

DRAGON AGE™

I. Les races de Thedas

Les Qunari



Il existe une dernière race, dont l'établissement est récent sur le continent de Thedas, que la plupart des gens appellent Qunari. Qualifiés également de « géants de bronze », « buffles », « tête de cendres » et autres termes plus ou moins péjoratifs, les Qunari sont rejetés par la plupart des habitants de Thedas en raison de leur apparence mais aussi de leur philosophie. Arborant une longue chevelure blanche et forts de leur musculature et de leur taille impressionnante, dépassant les hommes d'au-moins une tête,

Aujourd'hui encore, nombreux sont ceux qui croient que les femmes Qunari n'existent pas.

l'apparence des Qunari suscite la peur ou le dégoût. On dit également que leurs yeux étranges sont animés d'une flamme trahissant une rage intérieure, comme tapie dans l'ombre, et tranchant sans demie-mesure avec le stoïcisme et le dédain qui les caractérisent.



La taille, la forme et le nombre de cornes que la plupart des Qunari portent varient généralement entre une à trois paires de cornes.

Certains n'en portent pas du tout. On dit d'eux que leur est tracé un destin particulier. Ci-dessus, l'Arishak désavoué (à gauche) et son successeur (à droite) qui n'est autre que « Sten ».

En réalité, le terme « Qunari » fait plutôt référence à ceux qui adhèrent aux principes du texte religieux connu sous le nom de Qun, qu'importe sa race—comme en témoigne la capitalisation du terme dans la plupart des textes.

Le nom de la race des géants est « kossith ». Cette appellation n'est que peu répandue ou même connue en dehors des cercles d'érudits. Les dirigeants Qunari ne reconnaissent pas le concept de kossith et peu voire aucun parmi les rangs, ni selon les archives, ne connaissent ce terme.

Les enseignements du Qun sont si envahissants que, sous ses commandements, la race d'un individu n'est pas vraiment un problème. Un individu est soit Qunari, soit il ne l'est pas, et compte tenu du fait que les Qunari ont mis en place un système de reproduction sélective depuis des centaines d'années, personne ne peut être certain de ce à quoi les kossith originels ressemblaient.

—Histoire

Les premiers kossith furent aperçus sur le continent en -410 Ancien mais leur colonie fut rapidement balayée par les engeances du Premier Enclin, où les nouvelles mères-couveuses donnèrent naissance aux redoutables ogres. On n'eut plus vent de cette mystérieuse race de géants avant que leurs gigantesques cuirassés n'abordent l'archipel de Par Vollen en 6:30 de l'Argent et ne conquièrent l'île avec une efficacité inouïe, se revendiquant comme étant Qunari et engendrant immédiatement une guerre pour dominer tout peuple croisant leur chemin. Les hommes en particuliers sont considérés par les Qunari comme leur étant inférieurs en majeure partie du fait de leurs maigres restrictions quant à la pratique de la magie, par rapport au Qun.

Même au sein de leur propre civilisation, leur patrie d'origine reste un mystère tout comme les raisons les ayant poussés à voguer vers Thédas. La conquête semble être la réponse la plus probable, les Qunari considérant la conversion au Qun bénéfique à tous.



Un port sur Séhéron, avec les fameux cuirassés. L'Arishak est le seul dirigeant parmi le Triumvirat à être en contact avec l'extérieur.

Pour de nombreux hommes, les Qunari sont un peuple malveillant et tyrannique qui ne prend pas en compte les droits individuels. Au sein des territoires occupés par les Qunari, toutes autres croyances sont exclues, les familles sont séparées, le mariage est interdit, et le moindre dissident est envoyé en « rééducation » par le biais de la police secrète qui surveille toute violation envers les strictes codes du Qun.

Bien qu'une paix fragile existe entre les Qunari et le reste de Thédas, à l'exception de l'Empire Téventide, de futurs conflits semblent presque assurés. Le Qun est une force implacable qu'ils ne sont pas prêts d'abandonner.

—Langage

Les Qunari parlent un langage rigoureux appelé Qunlat. De manière générale, les Qunari communiquent peu au-delà du stricte nécessaire. Quand ils doivent parler avec ceux qui ne suivent pas le Qun, leurs déclarations sont souvent laconiques et marquées de dédain.

Peu parmi les adeptes du Qun parlent la langue du roi, et rares sont ceux qui la parle correctement. Au sein d'une culture qui prône la maîtrise, ne posséder que des compétences passables dans un domaine est certainement embarrassant, c'est pourquoi les Qunari restent souvent silencieux parmi les étrangers.





—Les territoires qunari :

L'archipel de Par Vollen : Sous tutelle Qunari depuis sa conquête en 6:30 de l'Acier. La civilisation humaine qui y était établie fut entièrement convertie au Qun. Seules de mystérieuses pyramides témoignent de la culture qu'ils entretenaient depuis lors. Certains vestiges témoignent que cette civilisation vénérât des dieux sertis de cornes. Cette découverte remet en question une conquête brutale de la part des géants en faveur d'une possible assimilation pacifique à la culture Qunari.

L'archipel de Séhéron : Sous tutelle Qunari depuis 6:32 de l'Acier, officiellement reconnue comme telle via l'Edit de Llomerryn. Cependant, l'Empire Tévinride revendique toujours des droits sur ce territoire et opère par voie militaire et secrète afin de reconquérir l'île. De-même, les natifs de l'île, les Guerriers de la Brume se rebellent continuellement contre le Qun afin de revendiquer à leur tour leurs droits.


Kont-aar et Vindaar au Rivain : Les deux dernières places fortes tenues par les Qunari sur le continent-même. Kont-aar serait visiblement habilement fortifiée.




—Les nations où sont présents les Qunari, toutes races confondues :

Le Rivain : Bien que majoritairement peuplé par les humains, l'occupation Qunari durant l'Ère de l'Argent a définitivement transformé le paysage social et religieux du pays, surtout dans la partie nord qui reste sous forte influence de Kont-aar, enclave Qunari sur le continent-même. Le Cantique de la Lumière n'a jamais vraiment pu écraser le Qun depuis lors dans cette partie du pays. S'ils ne vivent pas tous à leurs côtés, les Rivenois croisent régulièrement des émissaires Qunari dans leurs villages, ces-derniers restants à distance de la noblesse locale.

L'Empire Tévinride et l'Empire Orlésien : Présence confirmée d'agents Ben-Hassrath, qu'il s'agisse de géants se faisant passer pour des Tal-Vashoff comme Hissrad ou des viddathari se fondant dans la masse comme Tallis, tous deux appartenants à la police secrète des Ben-Hassrath, littéralement, le « Coeur des Légion ».



Les Marches Libres : La région semble faire office de terre d'accueil pour les rebelles ayant quitté le Qun et désireux de s'établir hors du Qun. Alors que quelques individus s'intègrent dans les cités-états ou dans la campagne environnante, la plupart se consacrent à une vie de mercenaire, mettant à profit leur aptitudes singulières pour le combat. Ce sont les Vashoff, littéralement, « les Gris ».



Ces Enfants de Bioware

