

L'empire d'Aeon

Saint siège de l'Éternel : Le Saint Siège est composé de 5 légats qui sont les plus fidèles serviteurs de l'Empereur, ces derniers dirigent d'une poigne de fer l'Empire de Bliss et l'assistent jusqu'à la mort dans son projet d'Équilibre de la galaxie. Son fidèle Amiral [Lancelot](#) de Craon qui gère sa flotte planaire. Le Général Sirius de Belledouve qui gère les tactiques militaires des troupes terrestres [XXX](#) de Roddskegg qui est le chef de ses agents à travers l'empire au grand Complet. [XXX](#) Lith'Anan qui gère l'aspect occulte et arcanique de l'empire et [XXX](#)

Infernaux : Consortium de marchands, ces derniers ne marchandent plus avec les âmes mais traitent encore en années de vie et en crédits impériaux, tout peut être trouvé auprès de ce regroupement. Les infernaux sont en réalité un regroupement des vingt derniers infernaux existants à travers le système solaire, ils continuent de faire usage de leurs démons comme hommes de main pour sécuriser leurs négociations.

Inquisition Céleste : Inquisiteurs de l'empereur, ces derniers voyagent à travers la galaxie et s'assurent que tous sont fidèles à l'Empereur, ces derniers sont fidèles jusqu'à la mort à ce dernier et feront tout en leur pouvoir pour éliminer les ennemis potentiels de l'Éternel.

Les Héros du Rag : Peuple guerrier, ces derniers viennent du plan Héroïco, ils sont les héros morts au combat depuis des millénaires et qui attendaient patiemment le Ragnarok, la fin d'une Ère, la guerre contre les dieux, lorsque l'Empereur fit appel aux mortels pour éliminer les dieux ils furent parmi les premiers à se lever et aller au front. Depuis ils sont un peuple fier gardant leurs anciennes coutumes et préférant pour la plupart se battre au corps à corps pour que leurs ennemis sachent qui les a abattus et que la gloire retombe sur eux. Ils arborent les fourrures et peaux des créatures qu'ils ont chassées et portent religieusement les runes du Futhark sur leur corps croyant que celles-ci les protègent et les guides.

République de l'Ordre : République des suivants de l'Ordre. Ces derniers sont des gens ordonnés, calmes, paisibles, il y a peu de criminalité au sein de leur république et lorsqu'il y en a elle vient de gens de l'extérieur. La république de l'Ordre est en quelque sorte la vache à lait de la galaxie, les gens qui en font partis se complaisants dans les travaux simples et répétitifs et ne cherchant pas à créer de grands bouleversements.

Legio Orcus : Troupes d'Élites orcs de l'empereur. La légion Orgoïde est l'armée d'Élite de l'Empereur, ses troupes de choc, un problème, un conflit, un groupe rebelle commence à se former, ce dernier dépêche ce peuple fort, fidèle et guerrier pour aller régler la situation. Ces derniers sont fidèles à l'Empereur depuis que ce dernier a conquis leur nation durant l'Ère Tellurique (Environ en 1318 A.A.).

Guilde des Explorateurs : Regroupement de chercheurs impériaux. La Guilde compte des explorateurs, archéologues, scientifiques, chimistes, biochimistes, aventuriers et de nombreux autres genres de scientifique. Ces derniers n'explorent pas que les plans et les confins, ils explorent et découvrent les limites de la technologie et de l'univers. Laissant cependant les secrets de la magie se dévoiler à la GGM

Adeptus Magi : A.K.A la Grande Guilde des Magister (GGM) Ces derniers sont les mages officiels impériaux. Tout autre pratiquant de la magie dans l'Empire sont reconnus comme apostat, criminels, danger public. Ces derniers sont pourchassés par les Templiers et les Magister de l'adeptus magi et sont condamnés à mort. La GGM a de nombreuses stations à travers la galaxie et sur de nombreuses planètes pour explorer, maîtriser et découvrir de nouvelles magies, le tout pratiqué dans la plus grande sécurité et surveillé par les Templiers, regroupement d'Anti-mage anciennement nommé les Siphonneurs arcaniques. Il est dit que ces derniers n'hésiteront pas à anéantir une station au complet si une expérience était pour mal virer. La GGM est le regroupement responsable de gérer la magie dans la galaxie et de régler le problème de pénurie arcanique.

Cultistes des dieux

Suivant de Khaos : Les Cultistes de la voie de Khaos, la voie du changement sont des fanatiques priants les anciens dieux du chaos, ils sont vus comme de la vermine au sein de l'Empire mais restent cependant un groupuscule assez dangereux pour attirer l'attention des Inquisiteurs et de la Legio Orcus. Ces derniers tenteraient apparemment de ramener les anciens dieux à la vie et d'amener le peuple à faire de même.

Vita Reliquarium : Conservateurs des reliques de la résurrection. Ce serait un regroupement secret, une branche des Suivants de Khaos qui aurait récupérés la plupart des reliques des dieux au cours de la Grande Guerre dans le but de conserver leur pouvoir et de restituer la gloire d'antan de ces derniers et les ramener à la vie.

Prima Ignis : Questeur de la Flamme Bleue, cette autre branche de la voie de Khaos est un groupuscule de chevaliers fanatiques qui errent dans la galaxie et le reste de l'univers à la recherche des fragments de la Flamme Bleue, la Flamme de la création, la Flamme de Vyndel. Ces derniers sont prêts à tout pour en récupérer les fragments et les réunir, selon leurs croyances la Flamme serait en mesure de ramener à la vie les dieux.

Primum Filium : Fils des premières traditions, ces derniers sont des anciens prêtres de guerre maintenant considérés comme des brigands et des criminels. Ces derniers sont craints par le peuple car ils tuent, volent, pillent au nom de leurs divinités mortes et en leur nom. L'Empire comme les suivants de Khaos répugnent et détestent ces être perfides remplis de mauvaises intentions.

Criminels

Infernaux : Infernaux ayant refusés de se plier à l'Empire et au Consortium, ces derniers sont des renégats, des marchands qui continuent de marchander en âmes, qui utilisent d'anciennes magies proscrites et qui peuvent réaliser les souhaits les plus fous de ceux qui sont prêt à y mettre le prix. Il est dit aussi que ces derniers sont prêts à tout pour une âme et qu'avec cette ressource tant désirée, il est possible de demander n'importe quoi !

Contrebandiers de Nos'Salan : Groupe de contrebandier, ces derniers sont réputés pour leur manque de valeurs, si vous y mettez le prix ils iront jusqu'en Naturae chercher les bois d'un fils de Cernunnos s'il le faut. Ces derniers sont spécialistes dans l'art de l'infiltration. Les rumeurs disent qu'ils sont les fournisseurs en armes et anciennes reliques de nombreux groupes de rebelles et cultistes.

Apostat : Mage renégat, ils ne sont points une faction, mais il existe à travers l'univers de nombreux "Cercles" d'Apostat dont la célèbre Lune Rouge qui existe depuis des millénaires et n'a point été démantibulés par la GGM. Les Apostats sont des mages qui ne reconnaissent pas l'autorité de la GGM et qui sont un danger permanent pour l'Empire et l'équilibre tellurique de la galaxie.

Neutre

Boom Brothers Industries : Fabricants d'armes et mercenaires. Les Boom Brothers sont deux frères goblins à l'intelligence révolutionnaire. Ils sont ceux qui ont développé le "Bouclier arcanique" et apportent sans cesse des nouveautés à l'industrie de l'armement et de la technologie. Ils ont de nombreux représentants et revendeurs à travers la galaxie, fournissent à l'Empire la plupart de ses armes personnalisées et possèdent plusieurs corps de mercenaires d'élite hautement entraînés et biologiquement modifiés et robotiquement améliorés.

Les traqueurs de lune : Guilde de chasseurs de primes, ces derniers sont parmi les plus reconnus de la galaxie. Que ce soit pour une bête, un objet ou un homme, ils vous le trouveront, le captureront et vous l'apporteront. L'Empire n'approuve pas officiellement leur pratique mais il n'est pas rare de voir des annonces et des primes offertes par l'Empereur ou de ses officiers.