tout simplement pas voir ou entendre... pour le bien de l'empire.

L'existence de la guilde des assassins Impériaux a toujours été cachée du public. Seul le conseil des intendants, les Rois des plus grandes provinces, quelques émissaires et quelques BriseSièges ont connaissance de la guilde. Quand la guilde n'a pas d'agents libres pour mener une mission ou que la mission demande une force en nombre plus importante que ce que la guilde peut offrir, le conseil fait appel aux BriseSièges.

La guerre civile de 428-435

A venir...

L'Empire et Domadrin.

L'Empire des trois nations, dont le cœur se trouve a une grande distance, loin a l'Est des frontières de Domadrin, termine une de ses plus grande guerre de son histoire. Un peuple barbare des terres nordiques ont traversé les plateaux glaciales pour tenter de ravager les villages Impériale. Heureusement les armées Impériales ont sut réagir assez vite et minimiser les perte civiles, mais les barbares n'ont jamais arrêté leurs attaques... jusqu'au jours ou ils commençaient a manquer de guerriers. Don Édouard leur a donc présenter une offre au roi Barbare: "Sortez de nos terres, ne touchez plus à notre peuple et nous vous aiderons a rebâtir le votre."

Il y a plusieurs années, Domadrin étaient LA plus grande colonie Impériale, cette province était un symbole de puissance et de prestige pour la maison de Montondore. C'est d'ailleurs par l'importance de cette colonie que Don Édouard a mérité son titre de Empereur. Mais a l'arrivée des démons et du seigneur Anubis, la colonie s'est effondrée et il y en encore, a ce jours, des gens du peuple incapable de retourner au terres centrales de l'Empire. Abandonner le peuple sur une terres lointaine est une idée qui avait été difficile a digérer pour le conseil des intendants... et complètement inacceptable selon le sénat.

Maintenant que les guerres du nord sont finis, les intendants ont la liberté de rediriger des ressources ailleurs.

Les Asporions partent en croisée un peu partout dans le monde à la recherche d'une nouvelle cause digne de lever leur épées.

Les Montondores, aidé par plusieurs provinces indépendantes qui cherchent a gagner en réputations, se divisent les nouvelles terres barbares nouvellement conquises.

Les Madoriens, a moins de quelques sièges de prendre le throne, commence les préparations pour rétablir l'ordre sur l'ancienne colonie de Domadrin, en ouvrir des voies de commerce et libérer les peuples opprésés par les peaux verte et les servants de Melkost.

Sir Amir et Sir Frédéric ont fait tout selon leur pouvoirs pour défendre Domadrin et lutter contre le mal en Domadrin. Mais la défaite était inévitable sans le support d'une force plus soutenue. Alors c'est une petite unité de quelques BriseSièges qui furent envoyés pour surveiller Domadrin le temps que l'Empire revient en force. Autre que Sergent Héboric, seul quelques paladins avec peu d'expérience ou des volontaires étaient envoyés à l'occasion. Mais ils ne restaient jamais pour bien longtemps; ils mourraient ou perdaient espoir et abandonnaient leur tache.

Avec l'arrivé d'une patrouille de recrue, le retour de quelques BriseSiegès Vétérans et le recrutement personnel de Osserc, la patrouille à Heboric est transformé en une unité de la garde Impériale. La nouvelle unité est officiellement sous le nom de la garde Provinciale de la province d'Hamir. Nom donné au regroupement des terres de l'empire en Domadrin, en honneur du seigneur Paladin qui a beaucoup saigné pour protéger le sanctuaire. Suite a la « retraite » de Lieutenant Bauchelain. Armas LeJuste fut nommé comme Seigneur et commandant des occupations Impériales dans les terres de Domadrin.

Après un long règne de Armas et Heboric, le pouvoir changea de main une fois de plus. Heboric prit sa retraite du travaille de terrain et accepta l'offre de l'empereur de travailler comme conseiller et ministre des affaires intérieur pour les terres centrales. Armas parti sur une mission dite secrète et personne n'entendu parler de lui. C'est Owen et Frédéric qui se sont présentés pour prendre la relève. Aider par un groupe de financiers « les Loupiers », l'empire trouve une structure complète et bien implanté. La province prend de l'ampleur et l'empire redéfinit son son identité sur Domadrin.

L'histoire de la 9^{em} Compagnie.

Les BriseSièges de Capitaine Osserc

Dans une grande forteresse d'Hasmare, il y avait une Garde provinciale de 200 Soldats qui n'avaient jamais eus a utiliser leur épée de leur vie. Un matin, l'armée du royaume voisin apparus sur les collines avec des armes de siège, encercla la forteresse et le bombardement commença. Parmi les premiers morts se trouvait le Capitaine de la garde, les 200 soldats ne savaient plus quoi faire pour défendre la ville contre une si grosse armée. Au début de la première nuit, le Bar-man de la taverne la plus populaire de la ville, Osserc, rassembla les soldats dont leur moral était détruit et les mena à l'extérieur de la ville par des tunnels cachés.

Attaquant les catapultes, lançant des assauts de surprise sur les chefs et détruisant l'unité Élite d'infanterie lourde de l'armée attaquante, un siège qui aurait durée des semaines, ou même des mois, fut brisé avant le premier matin.

La guerre entre les deux royaumes éclata, la garde fut transformé en la 9^{eme} compagnie du 3^{eme} Régiment de l'armée. Et Osserc fut donné le grade de Capitaine de la compagnie.

Plus de deux ans de guerres plus tard, la compagnie des BriseSièges du Capitaine Osserc était déjà rendus légendaire dans l'armé. Toujours les premiers dans le champs de bataille et les derniers à en sortir.

La compagnie perdait des soldats, mais Osserc recrutait lui-même les meilleur guerriers pour les remplacer. Plusieurs de ces guerriers étaient d'origine autres que de l'Empire : des guerriers des terres Nordiques, des sorciers des déserts de l'Est, des Assassins dont on ne connais pas encore l'origine, des archers des forêts sacrés, etc.

Vers la fin de la deuxième année de guerres, l'armée approchait de la capitale du royaume ennemis. Plutôt que de mener un long siège risqué sur le château, le commandant de l'armée avait envoyer les BriseSièges infiltrer la ville quelques semaines d'avance. À la tombé de la nuit, quelques heures après l'arrivé de l'armé. Les BriseSièges on ouvert les portes de l'intérieur du château et ont mené une charge droit vers la chambre de trône. Le Roi tyran tomba à la lame d'un BriseSiège, Armas LeJuste.

À la fin de la guerre, la compagnie des BriseSiège fut utilisé comme une unité spéciale, pour des missions à haut risques. Après plusieurs années de services, le nombre de soldats dans la compagnie ne dépassait pas les 60 dont plusieurs n'étaient plus de l'âge pour faire le combat.

Donc la compagnie fut démantelée.

Chacun des soldats de la compagnie fut donner un titre de noblesse par l'Empereur en personne et se sont fait offrir la chance de prendre un retraite confortable et voir tout leur besoin payer par l'Empereur. Très peu de BriseSiegés ont acceptés cette offre. Ceux qui ont acceptés sont devenus des Rois de différentes Provinces dans l'Empire ou occupent des sièges importants dans le sénat.

Plutôt que de prendre leur retraite bien mérité, la majorité des BriseSièges se rassemblaient en petits groupe de 4 ou 5 et retournaient au service de l'armée en cachant leur identité, soit à la recherche d'une mort digne ou simplement pour continuer d'éliminer le crime et le mal de sur les terres de l'empire.

Le Peloton de Lieutenant Uktor a demeura le seul des trois Pelotons des BriseSiegés à opérer en pleine fonction pour plusieurs années. Le lieutenant barbare d'Origine Nordique avait été envoyé accomplir des missions dont seul l'Empereur et son conseil privé avaient la connaissance.

Lorsque Osserc fut emprisonné, les BriseSièges ont été investigués par les autorités. Ne reconnaissant pas la crédibilité des accusations, les BriseSièges ont refusé de coopérer avec les enquêteurs. Plusieurs ont perdu la vie en l'Empire et ont déserté, voyant l'empire qu'il ont servi honorairement pour si longtemps les traiter avec un si grand manque de respect.

Le deuxième peloton au complet, 35 hommes, disparut. Un des Lieutenants les plus renommés des BriseSièges, Valdrix Ranal, fut assassiné. Les BriseSièges qui se trouvaient dans la capitale impériale ont tous été chassés et tués par les membres du crime organisé ou les frères anarchistes. Au total plus de 66% des BriseSièges ont soit disparu ou perdu la vie.

Suite à sa libération et son entrée au poste de Générale des armées Impériales, Osserc demanda au roi de faire en sorte que ce soit les BriseSièges qui mènent les armées. Une demande assez compliquée.

La 9^e compagnie est officiellement démantelée. Les BriseSièges fonctionnent maintenant sous forme de sections spéciales. Ils ne prennent des ordres de personne et peuvent importer leur grade ou leur fonction, ils sont respectés par tous les membres de l'empire, incluant les généraux.

Tanqu'au nom « BriseSiège », il fut adopté par plusieurs régiments. Pour honorer la mémoire de Osserc et ses soldats.

Aujourd'hui, chaque armée compte contient une compagnie dite « BriseSiège ». Il s'agit du titre accordé aux compagnies d'élite.

Publication du Courrier de La Montagne:

Nos Héros éternels, ou surnaturel?

À l'aube de la 40^e anniversaire du Siècle de la cité D'Hasmare, la naissance des BriseSièges, un Paladin de l'ordre des Gardiens de la paix, les servants de Valayel, ont questionnés le mage Banashar sur un sujet qui semblait échapper à l'attention de toutes les autres personnes: le fait que les BriseSièges originaux ne sont plus affectés par l'âge.

Les BriseSièges de première génération, 23 de vivants à ce jour, ne semblent pas avoir vieilli depuis le jour où la compagnie fut démantelée. Le plus jeune des BriseSièges Originaux est Héboric Bauchelain, qui a maintenant 57 ans, mais selon nos contacts en Domadrin, il ne semble pas plus âgé que 30 ans.

L'âge du Général Osserc est plus difficile à déterminer, mais selon le prêtre de sa ville d'origine et la documentation de son ancienne taverne, il aurait pas moins de 80 ans.

Banashar prétend avoir 142 ans, mais il est impossible de confirmer cette supposition. Lorsque questionné sur le « pourquoi » de ce phénomène unique aux BriseSièges, Banashar répondit: « Honnêtement, on y pense pas. Pour ma part, c'est par la magie que je suis capable de ralentir mon vieillissement, mais pour mes frères... je n'ai aucune explication. Après tout ce qu'on a vécu dans nos 40 ans de guerre et de missions; on ne cherche plus à savoir comment ou pourquoi on s'est rendu si loin. Vous pourriez demander à Héboric, c'est lui qui sait comment trouver le livre qui contient tout l'historique de nos missions, nos vies et nos histoires. Peut-être en consultant ce livre vous pourrez trouver des réponses. »

Les BriseSièges Originaux.

Anciennement le 3^e Régiment - 9^e Compagnie, *Les BriseSièges*

Les sections sont une partie du même infrastructure que les assassins Impériaux, mais plutôt qu'être des agents individuel, les sections sont des unités de plusieurs agents. Bien qu'aucun titre officiel n'est donné à ce groupe, on les identifie comme « La faction ».

La faction compte, au moment de ce rapport, un total de **48** membres confirmés.

Première Lame Impériale

Générale Osserc

A commandé la compagnie depuis le premier combat du groupe. Osserc avait rejeté les offres après les offres de promotion au grade de Générale des Armées de l'Empire. Disant, avec certitude, que le poste de Capitaine des BriseSièges est le plus grand honneur que peut vivre un soldat. Après les événements du couronnement de Édouard II, Osserc a finalement accepté l'offre. Il a maintenant toutes les ressources militaires de l'empire à son service pour assurer un gouvernement sans corruption.

Commandant des Sections

Connétable Perlat DeVaudreuil

Avec la Compagnie depuis sa formation. A servi de Second à Osserc depuis la mort de l'officier Duiker lors de la première campagne des BriseSièges. Osserc lui demanda de prendre charge des BriseSièges après les événements de la succession.

Second

Maréchal Banashar

Avec la Compagnie depuis sa formation. Mage de très grande puissance. Le membre des BriseSièges plus légendaire après Osserc. Un des rares mages dont le Lycée de Dénothane Icarium n'ose pas toucher. Ennemi juré des mages de la tour de Madoria.

1^{er} Section

Sénéchal Antoine Kelveid : Commande 8 membres

Kelveid est le Duelliste et champion incontesté de l'Empire. Cette section sert de garde Royale. S'occupe de la sécurité de l'empereur.

2^e Section

Sénéchal Uktor : Commande 20 membres

Cette unité circule les terres voisines à l'Empire à la poursuite de traîtres, fugitifs et membres du culte de l'ombre.

3^e Section

Heboric Bauchelain, Armas LeJuste, Shaakal, Ragnael, Leonix, Lutiss, Owen, Renaud

Cette unité était attachée aux terres de Domadrin. Une fois leur mandat terminé, la section s'est dissoute et la majorité de ses membres ont simplement disparu des registres. Owen est demeuré sur Domadrin en rôle de commandant des forces militaires.

Section Spéciale

Sans commandant : Comprend 10 membres « identité cachée »

Ces BriseSièges sont des agents secrets au service de Générale Osserc. Ils infiltreront différents organisations dans le but de dénicher le ou les responsables de la corruption dans l'empire. Servent aussi comme informateurs ou contacts pour les Agents des assassins-Impériale.

Les différentes Factions de l'Empire.

Étant très vaste, l'empire regroupe des cultes, groupes, mercenaires, religions, peuples et compagnie de tout les genres.

Parmi les plus prestigieuse, on retrouve...

Les Assassins-Impériaux. Une guilde dont très peu de gens ont connaissance, mais qui occupe un rôle assez important dans l'empire.

La Garde Impériale sert de « gardien de la loi ». Ils s'occupe a faire régner la justice et faire respecter les lois dans les territoires impériaux.

Les force armée. Pour être reconnu comme un Citoyen, et donc gagner droit de vote pour nommer le magistrat de sa comté et avoir droit de réclamer la protection du système de justice et autres avantages sociaux, il faut avoir fait un minimum de deux ans de service militaire. Chaque province est responsable de formé son propre régiment. Les provinces moins peuplé doivent souvent compléter leur régiment avec des compagnie de mercenaires avec des contrats a long terme. Ce sont les armé provinciale qui sont appeler pour mener des campagnes de guerre contre les ennemis de l'empire.

Les Ordres de paladin sont de loin les plus important servant de l'empire en influence de moralité et mode de vie des peuples de l'empire. Il y a trois ordres qui opère sur les terres impériaux. Chaque ordre est construite de plusieurs « Maison », souvent correspondant à un monastère, une école, une ville ou un Seigneur Paladin.

Les Chevalier de la lune: Paladins d'Alestrae, qui ne quitte jamais les terres impériaux, ayant de préférence la protection la défense comme responsabilité.

Les Paladins D'Oradin: Cherchant a appliquer la justice, et lutter contre la corruption bien au-delà des frontières impériaux.

Les gardien de la Paix: Rares et mystérieux, les servant de la déesse de la paix et équilibre, Valayel, sont ceux qui commande le plus de respect du peuple. Très peu d'entre eux oserais porter une arme, par respect aux valeurs dicté par la mère paisible.

Les Glorieux: Il y avais autre-fois un ordre des paladin de Bachu, mais au cours d'une guerre civile il y a 160 ans, l'ordre fut détruite... Rumeurs cours que l'ordre effectue un retour.

L'église des rédemptoristes est une nouveauté dans la capitale impériale. Il s'agit d'un vieux prêtre qui c'est frustré des moyens « chaotique » des maisons de Oradin. Disant qu'il est mal de mettre a mort les criminels. **Le Maître confesseur** utilise plustot sa grande capacité de dominer l'esprit de gens pour faire ressortir le sentiment du remords et du regret des gens, tout en leur donnant un moyen de racheter leur âme.

Les confesseurs chasse tout gens qui commettre le moindre mal et les charme sous leur influence. Il accumule ce qui est nommé des « flagellant » qui se punissent sans cesse pour leurs crimes en se donnant des coup répétitif avec des fouets et/ou des plaque en bois portant les lois qu'ils ont brisé. Les confesseurs et leurs cortège de flagellant ne sont pas opposé par les paladins ni la garde parce qu'ils semble être drôlement efficace à faire peur aux criminel. Les paladins cherchent toutefois a libérer les flagellant de leur charme.

Le crime organisé est très présent dans l'empire... mais étant donné la présence permanente de paladin, les « parrains » sont très doué pour garder leur organisations secrète... rien de plus n'est connu sur ce sujet.

La guilde marchande de madoria est présente dans tout les provinces de l'empire. Elle est l'association de marchand la plus riche et prestigieuse du monde connu et sont les responsable de la continuité des échanges et ressources et biens entre les provinces et même les autres nations qui ne font pas parti de l'alliance impériale. Des hommes et des femmes de tout les métiers possible s'y trouve. Certains marchand de la guilde est aussi réputé pour avoir des contacts avec les assassins-Impériaux ou le crime organisé.

Le culte l'ombre. Très peu est connu sur ce culte. Des assassins portant des toge grise qui ont travailler avec un assassins-Impériale, Vaneb, qui a supposément trahis l'empire. Tout Comme Vaneb, les cultistes combine leur talents d'assassin à l'alchimie pour se rendre difficile a vaincre et impossible a capturer. Seul les BriseSièges ont réussi a en capturer un et il fut assassiné avant d'être questionné sur son maître.

L'inquisition est une nouveau mouvement qui a débuté au moment ou Osserc a été emprisonné. Des anciens paladins et des vétérans qui refusent de croire que Osserc, le plus grand héro du dernier siècle, puisse avoir trahis l'empire. L'Inquisition, secrètement dirigé par les BriseSiège tente de découvrir la vérité sur l'emprisonnement de Osserc et de trouver les « vrai » coupable. Mais sont utilité ultime est simplement de créer l'instabilité dans les autorité et préparer les gens pour une rébellion si jamais une corruption sérieuse est trouvé, L'inquisition devient rapidement très agressive et commence a prendre de l'ampleur comme mouvement. Un prêtre fanatique a récemment trouver la confiance des membres de l'inquisition et la transforme en une vrai coalition contre l'hérésie et la corruption. L'appuie des paladin à ce groupe fait en sorte que la surveillance de leur actes est difficile et mal reçu.

Le courrier de la montagne est la compagnie de publication de nouvelles et de renseignement principale de l'empire. Les rumeurs les plus compromettantes, les nouvelles les plus choquantes et les annonces officielles des autorités. Le courrier de la montagne emploie des mercenaires pour défendre les messagers, des coureurs pour les messages urgents et des enquêteur pour récolté des rumeurs et/ou nouvelles a publier.

Les Frères Anarchistes. Bien plus que un simple regroupement de gens qui chialent contre les mauvais coté de l'impérialisme, ce groupe prend des actions dites « terroristes » contre les figures d'autorité. Mais leur moyens préféré de lutter l'impérialisme est la « propagande » et la manipulation de l'opinion publique. Ils refusent en entier de permettre l'impérialisme à prendre de l'ampleur et réclame le retour du système de seigneuries indépendantes. Un système qui fait ne sorte que chaque village ou seigneurie est complètement indépendante et libre d'agir a son avantage sans soucis d'un figure de puissance qui provient de l'extérieur de leur compté.

Le Lycée de Dénothane Icarium est l'école de la théurgie la plus reconnu dans l'empire. Dénothane Icarium étant le grand mage immortel qui aida le premier Empereur a construire la tour de madoria. Les mythes et légende racontes que le magicien immortel circule toujours le monde connu et détruit de temps en temps des peuples et cultes qui utilise trop de magie. Son ennemis juré a été détruit par Osserc lors d'une campagne de guerre contre une armé de morts-vivant et de démon invoqués. Les élèves du lycée sont enseignés à maitrisé la magie dans le simple but de la contrôler et l'éteindre. Selon eux, seul la magie blanche peut existé et elle doit elle-même être utilisé que contre les autre formes de magie. Les gradués de ce lycée deviennent des « Chasseur d'hérétique », des spécialiste de la destruction des mages et de tout objet influencé par magie.