

## Le Hardat-Bahk

---

### **Histoire:**

L'Hardat-Bahk était autrefois un groupe militant dans les enfers pour l'équité et la liberté. Ils tentaient d'anéantir les forces démons qui les oppressaient depuis déjà plusieurs siècles. Les 2 fondateurs dirigeaient de manière égale, jusqu'à ce que l'un d'eux prit le pouvoir du groupe et changea les traditions: il n'y avait plus de place pour la liberté, maintenant, il prônait l'anarchie. Ils devinrent une sorte de mafia, répandant la terreur dans les enfers. Ils contrôlaient tous les échanges commerciaux illégaux et extorquaient les esclaves. Ils travaillaient aussi parfois à la solde des démons, en tant que taupe, dénonçant les renégats pour en échange de matériaux ou de repos de travaux forcés. Les peaux vertes du groupe adoraient ce mode de vie, mais les autres races n'approuvaient pas ces actes. Une guerre interne éclata, guerre que les peaux vertes ont gagnée, grâce aux démons. Le groupe devint exclusif aux peaux vertes et le mal continua. Dès lors, les peaux vertes de l'Hardat-Bahk détestèrent les autres races, perçues comme étant faibles. Bientôt, toutes les peaux vertes en enfer firent partie de l'Hardat-Bahk et devinrent craintes. Le groupe était devenu une puissance considérable, mais ce n'était pas suffisant pour leur dirigeant. Il voulait dominer les terres des vivants, remonter à la surface et faire des peaux vertes la race dominante partout dans le monde.

### **Croyance:**

Selon leur croyance, 2 esprits créateurs, le Ciel Père et la Terre Mère auraient donné naissance à tous les esprits connus aujourd'hui dans un monde spirituel nommé le Var'Thorn. Ils y vécurent des siècles, voire des millénaires, jusqu'au jour où l'aîné de leurs enfants organise une rébellion et tente d'assouvir les créateurs à son pouvoir. Tous les esprits décidèrent d'un camp et une guerre sans fin éclata. Les esprits étant immortels, il fallut que les créateurs créent un autre monde pour y exiler tous ses enfants. Tout dans ce monde est possédé par les esprits. Les arbres, l'eau, les animaux, le feu, la foudre et tous les éléments ou animaux ont été attribué aux esprits qui ont soutenu les créateurs pendant la guerre. Les hommes, les orcs, les gobelins, les elfes, les nains, tous les humanoïdes, ou races, qui parlent ont été attribués aux enfants qui ont soutenu l'aîné. Les hominidés sont considérés comme étant plus faibles que les éléments, car leur corps est mortel. Si un corps meurt, l'esprit lui survivra et se réincarnera, garantissant ainsi une souffrance éternelle aux ennemis des créateurs. Cependant, les esprits humanoïdes ont une chance de se racheter. S'ils font un exploit au nom des créateurs, les créateurs lui attribueront le rôle d'esprit majeur. Chaque hominidé est doté d'un totem, totem qu'ils deviendront s'ils sont pardonnés par les créateurs. Le seul hominidé qui ne sera jamais pardonné est l'aîné, celui qui a déclenché la guerre. Il possède le totem maudit, le totem de l'homme. Il doit souffrir jusqu'à la fin des temps. Pourtant, personne n'a jamais trouvé la personne qui possède ce totem...

**But:**

Les membres de l'Hardat-Bahk doivent trouver celui qui porte le totem de l'homme et le vaincre au nom des créateurs.

**Dirigeant:**

Sharkuk Gro-Lazgarn était un chef de guerre avant d'arriver en enfer. Il est surtout valorisé pour son intelligence plus que pour sa force, ressource rare chez un orc. Il est 'un des cofondateurs de L'Hardat-Bahk d'autrefois. Il est celui qui a fait de l'Hardat-Bahk une organisation terrible et puissante. Aujourd'hui, tout ce qu'il désire, c'est prendre le contrôle du monde à ses propres fins. Il désire à tout prix tuer le corps de l'esprit aîné afin de devenir un esprit majeur. Il a une profonde haine pour les races

**Habitude vestimentaire:**

Les membres de l'Hardat-Bahk ont tous la peau verte, car ils sont des gobelins et des orcs. Certains ont un air tribal et sont vêtus de fourrures. D'autres ont une apparence impériale, car ils ont pris l'armure d'une victime. Ils affichent les couleurs rouge et noir ou brun. Le rouge provient souvent du sang des victimes à vrai dire. Cependant, une chose est sûre, ils sont équipés pour se battre. Oubliez les habits légers, l'Hardat-Bahk veut gagner des combats, pas les fuir.

**Relations:**

**Les elfes:** Ils vénèrent la nature au même titre que nous et ont une culture similaire à la nôtre. Avec quelques compromis, on pourrait s'entendre, mais entre nous, ça reste des vermines d'elfes

**Les chevaliers de l'Armada:** Il n'y a rien à faire avec eux, tous des gueux. Ils préfèrent les duels amicaux et loyaux aux vrais combats comme on les entretient. Nous parlerons affaires avec eux, mais sans plus.

**Le peuple des cendres:** On ne les connaît pas ceux-là. Je ne pourrais même pas dire si c'est des hommes à voir leurs marques. On pourrait bien s'entendre. Qui sait? Peut-être seront-ils prêts à butter des faiblards à nos côtés.

**Les Eldaris:** Ils sont étranges, mais intéressants. Ils ont un côté macabre qui nous associe. Ils n'ont pas l'air de combattant de front, mais à chacun sa manière de faire verser le sang. Par exemple, on va devoir faire attention, on ne connaît pas trop leurs intentions.

**En Somme...**

On joue une peau verte de la Hardat-Bahk pour adopter un style guerrier et combattre telle une bête enragée, tout en respectant les traditions spirituelles liées aux peaux vertes.

