

# AVENTURES MÉDIÉVALES FANTASTIQUE



**Histoire et Monde : Les peuples d'Avilar**

Saison 2025

## ***Table des Matières***

### **Table des matières**

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| Carte du monde.....                         | 5  |
| Le Grand Désert et le peuple krig .....     | 6  |
| Prémisse .....                              | 6  |
| Origines .....                              | 6  |
| Histoire .....                              | 7  |
| Informations de base pour le roleplay ..... | 8  |
| Société et fonctionnement.....              | 9  |
| Organisation .....                          | 9  |
| Politique.....                              | 11 |
| Religion.....                               | 13 |
| Éducation.....                              | 14 |
| Magie et technologies .....                 | 14 |
| Économie .....                              | 15 |
| Justice .....                               | 17 |
| Origine du Clan Oustabar.....               | 18 |
| Origine du Clan Kartrich .....              | 23 |
| Le clan Kartrich .....                      | 25 |
| Origine du clan Farkir .....                | 27 |
| Origine du clan Urkar.....                  | 29 |
| DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE DE SALAZZAR..... | 32 |
| Les Faelnirs, enfants des Océans.....       | 38 |
| Prémisse .....                              | 38 |
| Origines .....                              | 38 |
| Histoire.....                               | 38 |
| Information de base (pour le roleplay)..... | 45 |
| Société et fonctionnement.....              | 47 |
| Justice et gestion .....                    | 47 |
| Économie .....                              | 48 |
| Politique.....                              | 49 |
| Religion.....                               | 49 |

|                                                 |     |
|-------------------------------------------------|-----|
| Éducation.....                                  | 50  |
| Infrastructures des Archipelles .....           | 51  |
| L'Empire Vorek, Les Seigneurs de la Guerre..... | 52  |
| Prémisse .....                                  | 52  |
| Origine .....                                   | 52  |
| Informations de base pour le roleplay .....     | 56  |
| Vor'nak .....                                   | 59  |
| Norak (la capitale des profondeurs).....        | 59  |
| Magistrats (la citée de la justice).....        | 65  |
| Solomek .....                                   | 71  |
| Cité du soleil Solringen.....                   | 71  |
| Les Boskyrs, descendants des étoiles .....      | 79  |
| Prémisse .....                                  | 79  |
| Origines .....                                  | 79  |
| Histoire.....                                   | 79  |
| Informations de base pour le roleplay .....     | 83  |
| Société et fonctionnement.....                  | 85  |
| Boskyrs des Collines sanglantes .....           | 85  |
| Boskyrs des forêts ancestrales.....             | 88  |
| L'Empire des Hommes .....                       | 92  |
| Origines .....                                  | 92  |
| Informations de base pour le roleplay .....     | 93  |
| Société et fonctionnement.....                  | 94  |
| Organisation .....                              | 94  |
| Hiérarchie sociale .....                        | 95  |
| Politique.....                                  | 96  |
| Royaume de Vaelrune.....                        | 98  |
| Duché d'Hauterive.....                          | 104 |
| Royaume d'Albion .....                          | 108 |
| Duché d'Indrik.....                             | 113 |
| Royaume de Novamin .....                        | 119 |
| Divinités .....                                 | 124 |
| L'Ancien.....                                   | 124 |
| L'Architecte .....                              | 125 |

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| Le Magistrat .....                   | 126 |
| Le Prophète .....                    | 127 |
| Le Sommeil.....                      | 128 |
| Dieux ayant perdu leur pouvoir ..... | 129 |

## Carte du monde



## **Le Grand Désert et le peuple krig**

### **Prémisse**

Dans le sillage de la Première Guerre, certaines parties des Terres d'Avilar ont été laissées irrémédiablement dévastées. Le Grand Désert au sud de notre monde en est un des exemples les plus frappants. Les conditions extrêmes et imprévisibles qui y règnent en font sans l'ombre d'un doute l'endroit le moins hospitalier des Terres d'Avilar. Seules quelques rares oasis éparpillées dans cet océan de sable aride peuvent subsister. Malgré cela, des êtres à la constitution incroyablement résiliente sont parvenus à s'adapter à cet environnement hostile et même à en tirer profit; les irréductibles Krigs.

Bien que l'ombre de la mort guette de près quiconque s'aventure dans le Grand Désert, pour les Krigs, ce risque représente un bien faible coût comparé aux richesses qui attendent ceux qui sont prêts à se mesurer au Désert... à condition de survivre assez longtemps pour en profiter !

### **Origines**

La naissance des Krigs remontant à des temps trop anciens pour en connaître les détails exacts, l'origine des Krigs se retrouve dans le folklore plutôt que dans l'histoire. Ces légendes ayant traversé les siècles racontent que les premiers Krigs à voir le jour seraient les descendants d'un djinn des sables. Même s'ils venaient de voir le jour, ils ont dû s'adapter rapidement au désert sans pitié. Plusieurs sont morts avant même d'avoir vu leur première pleine lune. Malgré tout, les Krigs qui réussirent à survivre aux défis impitoyables du désert en ressortirent plus forts que jamais.

Aujourd'hui, les tribus sont devenues des clans marchands. Certains se sont spécialisés dans l'exploitation de l'Arak et d'autres à son acheminement dans les différents royaumes. Les Krigs sont reconnus comme étant de bons guerriers, mais surtout d'extraordinaires marchands. Malgré leur vie difficile, ils sont civilisés, font preuve d'un certain charisme et sont instruits dans leur profession.

## Histoire

### Événements historiques marquants

Outre la fondation des clans et des grandes cités krigs, plusieurs événements marquants ont changé à jamais la nation krig:

- Le premier grand changement a lieu à l'an -3 , lorsque des alchimistes krigs ont découvert les incroyables propriétés d'une ressource se trouvant uniquement dans leur désert, l'Arak. Sa découverte a permis de créer de nouveaux rituels et de nouvelles recettes alchimiques beaucoup plus puissants que ce qui était connu auparavant. Il est aussi dit que ceux qui en consomment peuvent atteindre un âge beaucoup plus avancé que la normale. Les tribus nomades ont immédiatement sécurisé les sites d'exploitation et ont commencé à exploiter la ressource. Cela leur a permis de goûter pour la toute première fois au confort, et cela a donné naissance à un appétit vorace et insatiable pour le luxe et la richesse pour certains. C'est aussi à partir de ce moment que les premiers villages ont commencé à apparaître.
- Le deuxième grand changement a eu lieu en l'an 9 avec la libération du peuple des Boskysrs. L'Éveillé du Prophète, après avoir libéré son peuple, traversa le grand désert pour fuir les Krigs. Arrivé à l'autre bout du désert, il constata la chaîne de montagnes hautement dressée qui encerclait le Grand Désert. L'Éveillé du Prophète, avec les faveurs de son dieu, créa un passage en séparant les montagnes. Ce chemin permit aux Krigs d'aller répandre leurs ressources uniques aux autres peuples d'Avilar.
- Le 3e grand changement est la fertilisation divine : en l'an 400, des racines de l'Arbre-Monde, un mythique et gargantuesque arbre magique, se sont répandues aux quatre coins du monde laissant sur son passage une émancipation végétale. Curieusement, l'endroit le plus fortement frappé par cette expansion florale est la ville de Qaddan faisant face à la mer et aux montagnes. La ville est depuis entourée de plusieurs kilomètres de végétation luxuriante formant pour ainsi dire son propre microécosystème. Personne n'est sorti de Qaddan depuis et nul n'ose s'y aventurer. Seuls ceux qui ont pu fuir l'explosion florale, c'est-à-dire avant l'an 405, ont pu connaître la grandeur et la majestuosité de la ville de Qaddan avant que celle-ci se fasse engloutir par les végétaux. Des rumeurs racontent qu'une entité magique faite de végétaux aurait été aperçue depuis suggérant que le djinn de la flore fût libéré par l'expansion

des racines de l'Arbre-Monde. Cela expliquerait la raison pour laquelle l'expansion florale a été plus marquée à Qaddan que partout ailleurs alors que le désert est à peu près l'endroit le plus hostile à la végétation... Ailleurs dans le désert, quelques oasis ont perduré alors que la majorité de la végétation nouvellement apparue n'a pas pu survivre au climat désertique...

## **Informations de base pour le roleplay**

### **Obligations**

Inspiré de maquillages tribaux colorés avec une prédominance de rouge et les couleurs accent qui sont déterminées en fonction du métier du Krig. N'importe quelle couleur peut se retrouver dans le maquillage, mais la couleur accent doit être visible :

#### Maquillage/apparence

- guerrier : rouge et noir
- alchimie : orange et parfois vert
- intellect. (archivistes, mages, cartographes) : bleu
- marchand : mauve

Recommandé, mais pas obligatoire : masque d'orc, crocs d'orc (prothèse ou maquillage).

### **Description générale**

#### Trait de personnalité

Les Krigs sont des êtres ambitieux, courageux, fiers et charismatiques. Avides d'opulence, ils recherchent continuellement à acquérir plus de richesse et de pouvoir.

#### Linguistique

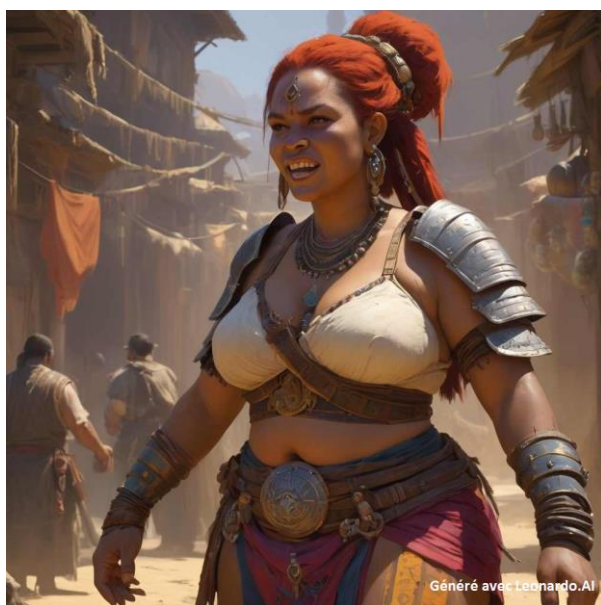
La langue primaire des Krigs est le désertique (accent krig). Le commerce faisant partie intégrante du mode de vie des Krigs, ils sont rapidement appelés à maîtriser au minimum la langue commune.

#### Physique

Les Krigs sont connus pour être naturellement plus larges ou grands que les autres races leur attribuant la réputation d'être les plus puissants mortels à arpenter les Terres d'Avilar. Certains développent de longues canines à la mâchoire inférieure. Ils sont considérés comme étant adultes vers 17 ans et leur durée de vie moyenne est de 50 ans.

## Accoutrement

Les Krigs, fiers de montrer leur opulence, portent souvent la soie aux couleurs riches et éclatantes et se décorent de nombreux bijoux et pierres précieuses. L'or est un métal particulièrement prisé. Pour ceux de statut moins élevé, leurs tenues arborent surtout des couleurs désertiques. Les Krigs dont le mode de vie exige plus de déplacements sont souvent vêtus de plusieurs étoffes leur permettant d'adapter leur tenue aux intempéries changeantes du désert.



## **Société et fonctionnement**

### **Organisation**

#### Origines

Organisés en tribus nomades, les Krigs se sont déplacés en petits groupes, d'oasis en oasis. Avec le temps, ces villages peuplés de braves et vaillants Krigs devinrent des villes prospères. Plusieurs grands changements ont marqué la société depuis, ce qui en perturba l'organisation.

Aujourd'hui, certains groupes nomades existent encore, bien que 3 grandes villes, Al-Razem, Adeem et Odrekar, abritent une fraction de la population pour la plupart des nobles et leurs familles. Une fraction de la population migre également à l'extérieur du Grand Désert pour s'établir à la Cité-Ambassade dirigée par des Krigs et des Humains depuis l'an 405.

### Fonctionnement des villes

La société est organisée en clans, chacun étant localisé dans leur ville respective. Les hameaux et autres regroupements nomades ne forment pas d'entité politique reconnue bien qu'il soit possible qu'un noble s'affilie à un hameau s'il en voit l'utilité. Le clan est dirigé par la lignée en chef généralement celle qui a fondé la ville et dont le clan porte le nom. Ces villes sont rapidement devenues des points centraux de la vie dans le désert. Des nomades de tous les coins du désert y passent régulièrement pour y troquer les quelques trouvailles qu'ils ont pu amasser en voyageant ou même pour échanger des informations sur des gisements d'Arak. Si certains d'entre eux partent naviguer vers les mers de sable à la recherche d'aventures, d'autres s'installent dans ces villes pour y fonder leur lignée.

### Hiérarchie sociale

\*Important à connaître pour les joueurs voulant incarner des nobles krigs

- Grand Conseil: Gouvernement composé de barons, de leurs émissaires et de certains chefs de lignée provenant des familles influentes des clans.
- Lignée : famille composée de membres reliés par les liens du sang apparentés à un ancêtre commun. Il existe 4 types de lignées:
  - Lignée en chef : lignée dont le chef est également le baron du clan et gouverne donc l'ensemble des autres lignées faisant partie de celui-ci. Il s'agit de la lignée la plus nantie du clan comportant plusieurs atouts à offrir aux lignées sous son joug. Le baron dirige aussi sa ville.
  - Clan : ensemble de lignées (familles) nobles qui possèdent des terres, un siège au Conseil et le droit d'avoir une armée. Un clan est dirigé par un baron qui passe le plus souvent sa fonction à son fils aîné bien qu'il est souvent de tradition d'élire une baronne dans le clan Farkir, dont la toute première dirigeante fût une femme. Les clans ont toujours plusieurs lignées qui travaillent pour eux afin de pouvoir vivre sur leur terre et d'avoir leur protection. Le chef du clan porte le nom du baron qui le contrôle. Par exemple, le clan dirigé par le Baron Oustabar se nomme le clan Oustabar. Cela sert à créer un sentiment d'unité entre les familles et à rappeler leur appartenance à la famille dirigeant le clan.

- Lignée de premier rang : lignée plus influente dont le chef siège au Conseil. Ces familles sont plus souvent composées d'un nombre plus important de membres et ont davantage de ressources.
- Lignée de second rang : famille ayant moins souvent de membres, n'étant pas particulièrement influente et ne siégeant donc pas au Conseil. Ses membres occupent souvent des rôles plus modestes, bien que non négligeables, sans quoi ils ne feraient pas partie du clan. Ils sont représentés par l'un de leurs membres à l'assemblée municipale de leur ville.
- Lignée de troisième rang : famille nomade qui fait parfois office de passage dans les villes où elles y sont reconnues pour leurs bons services, leur courtoisie et leur honneur. Bien qu'elles n'y habitent pas, ces familles se rendent souvent utiles auprès des lignées influentes et peuvent donc avoir accès à certains privilèges normalement réservés aux citoyens des villes comme plaider leurs intérêts ou présenter leurs projets à l'assemblée municipale lorsque cela est nécessaire.
- Les désalignés : parias chassés des villes, dérobés de leurs titres et de leurs possessions et par le fait même exclus de leur lignée. Ce titre est certainement l'un des pires affronts que peut subir un Krig; si quelqu'un emploie ce terme en s'adressant directement à un Krig, cela pourrait très bien être la dernière chose qu'il fait. La désignation « désalignée » est réservée aux racailles de leur nation; ceux qui déshonorent leur ville en raison de leur inutilité ou de leurs méfaits. Bien que cela soit rare, il est possible que plusieurs, voire tous les membres d'une lignée, soient désalignés simultanément. Bien que mals vus, les désalignés ne sont pas nécessairement des criminels.

### **Politique**

- La nation krig dans son ensemble est gouvernée par le Grand Conseil et chaque ville est régie par une assemblée municipale.
- Le Grand Conseil siège à la Capitale, Al-Razem, ville dirigée les Oustabar depuis sa fondation.
- Le Conseil est contrôlé par les barons qui y sont représentés par un émissaire, sauf en cas de force majeure, et des chefs de lignées de premier ordre.

- L'émissaire sera très souvent l'héritier au titre de baron lorsque celui-ci sera en âge.
- Les assemblées municipales sont principalement dirigées par le baron et présidé d'un membre de chaque lignée.

### Le Conseil

Le Conseil des clans est détenteur du pouvoir et responsable de la gestion du Grand Désert. Il est responsable des lois, de la diplomatie ainsi que de la gestion des clans dans son ensemble. Le Conseil est présidé par les barons de chaque clan et celui qui est le plus riche a souvent le plus de poids au sein du Conseil.

Lorsque des décisions importantes doivent être prises, par exemple lorsque cela concerne l'économie, la législature et les guerres, chaque membre du conseil vote. Un chef de lignée peut voter indépendamment de son baron sans qu'il y ait conséquence officielle s'il est en désaccord avec celui-ci. Si le vote arrive ex aequo ou que les membres n'arrivent tout simplement pas à s'entendre, il n'est pas rare que la négociation se conclue en duel. Quiconque croit en son idée devrait être prêt à tout pour la défendre par tous les moyens; une idée dont l'instigateur même ne semble pas absolument convaincu de sa valeur est-elle réellement valable? C'est ainsi que pensent les Krigs.

Le Conseil n'a pas de limite de siège. Il n'y a rien qui empêche la fondation d'un nouveau clan ou l'introduction d'une nouvelle lignée de premier rang s'ils sont suffisamment riches et qu'ils représentent un atout pour le Conseil, bien entendu.

### Élection d'un baron

Bien que le titre de baron soit passé de génération en génération, les chefs de lignées de premier ordre peuvent voter pour une destitution du titre si celui-ci qui le détient ne s'en montre pas digne. Quiconque aspire à être baron doit donc prouver qu'il est à la hauteur. L'aspirant sera souvent choisi pour son sens des affaires hors pair et sa fortune; la société étant principalement marchande. Les aspirants-barons se seront souvent démarqués dans leur implication politique et commerciale auprès des conseillers et auront contribué à la prospérité de leur nation bien avant le décès de leur prédécesseur. Si les membres de l'assemblée votent pour son couronnement, l'aspirant

présente son plaidoyer au Grand Conseil, qui devra par la suite autoriser son couronnement. Une fois couronnés, les barons ont le devoir de veiller aux intérêts de leur clan et à leur prospérité. À l'aide des chefs de lignée, ils répondent aux besoins de leur peuple. Les chefs de lignée sont élus parmi leur famille pour les représenter au Conseil. Les lignées les plus riches sont les plus influentes.

### Politique externe

Les Krigs se mêlent peu des affaires des autres nations, mais ils entretiennent beaucoup de liens commerciaux avec l'Empire des hommes de même qu'avec les explorateurs faelnirs. Ces relations favorables se sont graduellement dégradées au cours du dernier siècle et ont atteint ce que plusieurs estiment un point de non-retour lors de l'attaque menée contre Ascension. Aujourd'hui, il n'est pas rare que les Krigs soient accueillis par une certaine vigilance à l'extérieur du désert.

Bien que les Krigs soient déterminés à restituer leurs bonnes relations d'antan avec les autres peuples, une majorité de la haute noblesse est hostile aux étrangers lorsqu'il est question de les intégrer dans leur cercle. En effet, depuis que le mystérieux groupe d'humains a entraîné tout le désert dans une guerre contre Ascension, beaucoup de nobles sont devenus réticents à laisser à nouveau des étrangers gagner autant d'influence dans le désert.

### **Religion**

Bien que toutes les allégeances religieuses soient tolérées chez les Krigs, le culte dévoué au Héro est de loin le plus répandu. Les domaines du Héro sont au cœur de leur mode de vie et sont grandement valorisés. Le courage, l'ambition et le combat sont des caractéristiques très importantes dans la société krig puisque sans celles-ci, elle ne serait pas aussi évoluée qu'elle l'est aujourd'hui.

Les Krigs incarnent davantage les domaines du Héro dans leur mode de vie plutôt que dans la pratique religieuse à proprement parler. Ainsi, les prêtres du Héro se spécialisent dans les arts du combat et sont souvent des conseillers pour la sécurité des caravanes et des sites d'exploitation.

Pendant longtemps, les Krigs ne construisirent pas de temples dédiés au dieu en raison de leur mode de vie principalement nomade et de la tâche ardue que représente

la construction des bâtiments durables dans les sables instables du désert. Des autels ont toutefois été placés dans les lieux publics pour permettre à tous de prier. Croyant que le Héro bénit les combattants, il est également de coutume d'ériger des autels dédiés au Héro dans des lieux marqués par d'épiques batailles. Celles-ci sont le symbole que le Héro a donné sa bénédiction à ceux qui ont fièrement combattu.

En l'an 390, les priants du Héro cessèrent d'avoir des réponses. Cela dit, puisque le culte dévoué au Héro et surtout aux exploits de l'Éveillé du Héro sont des parties importantes de la culture, la nation continue de l'honorer. Les Krigs étant de nature opportuniste et fière continuent d'entretenir les temples et d'en faire des attractions touristiques... Certains même continuent de prier et d'y déposer des offrandes quotidiennement en attendant impatiemment son retour. Les valeurs du Héro perdurent sans aucun doute dans la tradition.

L'Éveillé du Héro ayant profondément marqué la culture avec ses nombreux exploits, il est aujourd'hui tout aussi célébré que le Héro lui-même. Une tradition particulière est le festival honorant les travaux accomplis par l'Éveillé du Héro. Chaque année, des festivités sont organisées dans les villes en son honneur. Il n'est pas rare que des parcours soient organisés dans les villes et ces alentours pour reproduire le parcours de l'Éveillé du Héro. Pièces de théâtre, tournois de combat et célébrations sont au rendez-vous.

### **Éducation**

Les Krigs n'ont pas d'école. Les plus vieux et les plus sages font office de précepteurs pour les plus jeunes. Une bonne partie de la population est nomade ce qui rend l'installation de lieux d'éducation permanente moins envisageables. Le niveau d'éducation dépend alors souvent du futur travail d'un Krig. Savoir lire et écrire est une compétence très importante dans leur société et démontre un certain statut social. Il y a par contre des académies aux rares endroits où le sable fait place à un sol plus stable. Il existe dans le désert l'académie militaire d'Odrekar et l'académie d'alchimie d'Adeem.

### **Magie et technologies**

Au départ nomade dans un environnement particulièrement hostile, le mode de vie des Krigs les a naturellement enclins à se spécialiser dans les arts du combat et

l'échange de ressources plutôt que la magie. Bien que le désert soit peu fructueux en sources de magie, il en est tout autrement pour l'alchimie. La découverte d'oasis aux propriétés particulières permit aux Krigs de développer la toute première académie de magie qui, encore aujourd'hui, est reconnue comme étant l'une des meilleures au monde. L'alchimie s'étant ajoutée aux champs d'expertise des Krigs, la magie a toujours eu sa place dans leur société. Elle y est bien vue.

### **Économie**

Le Royaume a bien changé depuis le temps des petites tribus. Bien que certains soient encore nomades, les Krigs se sont organisés en clans pour pouvoir mieux exploiter les richesses du désert. L'exploitation de l'Arak est sans aucun doute l'activité la plus répandue et la plus lucrative de cette terre aride. Elle a fait des pauvres d'hier, les riches d'aujourd'hui et celle-ci a changé les villages en cités majestueuses.

Des expéditions sont régulièrement organisées pour localiser des gisements d'Arak et si les prospecteurs estiment ces sources prometteuses, une requête est envoyée au Conseil afin de réquisitionner une expédition. Une campagne de recrutement est ensuite effectuée pour organiser les différentes cohortes nécessaires à l'exploitation du site.

Sur place, les installations sont rudimentaires, la mobilité ayant priorité sur la durabilité. Généralement composés de structures à échafaudages et de tentes, ces camps ne sont pas dispendieux à entretenir et pourront être laissés derrière si le site doit être évacué d'urgence.

Les caravanes sont importantes pour la prospérité des lignées, car sans elles, il leur serait impossible de vivre dans le confort et la fortune auquel elles se sont accoutumées. Ces convois immenses quittent le désert chargé d'Arak et entament leur chemin sur la route de l'Arak vers les différents coins des terres d'Avilar. Sur leur chemin, les caravanes échangeront leur précieux Arak contre des ressources qu'ils peuvent difficilement trouver dans le désert comme de la nourriture, du tissu, de l'encre et plusieurs types de plantes. Même s'ils manquent d'Arak en chemin, les cohortes détiennent assez d'autres ressources à marchander et ont donc rarement besoin de changer leur itinéraire. Ils poursuivent ainsi leurs échanges jusqu'à leur retour au Royaume d'Odrekar (entrée du désert).

Si la plupart des lignées priment la loyauté envers leurs comparses, la richesse laisse parfois place à l'escroquerie et à la corruption dans le cœur de certains membres de cette société. À défaut d'exploiter l'Arak comme les autres lignées, certains groupes de renégats ne se gênent pas pour faire de la briganderie et attaquent impunément les caravanes qui sillonnent les dunes du désert.

Le Conseil a donc mis en place des lois qui autorisent seulement les clans et les tribus nomades reconnues à circuler dans le désert et à en exploiter les ressources qui s'y trouvent. Toute personne prise en défaut se verra immédiatement renvoyée vers la ville d'Odrekar pour y subir un procès. Toute personne affichant un comportement hostile envers les caravanes sera traitée comme un ennemi des clans et verra son droit à la vie immédiatement révoqué. Ces procès réservent un sort guère favorable. Cependant, puisqu'ils se concluent souvent en expulsion vers la Vallée des Tempêtes, une « prison naturelle » se trouvant au centre du désert.

### Évolution de l'Arak

Aujourd'hui, l'Arak krig n'a plus la stature et la valeur d'antan pour deux raisons majeures. D'abord, en l'an 390, un gisement d'Arak a été pour la première fois découvert à l'extérieur du Désert ce qui a augmenté la quantité d'Arak en circulation, et a conséquemment diminué sa valeur. Ce gisement est aujourd'hui la fière propriété de la ville de Novamin. Ensuite, en l'an 400, la valeur de l'Arak a diminué à la suite de la guerre que les Krigs ont menée contre Ascension (île principale des Archipelles faelnières). L'Arak étant lié au désert et à la mauvaise réputation des Krigs, la possession de cette ressource était très mal vue. Cela a donc diminué sa valeur.

Actuellement, la valeur de l'Arak n'a pas augmenté malgré les changements politiques favorables. Bien que cette ressource soit de moins en moins vue comme « sale », la croissance de la quantité d'Arak en circulation égalise à peu près la demande. Ces deux changements consécutifs se neutralisant l'un et l'autre, cela explique pourquoi sa valeur n'a pas changé depuis l'an 400. Cette augmentation de l'Arak en circulation de même que le rehaussement de sa réputation sont attribuables à l'installation d'une ville krig à l'extérieur du désert.

## **Justice**

Le jugement des criminels est fait par le Conseil. Les délibérations sont donc faites de la même façon que les décisions politiques. Les Krigs perçoivent l'entreposage d'êtres déshonorables dans un cachot comme un gaspillage d'espace et de ressources. La vie étant extrêmement ardue dans le désert, tout ce qui peut servir à survivre doit être réservé à ceux qui le méritent. Les criminels sont donc jugés défavorablement, et la plupart du temps, sont exilés dans la Vallée des Tempêtes, où ils trouveront certainement la mort.

### La Vallée des tempêtes, une terrible légende

Officiellement, il s'agit d'un endroit situé au centre du désert faisant office de « prison naturelle » pour y contenir les criminels. Comme son nom l'indique, l'endroit est en permanence ravagée par de violents vents la rendant impénétrable. Les tempêtes de sable qui y sévissent en permanence rendent la vallée visible des kilomètres à la ronde.

On raconte également que des créatures ne vivant nulle part ailleurs dans le désert y ravaudent, toutes plus monstrueuses les unes que les autres. Quiconque s'aventure dans la Vallée des Tempêtes est promis à une mort aussi rapide que brutale; nul jeté dans la Vallée des tempêtes n'en est ressorti vivant. Ce que la population croit savoir à son sujet ne relève entièrement que de légendes! Cependant, une rumeur dit que des condamnés auraient réussi à survivre dans la Vallée des tempêtes et ils s'y seraient établis de façon permanente. Ces histoires sont toutefois considérées de « pures fantaisies pour inconscients » même par les plus téméraires et les plus instruits.

## **Origine du Clan Oustabar**

### Informations générales :

- Valeurs : Opportunisme, innovation, Adaptation
- Ville : Al-Razem
- Signification : La ville aux mille-et-une merveilles
- Fonction : Capital du Grand Désert

### Fondation de la ville

Les premiers pas du clan Oustabar datent d'aussi loin que l'émergence de leur première caravane pour y entreposer leur marchandise à commercer, mais voyant leurs avoirs augmenter de plus en plus en raison de leur appétit avide pour les richesses, les membres de la tribu n'eurent d'autres choix que de construire une caravane plus imposante et plus résistante aux intempéries du désert et à sa cruauté. Plus le temps passait, plus la popularité du clan Oustabar prenait de l'ampleur, ce qui poussa ce dernier à annexer des sections supplémentaires à la caravane menant ainsi au développement d'un grand marché, puis d'un village. Cependant, cette évolution a poussé le peuple à relâcher leurs traditions nomades et à s'établir pour de bon. De nos jours, la ville est surtout connue pour ses bains de sable doré et la forge du brasier.

*« Son origine remonte à une époque à laquelle la résilience des Oustabar a été mise à rude épreuve. Ayant accumulé trop de possessions pour ce qu'ils pouvaient se permettre de transporter, leur mobilité s'en voyait grandement ralentie et il n'était pas rare que les intempéries imprévues les amènent à perdre du matériel. Ils s'arrêtaient occasionnellement pour construire une caravane de plus, laquelle devait être de petite taille afin de permettre un retour en marche rapide, mais leur petite taille les rendait aussi plus vulnérables aux intempéries du désert. Puisqu'aucun endroit dans le désert ne semblait convenir pour s'établir en permanence, la solution la plus envisageable devint de limiter la taille de leur inventaire. Pour les Oustabar avides de possessions et d'opulence, cela était indiscutablement inenvisageable.*

*L'impasse atteint son paroxysme lorsque la caravane fut attaquée par de gigantesques fourmis des sables qui les ont contraints à se réfugier dans une grotte. Les Oustabars furent chanceux dans leur malchance puisqu'un éboulement survint au même moment et bloqua l'accès aux fourmis. Les Oustabars seraient capables d'en dégager l'accès, mais cela prendrait du temps et il devrait aussi reconstruire une*

caravane. Le doyen Oustabar eut soudainement l'idée de construire une plus grosse caravane plutôt qu'un ensemble de caravane modeste. Après tout, ils étaient à court de solutions et ils étaient contraints de rester longtemps dans la grotte, qui leur offrait un refuge. Le moment était opportun pour mettre cette nouvelle stratégie en œuvre. Les Oustabars étirèrent donc leurs ressources jusqu'au maximum et passèrent plusieurs semaines à construire une caravane aussi large que la taille de la grotte le permettait, plus imposante que jamais auparavant. Après de longues semaines sans voyager, ils se remirent enfin en route.

Ils ne furent toutefois pas au bout de leur défi puisque la nuit suivante, leur campement, planté à l'extérieur de la caravane géante, fut emporté par les vents. La Caravane, elle, avait tenu le coup contre les vents déferlants. Les Oustabars décidèrent donc d'annexer une section dédiée au repos à l'immense caravane.

Leur dur labeur qui avait conduit à une longue période d'isolement porta finalement ses fruits; d'une part, elle protégeait son équipage et leur butin, d'autre part son inusité captivait l'attention des marchands qu'elle rencontrait. Cela se révéla excellent pour les affaires puisque cela permettait d'offrir un inventaire démesurément grand et d'attirer une clientèle importante. Fiers de leur invention, la baptisèrent « le Déambulant Marché aux Mille-et-une Merveilles ».

La caravane continue de s'élargir lorsque quelques familles de marchands se joignirent aux Oustabars, si vite que l'énorme Caravane devint bientôt trop gigantesque pour être aisément déplaçable. Confrontée à nouveau au problème de taille à l'origine de leur invention, la Caravane s'arrêta à une oasis. Celle-ci était trop petite pour subvenir aux besoins du large clan, mais les Oustabars et leurs comparses avaient plus d'un tour dans leur sac. En explorant, un Krig découvrit des bassins avoisinants et songea que leur proximité ne pouvait qu'être due à une source commune. N'ayant rien de mieux à proposer, une poignée de valeureux Krigs commencèrent à creuser pendant que d'autres s'attardèrent au problème de la caravane. L'intuition des Krigs se révéla exacte et bientôt, l'Oasis fut suffisamment grande pour amplement satisfaire les besoins du groupe et plus encore... Ils décidèrent donc de s'y installer.

*Ainsi, la gigantesque caravane marchande devint village, qui devint à son tour ville. Les Oustabar furent désignés chef de la ville, qu'il nommèrent la Ville aux Milles-et-une Merveilles - Alirazem en Krig - en l'honneur de la grande caravane à son origine. Le nom devint Al-Razem au fil du temps. La toute première installation permanente représente un point marquant dans l'histoire des Krig puisque cela augmenta grandement leur qualité de vie. L'éventualité d'une vie paisible et confortable attira un grand nombre de krig. Le récit détaillant de l'adaptabilité et de l'innovation dont les Oustabar avait fait preuve et le paysage unique qu'offrait la ville charma le cœur de quiconque la visitait » (Extrait du chapitre la fondation d'Alirazem, première cité désertique tiré du manuscrit L'histoire du Grand Désert et l'évolution du vénérable peuple krig).*

### Inauguration de la nouvelle Al-Razem et héritage du Clan Oustabar

À la suite de la destruction de la ville par un djinn de feu, une grande partie de la ville fût endommagée. Le djinn a été miraculeusement contrôlé avant qu'un villageois ne soit tué ce qui permit d'avoir toute la main-d'œuvre possible pour reconstruire la ville afin de rapidement lui redonner sa gloire d'antan.

La réinauguration de la capitale du Grand Désert a voulu symboliser l'éloquence de la résilience, de l'honneur inébranlable et l'opulence du peuple. Voici des infrastructures marquantes :

- L'Antre Écarlate, siège du Grand Conseil à la tête du peuple, fut bâti à l'endroit même où la décision d'établir une ville fut prise. Il est dit qu'aucune salle n'a autant d'importance sur toutes les Terres d'Avilar. Plusieurs fois par année, le Conseil est appelé à tenir séance. Les barons de tous les clans ainsi que les chefs de toutes les lignées s'y réunissent pour discuter des taxes, des prix et d'autres problèmes touchant le désert. Les places les plus basses, plus près de la table centrale, sont les plus prisées et seules les lignées les plus puissantes peuvent les occuper, car pour avoir une place au Conseil, il faut acheter son siège.
- Le Temple du Héro fut reconstruit peu de temps après et une statue de l'Éveillé fut construite au pied de celle du Héro. Le Temple du Héro est l'académie militaire où les Krigs reçoivent un entraînement rigoureux des arts de la guerre. Ce temple fut bâti par l'Éveillé du Héro lorsqu'il eut terminé l'honorable quête

que lui lança le Héro en l'honneur duquel le Temple fut nommé. Le site donne aussi accès aux vestiges de l'Éveillé. En effet, un immense escalier de pierre reliant l'Académie Militaire à la dépouille fossilisée de l'Éveillé du Héro fut sculpté à même la montagne. Ce site est devenu un important lieu de pèlerinage pour les priants du Héro qui sont par centaines à emprunter la route chaque année.

- **Champ de verre** : la chaleur de la lave libérée par le djinn du feu se déversa dans les bains de sable doré et les changea en verre en faisant une infrastructure naturelle unique et magnifique. Les champs sont parsemés de quelques piscines de laves qui contrastent avec l'allure cristalline et bleutée du verre.

Encore aujourd'hui, malgré l'achalandage important que l'on retrouve à Odrekar, la ville d'Al-Razem est une ville très animée en raison de son histoire riche et de ses nombreuses attractions qui en font un véritable vestige de la culture krig. De plus, son emplacement stratégique à équidistance de chaque ville en fait un emplacement militaire et politique de premier choix. Les Oustabars sont certainement fiers de leur ville et estiment être les uniques détenteurs légitimes du titre de Baron bien qu'ils pourraient leur être révoqués par le Conseil.

#### Période sombre suivant la guerre en Astrana

*Depuis la mort de l'ancien baron Farid Oustabar en Astrana, les différentes lignées ont commencé à se questionner sur la succession. Plusieurs soulignent que Farid Oustabar avait liquidé une partie de sa fortune en investissant dans Astrana et en achetant un siège aux Solomeks, lesquels se sont soldés en échec après sa mort. On se demande alors s'il est approprié de confier un rôle aussi important que celui de Baron à son fils, Dom Oustabar. Ainsi, il fit face à une grande opposition lorsqu'il tenta de prendre la place de son père. Le clan était sur le point d'éclater en guerre civile. La lignée Ristar, lignée de premier rang du clan Oustabar, était à la tête de l'opposition contre les Oustabars. Leur influence politique prit toutefois fin lorsque tous les membres de la lignée furent retrouvés morts dans leur demeure, à l'exception de leurs serviteurs qui avaient disparu sans laisser de traces. Bien que les Oustabars étaient pour ainsi dire les seuls qui auraient un motif pour commettre un tel crime, tous furent forcés d'admettre qu'aucune preuve ne les liait au meurtre. Plutôt, il fut suggéré que leurs serviteurs, qui ne vivaient pas dans les meilleures conditions,*

*auraient pu assassiner leur maître comme ultime vengeance. Puisque l'opposition qui s'élevait contre eux s'est écroulée avec la lignée Ristar, la lignée Oustabar conserva le pouvoir. Pire encore, chaque membre ayant péri et aucun héritier externe à la famille n'a pas été désigné, ce fut la lignée Oustabar, demeurée la lignée en chef, qui récupéra la fortune du clan Ristar.*

*Les Oustabars ont renoué leur lien commercial à l'extérieur du grand désert, mais partout où ils allaient, une réputation sanglante les suivait. L'enquête sur la mort du clan Ristar est toujours considérée comme non résolue, mais une chose sûre, ce sont les Oustabars qui en ont le plus profité.*

*La découverte d'un nouveau gisement d'Arak en dehors du Grand Désert a complètement bouleversé le Conseil. Après un long débat, il a été décidé avec le temple du Héro de déclarer une croisade pour réclamer le gisement. Le Conseil devait alors désigner le clan qui dirigerait l'expédition et prendrait contrôle du gisement. Leur décision s'arrêta sur le clan Kartrich, mais cette décision fut contestée par le clan Oustabar. Contre toute attente, Dolryk Oustabar, le descendant de Dom, annonce au Conseil qu'il réclame le gisement, déterminé à prouver la valeur de son clan et à restaurer par la même occasion leurs honneurs ternis. Leur courage et leur ambition allaient être testés dans cette croisade.*

*Cette mission se solva également en échec pour les krigs qui furent rapidement éliminés d'une lutte opposant diverses factions humaines. Le gisement fût ultimement récupéré par Hayden Cole dont l'exploit se conclut par la fondation de la ville de Novamin » (Extrait du chapitre L'histoire du Clan Oustabar; une lutte sans fin tiré du manuscrit L'histoire du Grand Désert et l'évolution du vénérable peuple krig).*

### État actuel du clan Oustabar

Le fonctionnement interne du clan fût brièvement perturbé à la suite du banquet d'anniversaire du baron Oustabar en l'an 400. Après une manigance orchestrée par le chef du clan Urkar sans que les autres chefs de clan s'y opposent, le baron fût vaincu et détrôné par un humain du nom de Askeladd. L'homme dirigeait un groupe ayant mystérieusement abouti aux portes d'Odrekar quelques mois plus tôt et faisant depuis affaire avec le baron Urkar.

Ce couronnement eut toutefois moins de conséquences qu'attendu dans la ville d'Al-razem puisque Askeladd suivait son propre programme. L'homme n'avait tellement rien à faire de la ville que certains pensèrent que la seule motivation du baron Urkar à l'origine de cette supercherie n'était qu'une plaisanterie. Comme le reste du désert, le baron fût pris par surprise lorsque le baron Oustabar utilisa son nouveau pouvoir pour plaider en faveur d'une déclaration de guerre à Ascension. Ce dernier ayant disparu à la suite de l'attaque qu'il mena, les affaires internes de la ville d'Al-razem revinrent rapidement à l'ordre contrairement au reste du désert encore marqué par cette étrange guerre.

### **Origine du Clan Kartrich**

#### Informations générales:

- Valeurs : Valeur: Dominance, abondance, grandeur
- Ville : Qaddan
- Signification : le passage vers le désert bleu
- Fonction : Ville portuaire du Grand Désert
- Population actuelle : Inconnue

Les Kartrich sont depuis la nuit des temps d'incroyables marchands en quête d'abondance et de pouvoir. C'est pourquoi ils se sont mis en tête de pouvoir fonder une ville pour les avantages évidents que cela leur conférerait. Ne reculant devant rien, les Kartrich n'hésitèrent pas une seule seconde à se diriger vers l'extrémité sud du Grand Désert lorsqu'ils eurent vent des rumeurs qu'il y avait un oasis vacant, même si cela les forçait à passer près de la Vallée des Tempête, un endroit constamment ravagé par les vents. Les Krigs qui osaient se rendre jusque là étaient peu nombreux à traverser vers le sud et ceux qui en revenaient étaient encore plus rares. La Vallée des Tempêtes était, et est encore à ce jour, bordée de « mers de sable », des étendues de sable dans lesquelles quiconque a le malheur de poser les pieds se retrouve aussitôt engouffré vers des profondeurs inimaginables.

#### Fondation de Qaddan

En temps de misère, l'honorable famille Kartrich décida de tout laisser pour partir en quête de territoires plus prospères. Bravant les conditions hostiles et mortelles du désert, les Kartrich longèrent la côte du désert pendant des jours en recherche de la perle rare, un oasis où fonder une ville. Puis, vint le jour où les dieux

leur sourirent enfin; ils étaient arrivés au bout de leur voyage. L'oasis qu'ils espéraient découvrir donnait en fait au bord de la mer qu'ils surnommèrent poétiquement *le désert bleu*. Les Kartrich virent cela comme une éventuelle opportunité d'élargir leur commerce en plus d'accéder à une plus grande variété de ressources. En effet, l'oasis leur donnait accès à un nombre de ressources plus grand que partout ailleurs dans le désert et sûrement plus riche que ce que la ville d'Al-Razem avait à offrir. Par contre, cela venait à un fort prix puisque le périple jusqu'à l'oasis exigeait de passer fort près de la redoutable Vallée des Tempêtes, un endroit balayé en permanence par les vents et habité par d'immondes créatures. Les Kartrich suffisamment ambitieux, valeureux, et fort décidèrent tout de même de s'y établir.

Ainsi furent érigées les premières fondations du joyaux qu'allait devenir Qaddan, *Le passage vers le désert bleu*. Un port fut rapidement aménagé pour y pratiquer la pêche. Le pari des Kartrich s'avéra payant, puisque un grand nombre de familles krigs furent attirées par les avantages uniques que la nouvelle structure avait à offrir. De plus, les épreuves se dressant devant quiconque espérait se rendre à la ville permettait de sélectionner les Krigs les plus habiles et endurants des faibles et des incapables, ce qui convenait parfaitement aux Kartrich qui valorisent particulièrement la supériorité.

La ville fut construite rapidement jusqu'au jour où les ressources vinrent à manquer et la population n'était pas entièrement suffisante pour permettre d'aller chercher suffisamment de ressources. Cette période de stagnation fut toutefois perturbée par l'arrivée de bateaux qui s'amarrèrent près du port. Pour les Krigs, ce fut leur première rencontre avec une autre race. Ces êtres étaient en tous points différents des Krigs et parlaient un dialecte qui leur était étrangé. Ils étaient cornus, poilus, immondes et physiquement faibles. Leurs habitudes et croyances étaient chaotiques et manquaient grandement de civilité ce qui importunait la population.

Pour rétablir l'ordre et délivrer ces pauvres vagabonds de leur primitivité misérable, la famille Kartrich eurent la bienveillance de confisquer leurs bateaux et les amenèrent à travailler pour le bien de tous. Cela permit aussi aux Krigs de généreusement déléguer leur travail d'ouvrier aux rescapés cornus afin de se consacrer à nouveau à la récolte de ressources, pour laquelle les bateaux confisqués furent très utiles. L'arrivée de cette main d'œuvre fraîche et abondante permit donc de propulser l'émancipation

de la ville à des sommets jusque-là inespérés et inégalés dans la valeureuse population krig.

Leur exploration permit aux Krigs de découvrir les côtes des terres d'Avilar et d'exploiter ses ressources environnantes. Éventuellement, ils rencontrèrent quelques membres des autres races comme les humains et les Faelnirs, bien que peu nombreux dans des coins aussi reculés. Néanmoins, peu d'habitants côtiers constatèrent les bénéfices de marchander avec les Krigs et c'est ainsi que naquit le début du marchandage entre les races par voies maritimes. Quelques visiteurs d'outre-terre s'aventurèrent jusqu'à Qaddan et eurent même le privilège d'y entrer. Dans leur grande hospitalité, les Kartrich veillèrent à dissimuler la présence de ceux qui ne pouvaient point en sortir, les esclaves cornus.

### **Le clan Kartrich**

Les Kartrichs sont encore aujourd'hui de forts croyants en la supériorité de la race et de la tradition marchande. Leur lignée est à l'origine de la fondation de la deuxième grande cité désertique et ils en tirent une énorme fierté. Ils sont d'ailleurs en grande partie responsables de l'esclavage des Boskyrs, qu'ils considèrent comme un service rendu à cette race « primitive » ainsi que pour la croisade qu'ils ont commanditée après leur libération. Avec le temps, les Kartrichs ont été contraints de coopérer avec les autres races pour continuer de prospérer, mais encore aujourd'hui ils ont toujours un sentiment de supériorité vis-à-vis des autres races qu'ils cachent uniquement lorsqu'il est temps de faire des affaires. Ainsi, les relations qu'ils tissent avec d'autres peuples ont un caractère très transactionnel. Les Kartrichs sont reconnus par le Grand Conseil pour leur fort sens de l'honneur et des affaires. On croît en leur droiture et leur expérience marchande toutes deux sans équivoque. Leur promotion de leur nationalité en fait souvent une lignée de premier choix pour bien représenter la grande valeur de la race à l'extérieur du Grand Désert, leur population étant en nombre très restreint. Il existe une certaine rivalité entre les Kartrichs et les Oustabars qui est souvent mise de l'avant lorsqu'il est question de la capitale du grand désert. Les Kartrichs voudraient en effet plus de mérites pour avoir fondé la première ville digne de ce nom et pour avoir permis l'expansion de la civilisation jusqu'à la pointe du désert. D'ailleurs, ils chérissent secrètement le désir d'humilier les Oustabars qu'ils considèrent comme une lignée déchue.

Conjointement à la construction de leur ville portuaire, les Kartrichs se sont perfectionnés dans la confection d'équipements navals. En effet, ils furent contraints d'admettre que pour favoriser un plus grand afflux de visiteurs vers la ville et leur permettre d'en sortir plus facilement, il serait pertinent d'avoir un moyen de naviguer sur les mers de sable. Ainsi, ils s'inspirèrent des embarcations qui avaient amené les Boskysr jusqu'à leurs terres et construisirent des navires qui leur permettraient de traverser les mers des sables.

Encore aujourd'hui, l'équipement conçu par les Kartrichs est reconnu pour son efficacité et sa qualité.

### La prise de Qaddan et la chute du clan Kartich

*« Dans les jours précédant l'attaque d'Ascension, en l'an 400, le baron Kartrich fût assassiné en raison de ce qui fût qualifié de coup monté et d'escroquerie suite au non-respect, dans un moment fatidique, de sa part d'un échange de ressources. La ville fût prise d'assaut peu de temps après par une bande de gens se prénommant "les Oubliés". Le baron Oustabar nouvellement couronné les accompagnait également.*

*Au point culminant de l'attaque des Krigs, lors de la nuit désormais connue sous le nom « la chute d'Ascension » une explosion de flore magique frappa de nombreux recoin du monde, dont Qaddan. La ville fût particulièrement touchée au point où la flore luxuriante entoure désormais la ville dans un rayon de plusieurs kilomètres ce qui laisse croire à certains qu'une vaste oasis a très certainement vu le jour quelque part dans la faune. Le côté de la ville faisant face au désert est donc désormais inaccessible.*

*Le reste de la famille Kartrich ayant préalablement trouvé refuge chez leur cousin éloigné, le clan Farkir, ils n'osèrent tenter de reprendre la ville que lorsqu'ils apprirent que leur doyen avait été assassiné et que les tunnels sous-terrains connectant la ville d'Adeem à Qaddan avaient tous été refermés. Étant en apparence impénétrable et selon la plupart, entièrement recouverte de forêt, la ville fût officieusement effacée de la carte du désert. Les Kartrichs n'ont fondé aucune nouvelle ville depuis, bien qu'ils préservent leur siège au Conseil » (Extrait du chapitre*

« Le règne de la flore et la chute d'un empire » tiré du manuscrit «L'histoire du Grand Désert et l'évolution du vénérable peuple krig»).

### Le sombre passé du clan Kartrich

À l'époque de l'esclavage des Boskys, il est raconté que les Krigs de Qaddan récoltaient les yeux des Boskys. Leurs yeux ressemblant à des perles de galaxie, leurs yeux servaient de bijoux. Aujourd'hui, cette pratique est bannie depuis des siècles et n'est pas discutée dans les cercles civilisés. Lors d'une cérémonie d'inauguration de la paix entre les Boskys et les Krigs, tous les bijoux furent brûlés. Certains racontent que quelques spécimens sont cachés dans le palais du clan Kartrich. Il n'existe toutefois pas de témoignages infirmant ou confirmant cette idée...

### **Origine du clan Farkir**

#### Informations générales:

- Valeur : connaissances, initiative, famille
- Ville : Adeem
- Signification : Le sanctuaire de pierre
- Fonction : Grand Oasis et prestigieuse académie d'alchimie

Le clan Farkir est l'une des lignées qui suivirent les Kartrich dans leur voyage et participa de près à la fondation de Qaddan. En fait, les liens serrés qu'entretiennent les deux familles remontent bien avant la création des premières villes. La famille Farkir se dévoue à l'étude des ressources naturelles et des habiletés alchimiques. Leur talent allant de maîtres-soigneurs à aide-cuisinier en fait des alliés d'intérêt et explique la raison pour laquelle ils furent des partenaires de premier choix pour assister les Kartrich dans la fondation de Qaddan. Lorsque la rumeur d'un gisement d'Arak inexploité hors de la ville fut rapportée aux Kartrich, les Farkir, assoiffées d'exploration enrichissante et toujours en quête de découvertes, se portèrent aussitôt volontaires pour seconder l'expédition. Leur enthousiasme et leur lien de confiance étroit avec les Kartrich leur permirent d'être sélectionnés comme prospecteur pour participer à l'expédition. Toutefois, le chef de la lignée des Farkir décida de déléguer cette honorable mission à son fils Melrik, qui commençait à s'habituer un peu trop à la « paisible » vie de sédentaire, croyant que celui-ci pourrait bénéficier d'une telle expérience. Le Baron Kartrich donna son accord, content de préserver son bras droit

à ses côtés et sûr que l'expertise de Melrik était plus que suffisante pour mener à bien cette expédition.

#### Découverte de la ville :

##### [Journal d'un Prospecteur - la découverte de la ville d'Adeem](#)

*« La fille aînée des Kartrich, Melkiora, fut envoyée par son père en tant qu'émissaire pour aider à la gestion de la colonie, qui grandissait à vue d'œil. Les deux familles incroyablement proches en tous points, ils n'eurent aucune difficulté à s'entendre sur la façon de gérer la ville. Leurs entreprises allaient si bien en fait, que la prospérité qu'ils avaient construite ensemble les rapprocha considérablement. Ainsi, les deux Krigs s'éprirent l'un de l'autre. Le Baron Kartrich, en plus de leur donner sa bénédiction, décida de leur léguer la ville comme cadeau de mariage, à condition que si quelque chose advenait à arriver à sa précieuse fille, la ville lui revienne. Ainsi, Adeem avait son nouveau Baron, Meldrik Farkir, et un nouveau clan fut officiellement fondé.*

*La réputation des talents de l'alchimiste et de l'atmosphère paisible de la ville attira un grand nombre de Krigs désireux d'étudier davantage les propriétés de l'arak et de perfectionner leur art. Leur arrivée contribua grandement à augmenter la qualité de ce que la ville avait à offrir; les alchimistes imminents ayant plusieurs habiletés fort utiles à partager. Le laboratoire prit de l'expansion conjointement à la ville et bientôt une académie d'alchimie ouvrit officiellement ses portes. Cette Académie était bien sûr dirigée par Meldrik Farkir, devenu un alchimiste de renom.*

*Encore aujourd'hui, la ville de Adeem est reconnue comme une ville spécialisée dans la pratique de l'alchimie et la connaissance des sciences naturelles. En fait, Adeem est à l'alchimie ce qu'Ascension est à la magie. »*

*(Extrait du chapitre L'histoire du Clan Farkir; bâtir une puissance à partir d'un miracle tiré du manuscrit L'histoire du Grand Désert et l'évolution du vénérable peuple Krig)*

## **Origine du clan Urkar**

### Informations générales

- Valeur : protection, prospérité, rédemption
- Ville : Odrekar
- Signification : la gueule du désert
- Fonction : Capitale marchande du Grand Désert

### Fondation de la ville

*« Pendant longtemps les Krigs étaient confinés dans leur désert par l'imposante chaîne de montagne qui entoure le désert. Tout cela change à l'an 9, lorsque l'Éveillé du Prophète libéra les Boskys des Krigs. Pour fuir le Grand Désert, l'Éveillé du Prophète sépare les montagnes, créant ainsi une brèche, qui serait le tout premier passage vers l'extérieur du désert.*

*Lorsque les Krigs ont réalisé le potentiel mercantile de vendre l'Arak aux autres races, ils envoient des convois d'Arak, les caravanes, de l'autre côté de la faille. Ainsi est née la route de l'Arak.*

*La circulation particulièrement longue d'une telle quantité de richesse en attira plus d'un qui saisit alors l'opportunité de s'enrichir jamais comme auparavant. Plusieurs Caravanes firent ainsi face à de multiples embuscades et beaucoup de richesse fut perdue aux mains de criminels avarés. Bien que des postes de garde furent érigés, ceux-ci étant en trop petit nombre, cela n'empêcha pas les détournements de caravanes.*

*Face à leur fréquence grandissante, certaines caravanes préférèrent contourner la route de l'Arak, mais ces détours périlleux — et parfois sans retour — conduisaient inévitablement à la faille, seul passage à travers les montagnes.*

*Une guilde de bandits décida de tourner cela à leur avantage et de s'y établir, contrairement à leurs rivaux constamment en déplacement afin d'éviter d'être saisis. Cette bande de criminels parvient rapidement à imposer sa loi. À l'aide d'un mur grossier, ils barricadèrent l'endroit et taxèrent tous ceux qui voulaient entrer ou sortir du désert.*

*Des milices accompagnant les marchands possédant suffisamment de moyens pour se les offrir furent écrasées à répétition par les bandits. Le vent de leurs exploits se répandit et attira d'autres groupes de brigands. La guilde accueillie quiconque étant prêt à se rallier à leur cause, dont la plupart étaient d'autres parias et rebuts de la société dont l'exclusion des villes et des villages avait conduit à la criminalité comme ultime espoir de survie. Le barrage prit ainsi de l'expansion et devint une menace croissante.*

*Le blocus de la route commerciale devint une véritable protestation contre l'aristocratie avare et élitiste qui gouvernait la société Krig. Les rumeurs de ce qui sembla une noble cause pour certains traversa les montagnes et attira la sympathie de plus en plus de gens de chaque côté des chaînes de montagnes. Les rumeurs d'une guerre imminente se faisaient de plus en plus forte, ce qui exerça une pression sur les barons dont les tentatives d'intervenir s'étaient jusqu'alors résolues en échec.*

*Le Conseil des clans, conscient de cette menace et profondément humilié de voir leur richesse et leur empire continuellement menacés par une bande de vulgaires malfrats, se devait de trouver une nouvelle stratégie. Après 3 nuits de délibération, ils décidèrent de tenter l'impensable.*

*Les Barons se rendirent en personne à la faille pour demander audience au chef du groupe de pillards. Ils furent accueillis dans une grotte, creusée à même la montagne près de l'oasis magnifique se trouvant au centre du canyon certainement creusée par la chute qui alimentait l'oasis. Les négociations furent longues et éprouvantes, mais portèrent ses fruits. L'accord qui en résultait conservait le droit d'exiger un paiement pour le passage, fixé selon des normes établies cette fois, mais pourrait conserver leur poste sans être constamment assaillis. En échange, la guilde avait l'obligation de protéger le désert des intrus et nul ne pouvait entrer sans autorisation. Autrement dit, les bandits se virent confier le devoir de veiller au bien de la population. Pour la première fois traitée en égal par les aristocrates qui se faisaient normalement un plaisir de les mépriser, tout en ayant la possibilité de continuer à s'enrichir, la guilde de brigand vit naître en eux un sens du devoir et accepta. Après tout, cela serait préférable à constamment repousser les armées qui*

*tentaient souvent de les assiéger et permettrait de restaurer l'honneur que la société leur avait si longtemps refusé.*

*La ville d'Odrekar a ainsi vu le jour en l'an 48 avec l'accord de tous les chefs de lignée de l'époque. Le mur grossier est ainsi devenu un rempart imposant, tandis que la grotte est devenue un village puis une ville. Le clan Urkar, nommé ainsi en l'honneur du groupe de bandits à la tête du barrage, vit le jour avec son premier baron Salim 1er qui officialisa la création du royaume d'Odrekar. Les anciens bandits pouvaient se vanter de posséder à la fois la noblesse d'âme et la noblesse des aristocrates ».*

*(Extrait du chapitre L'histoire du clan Urkar; de puissance redoutable à allié indispensable tiré du manuscrit L'histoire du Grand Désert et l'évolution du vénérable peuple krig)*

### Description

Les montagnes-frontières sont une chaîne de montagnes qui, avec l'océan, encercle le grand désert. Le royaume d'Odrekar se trouve dans ces montagnes, plus particulièrement autour du défilé qui les traverse. Du côté du désert de la chaîne, on peut voir les effets du sable, qui, au fil du temps, a érodé les parois, les rendant si lisses et escarpées qu'elles sont pour ainsi dire impraticables. Du côté de la plaine, la chaleur est moins présente et les vents y sont moins forts. Le paysage de ce côté semble déchiqueté et rappelle les dents d'une créature gargantuesque d'autrefois. C'est ce relief particulier combiné au souffle chaud qui sort de la passe qui a donné au royaume d'Odrekar le surnom de la Gueule du Désert. Elles forment une barrière naturelle contre la chaleur qui y règne empêchant le désert de se répandre dans les autres royaumes.

### Fonctionnement/ambiance dans la ville

Lorsque les marchands des royaumes d'Odrekar arrivent, les remparts immenses majoritairement sortis des falaises sont là pour les accueillir. Les gardes sont à la fois charismatiques et imposants et surtout vigilants. La ville étant marchande et la nation krig fière, le clan Ukar se doit d'imposer le respect tout en inspirant confiance. N'importe qui et n'importe quelles marchandises peuvent entrer dans les murs tant que la taxe est payée bien sûr. Une fois le mur franchi, une multitude de tentes de

toutes les couleurs accrochent l'œil, spectacle en constant changement au fil des départs et des arrivées. Souks, étals et scènes sont installés autour de l'oasis qui borde l'un des côtés de la Faille. Vendeurs et crieurs publics essaient de voler la vedette voulant tous obtenir l'Arak au meilleur prix. Ils attendent tous ainsi les caravanes arrivant du désert par la seule voie laissée libre. Mais gare à celui qui tente de fuir vers le grand désert. Seuls les Krigs et les détenteurs de conduits y sont autorisés. Les falaises sont creusées de centaines de fenêtres, portes, balcons et autres vérandas. Les plus riches, toutes races confondues, y vivent dans des grottes fraîches.

### **DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE DE SALAZZAR**

#### Informations générales :

- Valeurs : Égalité, paix, progrès
- Ville: Salazzar
- Signification: Le progrès dans l'union
- Fonction: Assurer l'expansion du peuple krig et redorer sa réputation, servir de lieu d'échange et d'ambassade

#### Fondation de la ville de Salazzar :

Une nouvelle ville à l'extérieur du désert fut fondée en réaction aux perturbations géopolitiques résultantes de la guerre contre les Archipelles, soit la ville de Salazzar. La cité-ambassade n'appartient pas à un clan en particulier bien que l'une des co-dirigeantes fait partie du clan Urkar:

*« En raison des grandes perturbations écologiques et politiques qu'a connues le Désert krig à la suite de l'assaut d'Ascension, le clan Urkar cru avantageux d'élargir le territoire afin de se rapprocher des autres nations et rétablir des liens favorables avec eux.*

*Le clan Urkar suggéra d'envoyer l'illustre archiviste Baba Urkar pour mener ce qui serait au départ une mission diplomatique. Le conseil appuya cette décision, croyant que son expérience inégalée avec les humains serait un atout avantageux. Ce que Baba ne savait pas toutefois, est que certains membres du Conseil voulaient surtout profiter de l'occasion pour se débarrasser de sa présence. En effet, Baba faisait partie des quelques nobles à remettre en question le fonctionnement du désert, et le Conseil craignait ce que cela représenterait pour eux si ces revendications*

obtenaient l'appui du peuple. Le pouvoir du Conseil serait en péril. Baba parti donc en mission diplomatique, accompagnée de beaucoup de Krigs partageant ses convictions, un double succès pour le Conseil. Le petit groupe s'arrêta sur les terres luxuriantes et paisibles, en apparence inhabité. Certes vacantes à la surface, les terres recouvraient en réalité la vaste nécropole d'Entropia

L'impression de tranquillité se dissipa rapidement, lorsque les troupes accompagnant Baba furent attaquées par des morts-vivants semblant sortir de nulle part. Les troupes du désert étant déjà en route — et l'endroit étant vraiment parfait selon Baba, il n'était pas question de reculer. Ainsi, Baba étudia l'ennemi et une série d'événements opportuns lui permirent de s'introduire dans la ville. Elle y rencontra un jeune homme du nom d'Askeladd prétendant être le baron Oustabar ayant mené l'assaut sur Ascension, ce qui n'avait aucun sens. Toutefois, son désir de réparer les dommages collatéraux dont le désert — pour sa majorité aucunement impliquée dans l'attaque d'Ascension — semblait sincère et inspira la confiance de Baba.

La situation n'avança guère toutefois, car les autorités d'Entropia refusèrent toute audience avec l'Archiviste et les attaques continuèrent.

La situation empira lorsque l'armée Krig arriva au campement; croyant qu'il serait accueilli dans les fondations d'une ville, le général crut que l'incompétence apparente de Babe masquait une trahison. Elle fût ainsi enfermée pendant que l'Armée était coincée sous son joug tyrannique. Entre-temps toutefois, Baba réussit à proposer un marché à Askeladd. Le brave jeune homme et ses compagnons parviennent à occire le tyran à un moment stratégique, et conclut un traité de paix au nom de la reine — en apparence absente — d'Entropia et la troupe de Krigs désormais dirigée par Baba.

Le traité de pas énonça ceci : l'armée d'Entropia cesserait perpétuellement toute hostilité à l'endroit des Krigs, à condition que ceux-ci aident Entropia à repousser l'armée qui prévoyait les attaquer. Le traité de paix inaugura également la fondation de la ville de la Salazzar, dont Askeladd et Baba seraient les premiers dirigeants. La ville devait servir d'Ambassade pour Krigs et Humains, qui dirigerait la ville en coopération, selon des coutumes plus justes et démocratiques à l'image du progrès

*observé dans les villes — la plupart — de l'Empire des hommes. Ainsi naquit la 1re ville qui marqua l'expansion et le renouveau de l'Empire Krig. »*

(Extrait du chapitre : *Salazzar; le progrès dans l'union* tiré de l'ouvrage *L'évolution du règne krig au-delà les âges*)

### Fonctionnement

La gestion de la cité-ambassade s'inspire à la fois d'éléments de la culture krig et humaine. Comme dans l'empire de Vaelrune, les dirigeants doivent être élus par la population. Similairement à ce qu'on observe chez les Krigs, les citoyens contribuant à l'émancipation et au fonctionnement de la ville peuvent influencer la prise de décision. Par contre, ce droit n'est pas réservé à une exclusivité de nobles, mais à chaque citoyen, peu importe son rang social, et il n'existe pas de conseil à proprement parler. Chaque citoyen communique directement aux dirigeants de la ville lorsqu'il en ressent le besoin ou lorsqu'il est appelé à le faire, par exemple quand un changement envisagé requiert le vote des citoyens).

La communauté étant au départ peu nombreuse, chacun des membres était évidemment informé des décisions, intentions ou projets. Cette politique de transparence demeure en vigueur malgré l'agrandissement de la population. En effet, le principe d'équité et d'égalité pour tous implique que chacun soit informé au même niveau. Ce principe de transparence et d'accessibilité de l'information est donc une politique cruciale de la cité-ambassade.

Toutefois, si la croissance de la cité l'exige, le fonctionnement pourrait connaître des modifications si la structure actuellement en place n'est plus l'option jugée la plus favorable aux habitants. Autrement dit, bien que les valeurs et idéaux guidant la direction de la ville demeurent les mêmes, la manière dont ils sont exécutés pourrait être amenée à changer en fonction de l'évolution de la population.

### Population

Bien que la cité-ambassade n'était au départ qu'un campement krig, beaucoup d'humains ont rejoint sa population. La fondation de la ville coïncidant avec la conscription sordide de Vaelrune et la destruction de plusieurs villages avoisinants contribua à y attirer un flot de nouveaux arrivants. La cité est ouverte à quiconque

adhère à ces valeurs d'entraide, de paix et d'égalité, et offres refuges à quiconque accepte de contribuer à son émancipation d'une manière ou d'une autre. Bien qu'elle soit fondée par Krigs et Humains, Salazzar est également ouverte aux autres races (Boskyrs, Faelnirs et Voreks) et il n'est pas impossible que des représentants de ces nations soient éventuellement invités à occuper une position politique plus officielle au sein de la cité. La population est actuellement composée d'Humains et de Krigs en proportions égales.

### Modes et tendances

À l'image de sa population, la mode est un amalgame des tendances retrouvées chez les Humains et les Krigs, une prolongation de ce qui était déjà observé dans l'accoutrement des Krigs qui ont dû s'adapter au climat bien différent de celui du désert.

La coutume krig de porter des peintures tribales aux couleurs des attributs qu'ils veulent montrer se voit aussi par le port de bijoux ou d'étoffe de tissus selon le même « code » tant chez les Krigs que chez les Humains. Cette tendance s'observe aussi dans les accents décoratifs des bâtiments :

- Marchands, richesse, luxe, etc. = mauve
- Archivistes, scribes, savoir, etc. = bleu
- Alchimie = orange (en référence à l'arak très utilisé dans l'alchimie chez les krigs) et de plus en plus de vert (en référence à l'aspect herboriste de l'alchimie)
- Tout ce qui est associé au combat, à la force = rouge

### Allégeances religieuses

Aucun culte n'est particulièrement proéminent dans la Cité. Il est important de noter toutefois qu'en raison de la récente dérive religieuse impliquant un culte du Prophète à Entropia, peu de priants semblent s'associer à ce dieu.

Les autorités rappellent par ailleurs aux habitants que ceux-ci sont avant tout contraints de respecter les règles de la cité et que la pratique d'actes religieux ne doit en aucun cas promouvoir ou résulter des actes violents ou discriminatoires.

## Économie

La cité-ambassade fait aussi office de lieu d'échanges de ressources puisque des marchands et des habitants des quatre coins du monde y sont en territoire neutre (pour plus d'information sur la valeur de l'Arak, voir la section *Évolution de l'Arak*).

## Politiques externes

La cité-ambassade de Salazzar a évidemment une entente de paix et de collaboration avec la ville d'Entropia de même que des relations favorables avec le Désert en particulier le Clan Urkar, duquel provient Baba. Les relations sont toutefois compliquées entre ces deux états et la Cité est sujette à controverse chez la noblesse krig. Brièvement, voici pourquoi :

- D'une part, la cité-ambassade ne peut pas être trop fortement affiliée au désert puisque premièrement, elle souffrirait de la réputation présentement défavorable du Désert et deuxièmement, elle ne serait plus réellement une ambassade en raison d'une alliance disproportionnée envers les krigs au détriment des autres races.
- D'autre part, les Krigs de la cité-ambassade sont pour une écrasante majorité en désaccord avec le fonctionnement actuel du Désert. Autrement dit, avec la façon dont la noblesse gère le désert. Pour attirer les gens à construire une cité prônant les valeurs progressistes auxquelles ils adhèrent, les Krigs de Salazzar gagnent donc à clamer haut et fort qu'ils ne sont pas associés au désert plus qu'aux autres nations.
- Du côté du désert, la noblesse *Old Money* est heureuse de voir un mouvement de Krigs en désaccord avec leur idéologie quitter le désert, puisqu'avec leur départ diminuent les risques que le statu quo soit renversé. D'un autre côté, si trop de Krigs quittent le désert, la noblesse n'aura personne sur qui exercer son pouvoir.
- De plus, puisque le clan Urkar contrôle désormais la seule et unique sortie du désert, s'opposer à soutenir la cité-ambassade revient à s'opposer au clan Urkar lui-même. Les nobles ne peuvent pas se permettre d'être la cible d'un blocus si leur relation avec le clan Urkar se rompait.
- D'un point de vue de politique externe, les Krigs dans l'ensemble risquent d'avoir une meilleure réputation si ceux de la cité-ambassade font bonne figure

auprès des autres populations... et qui dit meilleure réputation, dit plus d'opportunités de faire de bonnes affaires commerciales.

### Infrastructures

Curieusement, la bibliothèque est ridiculement développée comparativement à l'état des autres infrastructures plus essentielles au bon fonctionnement d'une cité. Certains se doutent que la raison derrière cette décision vient du fait que la dirigeante est avant tout une archiviste. Puisque la majorité des habitants de la cité ont immigré après la construction de la bibliothèque, ils savent pertinemment que leurs fonds sont réinvestis dans la construction d'infrastructures qui leur bénéficiera plus directement. Ainsi, personne n'est outré de l'opulence de la bibliothèque, bien que plusieurs trouvent cela comiquement ridicule.

L'érection d'infrastructures essentielles fût rapidement mise en place dès l'officialisation de la ville. La population put voter pour les projets qu'elle voulait mettre en place. Les infrastructures que l'on y retrouve actuellement sont les suivantes :

- Quartier militaire : En ce qui concerne les bases militaires, la couleur rouge est prédominante sur différentes surfaces des murs et la décoration des lieux comme des drapeaux rouges, des statues de guerriers krigs légendaires, des meubles, etc. Sachant que l'art de la guerre est particulièrement ancré dans la culture krig, il est tout à fait naturel que les bases militaires soient imposantes et on les distingue facilement des autres bâtiments de la ville par leurs hautes murailles.
- Marché à ciel ouvert : On ne peut évidemment pas passer à côté du Marché Ambulant détaillant ses victuailles, étoffes et autres ressources précieuses sur des étales à l'air libre où les marchands se font compétitifs dans l'intérêt de faire des profits.
- Comptoir d'apothicaires et de soin : on y retrouve de nombreuses mixtures alchimiques de même que des soignants. Les avancées de l'académie d'alchimie de Adeem y sont mises en valeur.

## **Les Faelnirs, enfants des Océans**

### **Prémisse**

Bien que l'Océan puisse être d'une grande beauté, il peut également faire preuve d'une grande cruauté sans bornes. Il est dit que dans le fond de l'océan reposent les dépouilles de certains vaincus de la Première Guerre. Ces âmes déchues seraient condamnées à se noyer pour l'éternité, abandonnées par les dieux pour rappeler à quiconque le sort qui attend ceux qui osent se mesurer à eux. On raconte que de leur souffrance, ces âmes déchues créent les tempêtes afin d'entraîner d'autres âmes dans les profondeurs abyssales pour y partager leur tourment. La seule façon de mettre un terme à leur supplice et du même coup libérer l'océan de leur sinistre présence serait de récupérer et brûler leur corps libérant ainsi leur âme pour qu'elle puisse rejoindre les étoiles. Malheureusement (ou heureusement), les fonds marins ne sont accessibles qu'à très peu de mortels et cela ne fait guère exception pour les Faelnirs, les enfants de l'Océan.

### **Origines**

Les Faelnirs seraient nés dans le froid et la noirceur des fonds marins. Une légende raconte que l'Arcane voulait partir à la recherche de son frère, l'Ombre, dans les fonds marins, le seul endroit semblant échapper à toute lumière. Ne pouvant quitter la terre sur laquelle elle veillait, l'Arcane déversa sa lumière dans les océans espérant que son appel rejoigne celui qu'elle cherchait. Lorsque celle-ci atteint les profondeurs abyssales, toutefois, ce ne fut pas l'Ombre qui s'éveilla, mais des êtres d'eau et de lumière; les Faelnirs. Aujourd'hui, les Faelnirs sont généralement reconnues comme des intellectuels sophistiqués et des mages hors pair.

### **Histoire**

#### **Origine de la civilisation**

Les Faelnirs n'étaient pas à leur place dans les abysses, un endroit que même la lumière ne peut atteindre et où la vie est sans merci. Les Faelnirs sont devenus désespérés et ont tenté par tous les moyens de quitter ce lieu maudit. C'est à ce moment qu'un autre dieu se manifesta à eux, l'Architecte. Il leur révéla l'existence d'un monde à la surface, qui baigne dans la lumière et la chaleur. Il les avertit que le chemin serait long, mais qu'ils pourraient y arriver, qu'ils devaient y arriver. Cette grande Ascension fût nommée la Révélation en l'honneur des enseignements de l'Architecte.

À la surface, les Faelnirs se sont installés sur les multiples îles présentes dans l'océan. Ils découvrirent leur affinité particulière pour l'usage de la magie et les arcanistes sont vite devenus des atouts importants dans leur société. Cela permit à certains d'entre eux de rallier plusieurs îles sous leur protection maintenant connues sous le nom des Archipelles. Aujourd'hui, les Faelnirs sont réputés comme possédant les meilleurs marins et les puissants arcanistes du monde connu. La mer est leur domaine et malheur à ceux qui s'y aventurent sans protection, car certains Faelnirs se sont tournés vers la piraterie.

### Fondation d'Ascension et des Enfants de l'Arcane

La fondation d'Ascension, de sa survie à son émancipation, est inextricablement liée au couvent connu sous le nom des Enfants de l'Arcane. Il s'agit du couvent de mages-élites dirigeant Ascension jusqu'à sa chute, le sommet de l'aristocratie. Son lien important avec l'évolution d'Ascension en fait une histoire que chaque Faelnir apprend dès son jeune âge. Elle est partie intégrante de leur culture. Voici donc leur histoire :

*« Les fondateurs de ce couvent sont aussi les fondateurs de la prestigieuse école de magie, Ascension. Ils sont également responsables de l'emprisonnement (et l'exploitation) de l'Arcane, d'où le titre qu'ils se sont donné. La fondation du couvent (et par le fait même, l'Ascension) remonte à une époque sinistre où les mages étaient persécutés. Ce qui devint une société d'élite exclusive était à l'origine un refuge destiné aux mages voulant coexister sans être déchirés entre pratiquer leur art ou risquer de perdre la vie. Des mages puissants se rassemblèrent ainsi et ils bâtirent ce qui deviendrait Ascension, le seul endroit où les mages pouvaient vivre comme les non-mages.*

*Il s'agit donc non seulement du tout premier couvent, mais aussi de la toute première société de mages.*

*Le développement de cette société magique atteint toutefois ses limites, le progrès de leur havre de paix ne parvenant pas à garder le cap avec le développement des technologies non-mages. La source de leur pouvoir étant limitée et le commun des mortels leur étant toujours hostiles, leur havre de paix était de nouveau en péril.*

*Désespérés, les mages implorèrent l'aide de leur déesse, l'Arcane, mère de la magie. L'Arcane répondit à leur appel et leur offrit pouvoir et protection, mais refusa catégoriquement de contribuer aux hostilités envers l'ennemi.*

*Alors que certains mages se considéraient bénis, privilégiés, sauvés, d'autres ne s'estimaient guère avancés, protégés dans une bulle de magie impénétrable, mais bien prisonniers. Ils étaient de nouveau piégés. Leur prison protectrice survivrait-elle à l'assaut des hommes si leurs dieux leur apportaient eux aussi leur bénédiction, elle qui contrairement à l'Arcane n'avaient pas fait vœu de pacifisme? Qu'advierait-il des mages?*

*Les mages n'eurent d'autres choix que de prendre en main leur destin, une fois de plus. Leur histoire prit alors un tournant sinistre. En quête d'une source inépuisable de pouvoir, les fondateurs du couvent s'emparèrent de l'Arcane dans le plus grand des secrets. Officiellement, le fondateur d'Ascension arriva trop tard sur les lieux de la bataille opposant les dieux. Il ne parvint pas à sauver l'Arcane et n'eut d'autre choix que de l'accompagner dans ses derniers instants, impuissants. Il érigea un temple en son honneur et y enterra sa dépouille. Il revint avec la larme suprême, un cadeau que l'Arcane lui légua avant de sombrer dans un sommeil éternel. Cette source de pouvoir infini propulsa le développement d'Ascension à des sommets inégalés et plus jamais les mages n'eurent à craindre l'extermination. Le couvent devint une ville prestigieuse et prospère pendant que ses dirigeants exploitèrent leur secret pour « survivre ». Extraits de l'ouvrage : « Origines de la civilisation Faehnirs »*

### Organisation de la société

Jusqu'à l'effondrement d'Ascension en l'an 400, les Archipelles sont gouvernées sous forme de magocratie, c'est-à-dire que le rang social des individus est déterminé par leurs aptitudes magiques. Ce choix de structure sociale se base sur la prémisse que l'évolution d'Ascension de même que son fonctionnement interne sont régis par la magie.

### Hiérarchie sociale

- Les mages : les mages sont au sommet de la hiérarchie sociale; les plus expérimentés en sont au sommet. Ainsi, le statut social d'une famille peut s'améliorer non pas par l'acquisition de richesses, mais bien par l'expertise arcanique.
- Les non-mages : les non-mages vivants à Ascension sont pour la plupart soient descendants de mages, soient des parents desquels l'enfant est un mage imminent ou qui contribuent au fonctionnement de la société par le financement des infrastructures publiques d'où part un talent que la magie ne peut tout à fait répliquer. Ils profitent également des mêmes services de base auxquels tous les citoyens d'Ascension ont droit; un accès aux dernières technologies, à des services et des produits de première qualité et à l'utilisation de transports magiques. Ils jouissent de la même vie paisible et paradisiaque qui attend quiconque s'établit à Ascension. Ils n'ont toutefois pas de pouvoir sur les politiques concernant l'usage de la magie et vivent généralement dans les étages les plus bas de la ville qui sont tout de même spacieux, majestueux et offrent une vue magnifique sur l'océan. Les non-mages ont donc plusieurs avantages à habiter à Ascension même s'il leur est plus difficile de s'y intégrer. De plus, même si la noblesse est très élitiste, la grande majorité des mages ne sont pas hostiles à l'endroit des non-mages, en particulier ceux qui proviennent de familles non-mages et qui n'ont pas été élevés dans les familles au sommet de la magocratie.
- Les récolteurs d'encre : ces Faelnirs non-mages récoltent l'encre, tel que leur nom l'indique, une profession autrefois pratiquée dans les fonds marins. Ils vivent en marge de la société urbaine d'Ascension, mais sont fortement soutenus par les aristocrates d'Ascension en échange de leurs services essentiels.
- Les explorateurs : les Faelnirs non-mages ne contribuant pas significativement à la qualité de la vie à Ascension sont contraints d'émigrer ailleurs ou de participer aux explorations maritimes servant à recueillir des larmes et d'autres objets magiques. Les Faelnirs reconnus coupables de crimes mineurs, c'est-à-dire ceux qui ne menacent pas la vie et la sécurité d'autrui dans l'immédiat, sont également contraints de servir sur les navires d'expédition pour une durée variable selon la gravité de leur crime et de leur potentiel de réhabilitation.

### **La Guerre des îles et les changements qui s'en suivirent**

En l'an 400, Ascension fût soudainement prise d'assaut par les armées krigs. L'attaque visait une école de magie et se conclut rapidement par son effondrement. Bien que l'attaque fût brève, on ne peut guère en dire autant de ses conséquences... La larme suprême, une source d'alimentation d'énergie magique pour tous les appareils magico-technologiques, fut détruite lors des événements qui ont rapidement suivi l'effondrement du sous-sol d'Ascension. Avec la disparition de l'Arcane et la destruction de tout le contenu du laboratoire de magie, grand nombre des infrastructures de la ville, dont l'intégralité du fonctionnement est alimentée par de la magie, deviennent obsolètes.

Lors de l'effondrement des souterrains d'Ascension, le sol s'affaissa sous le niveau de l'eau entraînant un torrent d'eau qui menaçait d'engloutir l'île à tout moment. Les quelques mages ayant survécu à l'explosion tentèrent de retenir le torrent et leur magie liée à celle de la larme suprême gela le mur d'eau évitant une catastrophe *in extremis*. L'immense quantité de magie utilisée en un minuscule laps de temps brisa la larme suprême et le dernier sort qu'elle alimenta demeura figé dans le temps et fut irréversible. Les eaux environnantes furent également gelées au même moment, prenant au piège des dizaines de navires krigs dans la glace.

Le climat estival des Archipelles a donc brusquement été remplacé par un climat hivernal qui y règne sans arrêt. Bien que des cours d'eau y ont été réaménagés, les îles demeurent couvertes de neige, leur donnant l'allure d'une Venise enneigée. Bien que le fonctionnement de la ville ne soit plus régi par la magie, beaucoup d'infrastructures élevées et imposantes ont été préservées et beaucoup d'escaliers de glace ont été sculptés pour y rétablir l'accès maintenant que les téléporteurs magiques ne fonctionnent plus.

Les Archipelles demeurent donc un chef-d'œuvre architectural que certains qualifient même de féérique lorsque les flocons tombent paisiblement du ciel.

### Renversement du fonctionnement

La plus grande source d'énergie magique étant désormais inutilisable, le fonctionnement de la ville reposant presque exclusivement sur la technologie magique

se retrouve inévitablement perturbé. En effet, les mages n'ayant été habitués qu'à utiliser les appareils magiques dépendent pour la première fois des non-mages. Les non-mages, quant à eux, se retrouvent avantagés par cette perturbation. Habitués à se débrouiller sans magie, ils sont donc la meilleure, sinon la seule chance de survie des mages.

Cette transformation drastique du fonctionnement au sein des Archipelles renverse inévitablement la hiérarchie sociale qui y régnait depuis sa fondation.

### Renversement de la hiérarchie sociale

La hiérarchie sociale suivant la Guerre des îles est inextricablement liée à la modification du fonctionnement.

### Montée en pouvoir des non-mages

Les non-mages se retrouvent désormais, par rapport aux mages, indispensables leur conférant un pouvoir important et les hissant par le fait même au sommet de la hiérarchie sociale.

### Ascension du Cœur de Cristal

Plusieurs mages coopérant déjà étroitement avec les non-mages dans le plus grand des secrets sortirent de l'ombre lorsque les hauts placés de la magocratie ne pouvaient plus les arrêter. Ce fut notamment le cas du couvent du Cœur de cristal qui immigra en grand nombre aux Archipelles pour prêter main-forte à ses habitants. Ce couvent auparavant contraint d'opérer dans l'ombre des Enfants de l'Arcane, voire en dehors d'Ascension, prend désormais leur relève pour assurer une transition pacifique pour remodeler leur patrie à l'image de leurs idéaux, une société altruiste où mage et non-mages sont égaux.

### Libération des explorateurs et fondation du conglomérat

Plusieurs navires chargés d'entreprendre des expéditions au nom d'Ascension se sont soudainement retrouvés sans patron pour les subventionner et, par le fait même, sans obligation. Plusieurs d'entre eux ont décidé, à l'image du clan Oustabar (chez les Krigs) il y a plusieurs siècles, de se regrouper ensemble. Ils formèrent ainsi un conglomérat

de navires reliés entre eux, à bord desquels marchands et explorateurs en quête de ressources rares naviguent d'une ville portuaire à l'autre.

Ce renversement de la hiérarchie sociale provoque un mouvement migratoire important qui transformera la répartition démographique des Archipelles.

### **L'exode des Îles**

Plusieurs familles nobles faisant partie du sommet de l'aristocratie ont quitté Ascension préférant émigrer hors de leur demeure, pour la plupart intacte, que de dépendre des non-mages. D'autres auront simplement fui par craintes qu'un soulèvement de la population non-mages, maintenant majoritaire, cause leur perte. Diverses villes virent ainsi un flot important de mages faelnirs retentir à leur porte. Cette vague d'émigration massive à l'extérieur des Archipelles est connue sous le nom de *l'Exode des îles*.

L'une des villes les plus touchées fut la ville d'Indrik, où la seconde maintenant la seule, plus prestigieuse académie de magie est située. Les mages immigrant à Indrik sont surtout ceux qui désirent retrouver un mode de vie confortable sans pour autant vouloir rétablir la magocratie. En arrivant dans la ville, les Faelnirs ont été troublés par l'état minuscule et très rustique comparé à l'académie d'Ascension, mais ils ont offert leur contribution à son émancipation de même qu'à la ville dont elle est la fierté. Le couvent de mages en place, Myste Arcanum, s'est assuré de faire comprendre aux nouveaux arrivant que les valeurs élitistes des Enfants de l'Arcane et de la magocratie n'avaient pas leur place à Indrik, mais qu'ils seraient ravis de les aider à réviser leur opinion sur l'utilisation de la magie et les non-mages. Depuis, Indrik est devenue la première capitale de la magie bien que l'alchimie y soit aussi pratiquée et a connu une grande émancipation. La ville abrite désormais l'un des plus grands regroupements de Faelnirs, malgré le départ de certains ex-mageocrates inchangés.

Une minorité de mages demeure toutefois aux Archipelles. Ébahis par la résilience et le savoir-faire des non-mages, ces mages ont décidé de reconnaître enfin leur valeur et ils ont convenus de reconstruire Ascension avec eux.

## **Information de base (pour le roleplay)**

### **Obligations**

#### Maquillage

- Pour incarner un Faelnir, il est requis de porter un maquillage d'écailles.
- Les oreilles d'elfes sont optionnelles, mais fortement recommandées.

### **Description générale**

#### Traits de personnalité

- En général, les Faelnirs sont des êtres érudits qui affectionnent la quête de connaissances et sont souvent dotés d'une faculté naturelle pour l'intelligence dites plus « académique » (c.-à-d. les bouquins, les rétentions de théories et d'informations complexes, etc.).
- Ils sont également des êtres créatifs et curieux, ce qui va de pair avec leur amour du savoir.
- Ils ont également un penchant rationnel et pragmatique.
- Les Faelnirs ont aussi une certaine appréciation de l'art architectural; chose qui se reflète dans les magnifiques bâtiments d'Ascension.

#### Linguistique

- La langue primaire des Faelnirs est la langue marine (fael), mais ils sont appelés dès leur jeune âge à apprendre d'autres langues. Cela est d'autant plus vrai pour les Faelnirs vivant loin de leur patrie où ils seront amenés à côtoyer d'autres langages.

#### Apparence physique

- Les Faelnirs ont dans la majorité des cas une peau bleu clair ornée d'écailles bicolores aux teintes marines (bleu, turquoise, vert). Il n'est toutefois pas rare de voir des Faelnir porter d'autres couleurs aux tons apparentés (mauve, jaune, etc.). Les écailles des Faelnirs peuvent parfois changer selon les saisons, et dans certains cas plus rares, selon un événement ayant particulièrement perturbé le soma ou la psyché (c.-à-d. le corps ou l'esprit). Pour les Faelnirs vivant dans le froid d'Ascension (climat arctique), certains Faelnirs ont vu leurs écailles prendre des teintes blanches et argentées, une mutation autrefois extrêmement rare chez les Faelnirs.

- Les Faelnirs ont également des oreilles pointues.
- Malgré leurs origines et leur affinité évidente avec l'élément de l'eau, la très grande majorité des Faelnirs ne peuvent plus respirer sous l'eau, une habileté qui s'est perdue dans les sables du temps.
- Les Faelnirs savent également bien nager; une habileté nécessaire pour ses êtres entourés d'eau.
- Les Faelnirs atteignent leur maturité adulte vers la vingtaine et vivent jusqu'à 200 ans.

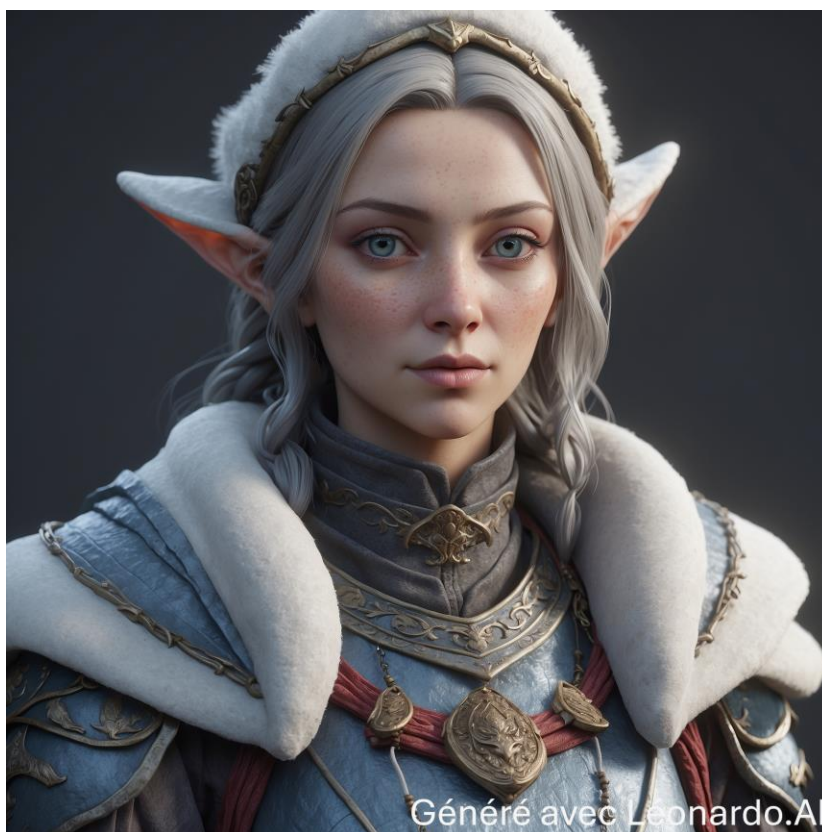


Généré avec Leonardo AI

### Mode et accoutrements

Chez les Faelnirs mages, il est coutume de porter les couleurs et les motifs représentant sa spécialité et de les agencer avec des bijoux similaires, en particulier chez les mages élémentalistes, ceux possédant des larmes associées à un élément. Chez les non-mages et les mages sans larme, il est également bien vu de complimenter la couleur des écailles, laquelle change parfois selon les saisons, et dans certains cas plus rares, selon un événement ayant particulièrement perturbé le soma ou la psyché (c.-à-d. le corps ou l'esprit). La mode étant aujourd'hui imbriquée dans le mode de vie aux Archipelles remonte en fait à une époque où les mages étaient persécutés et devaient vivre en secret. La couleur et les bijoux servaient de code entre les mages pour repérer facilement les habiletés de chacun, alors que les couleurs saisonnières servaient de camouflage pour les mages contraints de vivre en cavale. Si les bijoux servaient à une autre époque à camoufler les larmes, ils servent aujourd'hui à les mettre en valeur. Cette mode était plus présente sur l'île d'Ascension, mais elle est aussi aperçue dans d'autres régions du monde où les Faelnirs sont en moins grand nombre.

Aujourd'hui, les habits aux Archipelles priorisent évidemment la survie au froid, mais les tenues intérieures rappellent parfois cette mode. Les non-mages suivent également la même mode en symbole de rappel du passé des mages et de leur alliance à ceux-ci. Les couleurs neutres telles que le blanc, le beige et le gris de même que les bijoux en cristal ont aussi connu un gain de popularité en raison de leur association au couvent du Cœur de cristal qui ont grandement contribué à la survie (et la gestion actuelle) des Archipelles.



•

## **Société et fonctionnement**

### **Justice et gestion**

La gestion de tout ce qui concerne l'usage de la magie est étroitement surveillée par des membres du Tribunal de l'Aube, un couvent de mages dont le rôle est la régulation de l'usage de la magie. Ceux-ci maintiennent l'ordre dans les endroits gérés par d'autres couvents de mages. Plus particulièrement, ils supervisent l'usage de technologies arcaniques, technologie issue de l'utilisation des larmes artificielles sur des objets de tout genre.

Les autres types d'infractions se gèrent pour ainsi dire d'eux-mêmes pour deux raisons. L'environnement glacial et la taille de la population étant restreints, la menace

implicite de l'exclusion sociale suffit d'elle-même à décourager les habitants de commettre des infractions. À cela s'ajoute le fait que la société est fondée sur l'altruisme, la communauté et la répartition égalitaire des ressources ce qui contribue grandement à éliminer le « besoin » de recourir au crime. Le Cœur de cristal, devenu par défaut le cercle dirigeant de l'endroit, demeure l'autorité désignée pour gérer les infractions et protéger la population.

### **Économie**

L'économie faelnir repose surtout sur l'échange d'encre, une ressource particulièrement rare dont ils avaient et ont encore le monopole. L'encre était autrefois récoltée par des Faelnirs que l'on surnomme *les récolteurs d'encre*. Ces Faelnirs vivaient auparavant à l'ancienne, dans les fonds marins. La récolte de cette ressource a connu de nombreuses perturbations, lesquelles ont chaque fois augmenté sa valeur.

### L'éveil du Kraken

Lorsque le Kraken fut libéré, en 345, les fonds marins devinrent particulièrement dangereux. Cela força les récolteurs d'encre à remonter à la surface. Préférant un environnement plus rural, ceux-ci vont majoritairement aller vivre sur les côtes du continent et les îlots plus en marge des Archipelles. Tranquillement, ils apprirent à vivre avec les Boskyrs du bosquet voisin. D'autres préféreraient prendre le large et eurent leurs propres navires à partir desquels ils récoltèrent l'encre. Dans les deux cas, la direction d'Ascension entretint des relations étroites avec eux et leur fournit la protection et l'équipement nécessaire pour effectuer leur travail.

### Le Gel

Depuis qu'une partie de l'océan bordant les Archipelles est gelée, conséquence de la Guerre des îles, les lieux de récolte se retrouvent donc beaucoup plus éloignés des côtes et ainsi plus difficiles d'accès. Pour cette raison, tous les récolteurs ont désormais pris le large. En échange de leurs services, le Cœur de cristal leur offrit des parchemins magiques et, sous la supervision étroite du Tribunal de l'Aube, les ont directement formés pour les utiliser habilement.

## **Politique**

### **Politique externe de l'après-guerre**

#### Sympathie, immigration et appel à la paix

Les Faelnirs ont évidemment suscité la sympathie des empires voisins et de tous ceux qui ne sont pas au courant de l'attaque dont Ascension a été victime. Les villes ayant connu les plus grandes migrations faelnires sont Indrik et Albion, où beaucoup de membres importants des Enfants de l'Arcane se sont établis. Beaucoup d'autres villes sont également sympathiques et accueillantes aux Faelnirs et il n'est pas rare que des mages de renommée soient recrutés pour ouvrir des écoles de magie. Beaucoup de vivres sont également acheminés à Ascension de la part des Krigs en guise de tentative de pardon.

La gestion d'Ascension a déclaré ne pas vouloir contre-attaquer et ont fait appel à la paix lorsque plusieurs factions et villes ont suggéré de riposter contre le désert en leur nom déclarant que *« trop de vie ont déjà été perdue et si les Krigs ont accepté de mener impulsivement une attaque sans profits ni intérêts, ils ont probablement déjà plusieurs problèmes à régler à l'interne »*.

#### Relation entre le conglomérat et Ascension

Une fois par an, le conglomérat rejoint les côtes d'Ascensions et célèbre l'inauguration de la nouvelle Ascension avec ses habitants avec qui ils entretiennent désormais une relation égalitaire, libre et amicale. Des rumeurs racontent qu'un des nombreux navires krigs échoués près de la ville est immolé à chaque célébration annuelle symbolisant l'émancipation de la nouvelle Ascension et son triomphe sur la guerre qui l'a chamboulée. Cette rumeur n'a ni été confirmée ni infirmée par la direction d'Ascension qui affirme n'entretenir aucune hostilité à l'endroit des Krigs et vouloir promouvoir la paix. Si une telle pratique a lieu, c'est uniquement pour symboliser l'émancipation d'Ascension et non contre les Krigs.

## **Religion**

Contrairement à d'autres peuples, les Faelnirs ne sont pas particulièrement pieux. En effet, ayant beaucoup d'arcanistes (mages) dans leur rang, le besoin d'avoir des prêtres est à peu près absent de leur société. De plus, ils valorisent davantage l'acquisition de connaissances et la culture du talent que la communication envers le surnaturel. Les Faelnirs accordent un grand respect à l'Architecte, dieu qui a libéré les

Faelnirs des abysses il y a des siècles. Les Faelnirs honorent d'ailleurs ces préceptes (secret, changement, création) dans leur quotidien axé sur l'acquisition de connaissances et l'évolution de leur société d'érudits.

En effet, à Ascension, les connaissances inconnues sont considérées des secrets que les apprentis désirent (et doivent) percer alors que les mages les plus expérimentés découvrent et percent le secret des larmes et aspirent à créer de nouveaux sorts. Un temple fut érigé en son honneur sur l'île d'Ascension. Le temple en marbre orné de saphirs est submergé à marée haute et se libère à marée basse pour rappeler la *Révélation*. Toutefois, ce temple fût complètement submergé sous l'eau (et la glace) lors de l'effondrement d'Ascension et la montée des eaux.

Bien que les Faelnirs ne soient pas pieux, les Faelnirs ont généralement une allégeance symbolique envers l'Arcane, déesse déchue de la magie, à qui tous les arcanistes de ce monde doivent l'existence des larmes (objet de magie très puissant).

### **Éducation**

En cohérence avec leur personnalité plus intellectuelle, il n'est guère étonnant que les Faelnirs accordent une importance particulière à l'éducation, en particulier à l'apprentissage de la magie. Chaque Faelnir sait donc lire et écrire dès leur jeune âge et il est valorisé au sein de leur société d'être instruit et cultivé, même chez les non-mages. En fait, il est très important pour les non-mages de « garder le cap » avec les mages dont l'éducation est mise de l'avant.

Dès leur jeune âge, la géographie et la cartographie sont également enseignées ainsi que les langues. Leur dextérité est également entraînée. Ces savoirs sont particulièrement promus chez ceux qui, une fois plus âgés, ne parviennent pas à utiliser la magie ou qui en perdent le droit. En effet, l'exploration en quête de larmes et d'objets magiques nécessite des expéditions auxquelles les arcanistes n'ont guère de temps à consacrer. Pour ces Faelnirs qui naviguent de par le monde, ces habiletés en termes de navigation, de cartographie et linguistiques deviennent des atouts indispensables.

### **Infrastructures des Archipelles**

L'environnement est marqué par de nombreux bâtiments voués à la connaissance et à la recherche qui ressortent particulièrement du paysage. La propreté est d'une importance capitale. Il est très rare de voir des déchets ou des débris traînant tant à l'intérieur des bâtiments dans les rues ce qui reflète bien la vie bien rangée, organisée et pragmatique du peuple faelnir, car un « esprit vif est un esprit ordonné ».

On remarque dans l'architecture des signes de l'héritage marin des Faelnirs, par exemple les barreaux des clôtures ondulantes telles des algues, les pierres ornées de coquillages et de fossiles de crustacés et les magnifiques jardins de coraux aux couleurs étincelantes et aux formes exotiques.

Il est très courant de voir diverses bibliothèques garnies de livres peu importe l'endroit où l'on se trouve dans la cité que ce soient dans les foyers des ménages ou des lieux publics.

## **L'Empire Vorek, Les Seigneurs de la Guerre**

### **Prémisse**

C'est dans l'obscurité que fut née l'union et dans l'union jaillit la discorde. C'est une phrase bien connue par le peuple vorek qui a vécu dans les entrailles du mont Vork pendant de nombreuses générations. Les Voreks sont en guerre constante contre un mal qui sévit dans les entrailles du mont Vork, un essaim de créatures insectoïdes ne pouvant connaître fin à leur nombre. Dans leur union pour combattre ce mal fut née une guerre civile scindant le peuple Vorek en deux. Créant les Vor'naks et les Solomek. Les Vor'naks sont des loyalistes de l'empereur vorek vivant en caste et prêts à donner leur vie pour combattre l'essaim. Les Solomeks, jurant plutôt allégeance à la vie elle-même, ont décidé de fuir Vork pour échapper à une vie de terreur et d'obéissance absolue à l'empereur.

### **Origine**

Les légendes disent qu'à l'origine, le mont Vork était habité par plusieurs tribus d'humains sédentaires. Ces tribus, dans leur cupidité sans fin, se seraient mises à la conquête de pierres précieuses. Elles se seraient terrées dans le mont Vork avec comme objectif de cumuler plus de pierres précieuses que les autres tribus jusqu'à ne plus retrouver leur chemin vers la surface. Ces êtres finirent dans l'oubli avec leurs pierres précieuses. Les Voreks auraient ainsi été créés, des humanoïdes avec la peau cristalline renforcée par le froid des entrailles du mont Vork se nourrissant principalement de pierres précieuses et de champignons. Les Voreks n'ayant refait surface que récemment sont reconnus comme un peuple de guerriers scindés en deux entre les Vor'naks et les Solomeks.

En l'an 29, le Magistrat se révéla par un songe à un Vorek du nom de Norak. Une vision d'unité, de loi et d'ordre se présenta à lui. Sous cette vision, ce Vorek unifia les différentes tribus jadis scindées sous une seule bannière. Les avis des différentes tribus divergèrent sur le sujet, mais après quelques années. Les Voreks décidèrent de glorifier ce Vorek et d'en faire leur empereur. Sous son règne, le peuple prospéra et bâtit ce qui deviendrait la cité magnifique de Norak. Ce dernier instaura un régime centré autour de lui et sa descendance, un culte au Magistrat fut nommé conseiller principal de l'empereur.

À l'origine, les Vor'Nak et les Solomek n'étaient qu'un seul et même peuple. Pendant toute la période florissante de l'empire Vorek, l'esprit de communauté et de fraternité était très présent. Cette fraternité fut brisée en l'an 192, lorsque les Voreks creusèrent trop profond et libérèrent l'essaim du mont Vork. Sous ce danger, l'empereur dû drastiquement changer sa manière de régner pour répondre à la menace de l'essaim ce qui força les Voreks à vivre sous l'horreur de la guerre et la tyrannie de l'empereur pendant 138 ans. En l'an 330, certains Voreks décidèrent de se rebeller et de se renommer Solomek. Les loyalistes Vorek sous l'ordre de l'empereur se mirent à poursuivre ceux qui ne désiraient pourtant que le droit à la vie. Les Solomeks finirent par tomber sur une sortie des souterrains devenant ainsi symbole d'espoir et de liberté pour tous les Voreks rêvant d'un monde meilleur. Les Solomeks bâtirent ainsi, la ville de Prophetas directement à la sortie des montagnes à la fois dans un signe de défi envers les loyalistes et un choix stratégique évident en cas d'attaque venant du dessous.

### **La chute de Prophetas**

En l'an 345, une nuit paisible se transforma rapidement en un véritable carnage lorsque Prophetas fut attaquée par les troupes des Vor'nak. La majorité des Solomeks avaient quitté la ville, partis dans le grand désert pour assister à l'octroi d'une place au conseil Krig pour leur dirigeant, Rhodonite. Prophetas, laissée sans défense, se retrouva vulnérable face à l'assaut des loyalistes. Les Vor'naks, ne perdant pas une seconde, lancèrent leurs troupes à l'extérieur des murailles et attaquèrent la cité par l'arrière. Ce fut un massacre d'une violence inouïe.

Les quatre castes de Norak prouvèrent, une fois de plus, qu'elles méritaient amplement leur titre d'armée impériale. En combinant la fureur impitoyable des premières, le génie technique des secondes, la maîtrise médicalisée des troisièmes et les tactiques de guerre psychologique des quatrièmes, les loyalistes écrasèrent toute résistance en à peine quelques jours. Les rues de Prophetas se retrouvèrent noyées dans le sang des « traîtres », chaque mur et chaque ruelle témoignant de l'ampleur du carnage.

Au nom de l'empereur, la victoire fut totale et sans appel. Tarthurok, le commandant des Vor'naks, félicita personnellement chaque soldat ayant participé à l'attaque, avant de déclarer la renaissance de la cité sous un nouveau nom : Magistrats.

### **L'union Solomek et Krig**

En 345, lors de la guerre d'Astrana, les Solomeks conclurent une alliance stratégique avec le clan krig Oustabar. En échange de leur soutien, ce dernier leur offrit un siège honorifique au conseil Krig, sans droit de vote, mais leur permettant de demander la permission de fonder une nouvelle cité au cœur de la ceinture du désert. Pour les Solomeks, habitué à creuser l'étherium, ce terrain aride et minéral représentait un lieu propice à leurs compétences.

Cependant, cette faveur fut accordée sous une condition stricte : les Solomeks devaient prêter serment d'assistance envers le peuple Krig en cas de danger et les avertir de toute menace susceptible de surgir des montagnes. Les Solomeks commencèrent alors les travaux d'excavation, repérant un chemin difficile, mais praticable qui traversait la ceinture du désert.

### **Création de Solringen**

Après la chute dévastatrice de Prophétas, la résistance Solomek, bien que brisée, n'était pas anéantie. Un impératif s'imposa à eux : il leur fallait une nouvelle maison, loin de l'emprise des Vor'naks, loin de la tyrannie de l'empereur.

Lorsque la cité libre de Prophetas fut conquise et que la résistance Solomek fut mise en déroute, les survivants, fuyant la destruction, se dirigèrent en masse vers la nouvelle cité en construction. Ce lieu, encore en chantier, devint leur refuge, et ils lui donnent le nom de Solringen, « la cité du soleil ». Ce nom n'était pas choisi au hasard : « Sol » pour symboliser la lumière retrouvée et « ringen » pour marquer le cercle qui se ferme, l'achèvement d'un cycle et la promesse d'une nouvelle ère.

Les premiers bâtisseurs Solomeks, forts de l'expérience acquise durant des années de résistance, poursuivirent les travaux. Solringen serait une cité façonnée de pierres et d'étherium extraites des entrailles de la gueule du désert. Des puits furent creusés pour exploiter les nappes souterraines d'eau, essentielles à la survie dans cet endroit aride.

Ainsi, la cité se développa, et pour la première fois depuis longtemps, l'espoir d'une vie nouvelle et d'un avenir serein commença à germer parmi les Solomeks, renforcés par l'arrivée de leurs frères et sœurs d'armes. Solringen devint le symbole de la liberté retrouvée et de la résilience face à l'adversité.

### **Assassinat de L'empereur**

L'assassinat de l'empereur vorek Tarthurok XI, survenu en l'an 390, demeure l'un des événements les plus tragiques et mystérieux de l'histoire de Norak, et il a plongé l'empire dans une ère de turbulences.

Tarthurok XI, un dirigeant respecté et craint, régnait d'une main ferme sur l'empire et son règne était marqué par une époque de prospérité, bien que sévère, pour les Voreks. Toutefois, en l'an 390, l'empereur fut assassiné dans les sombres couloirs de son palais. Il est rapporté que l'assassinat fut d'une précision inouïe, effaçant tout espoir de résistance. Aucun témoin n'a jamais pu identifier l'assassin, et le seul indice retrouvé fut la plaie perforante sur le dos du cadavre de l'empereur.

À la suite de l'assassinat de l'empereur Vorek Tarthurok XI, le pouvoir de Norak fut transféré à l'archevêque Gerel XII, un homme d'église respecté et influent. Sous la direction de Gerel XII et des hauts conseillers impériaux, un ambitieux projet fut lancé, la construction d'une imposante ziggourat noire réalisée à partir d'un matériau rare et peu connu trouvé dans les recoins les plus secrets de l'empire.

Cette ziggourat, d'une taille monumentale, devait devenir un symbole de la résurrection de l'empereur et selon les croyances des Voreks, il possédait des pouvoirs mystiques capables de ramener l'empereur à la vie. En effet, après plusieurs échecs retentissants du rituel de réincarnation, le peuple de Norak croit fermement que cette structure imposante serait non seulement un lieu de prière et de culte, mais aussi le salut de l'empire.

L'assassinat de Tarthurok XI, encore aujourd'hui, fait l'objet de débats passionnés. Certains pensent que les rigoristes de Magistrats, la cité de la surface, pourrait avoir joué un rôle clé dans l'élimination de l'empereur. D'autres encore, soutiennent que ce meurtre a été orchestré par les Solomeks. Quelle que soit la vérité, ce crime sanglant a changé à jamais la face du royaume et a marqué le début d'une ère de grands bouleversements pour l'empire.

### **Division du peuple vorek en deux nations distinctes**

Le peuple vorek se sépare en deux groupes distincts : les loyalistes, les Vor'naks loyaux à leur empereur, et les Solomeks, les séparatistes, qui ont été bannis de la

capitale. Les loyalistes supportent toujours l'empereur et habitent majoritairement dans leur capitale souterraine Norak tandis que d'autres vivent dans la cité de Magistrats.

Plusieurs Solomeks ont intégré les différentes civilisations des Terres d'Avilar et se jouent du sort de leur capitale. Malgré cela, d'autres prêchent la parole du Prophète et vivent pour convaincre et libérer d'autres loyalistes de l'emprise de l'empire.

## **Informations de base pour le roleplay**

### Maquillage/apparence

Maquillage grisâtre avec plusieurs amalgames de pierres ou champignon sortant de leur peau

### Traits de personnalité

**Solomek :** Les Solomeks sont un peuple profondément ancré dans la philosophie et la recherche de la vérité. Leur mentalité est marquée par un respect intense pour la liberté individuelle, la réflexion personnelle et l'apprentissage continu. Ils valorisent l'art, la créativité et la connaissance, cherchant constamment à repousser les limites de leur compréhension du monde. Fiers de leur autonomie, ils rejettent l'idée de domination extérieure, préférant résoudre les conflits de manière subtile et stratégique. Leur approche de la magie et de la technologie est mesurée, empreinte de prudence, car ils connaissent le pouvoir qu'elles peuvent avoir et les dangers qu'elles comportent.

**Vor'nak :** Les Vor'Naks sont un peuple impitoyable et déterminé, dominé par une forte hiérarchie militaire et une quête de puissance absolue. Leur mentalité est centrée sur la conquête et la soumission des autres, considérant les forts comme des alliés potentiels ou des rivaux à écraser. Ils prônent la discipline, la loyauté envers leur empire et le respect de l'ordre établi, tout en méprisant les autres cultures et les formes de pensée divergentes. La force, qu'elle soit physique, magique ou technologique, est leur principal moyen d'obtenir ce qu'ils désirent, et leur vision du monde repose sur la domination et la survie du plus fort.

### Linguistique

Tous les Voreks parlent le langage des profondeurs (accent vork)

### Apparence physique

Les Voreks ont une allure humanoïde à la peau grisâtre avec plusieurs amalgames de pierre, de champignons ou de mousse verte sortant de leur peau.

### **Accoutrement**



Généré avec Leonardo.AI

### Solringen

Les légionnaires portent des tuniques simples et élégantes flottant librement autour de leur corps. Leurs armures sont minimalistes, avec des cuirasses, sculptées de manière à ne pas entraver leurs mouvements. Les citoyens adoptent un style vestimentaire simple, mais fonctionnel. Ils portent des tuniques légères adaptées au climat chaud de couleurs vivant représentant leurs émotions.

### Norak

Les armures des soldats de Norak. Sont généralement fabriquées à partir de matériaux lourds et robustes, comme du métal sombre ou des écailles de créatures dangereuses, offrant une protection maximale tout en étant adaptées à leurs combats brutaux. Les habitants sont ornements de symboles de leur caste et porte des vêtements utilitaires de couleur neutre pour refléter leur mode de vie militarisé et pragmatique.



Généré avec Leonardo.AI

### Magistrats

Les habitants de magistrats adoptent un style vestimentaire élégant, austère et imposant, avec des couleurs sombres comme le noir, le gris et le bleu marine, symbolisant leur sérieux et leur pragmatisme. Les tissus sont de qualité, souvent en laine ou en velours, et les accessoires, comme les ceintures en cuir et les bijoux minimalistes, ajoutent une touche de raffinement. Leur accoutrement se veut à la fois fonctionnel et prestigieux, avec une coupe précise, soulignant leur position de pouvoir et de jugement. Les rigoristes portent des robes et manteaux longs, ornés de broderies discrètes représentant leur statut.



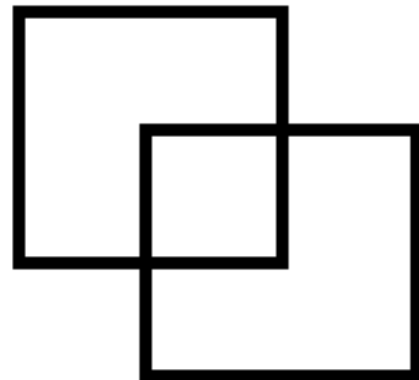
Généré avec Leonardo.AI

### **Symbole des castes vor'nak:**

Première armée



Deuxième armée



Troisième armée

Quatrième armée sans symbole



## Vor'nak

### Norak (la capitale des profondeurs)

Type de gouvernement :

Dictature religieuse

Dirigeant actuel : archevêque

Gerel XII

Habitant: Vor'nak

Religion: Magistrat



La capitale de Vork,

Norak, est une cité imposante et splendide, taillée directement dans la pierre à plusieurs niveaux de profondeur, œuvre magistrale des artisans Voreks. Chaque recoin de la ville semble avoir été façonné avec une précision et une beauté défiant le temps. Cependant, sous cette apparence majestueuse, Norak a peu à peu été transformée en une forteresse impénétrable. Chaque mur, chaque passage sont pensés pour être à la fois fonctionnels et indestructibles.

Les rues de Norak sont décorées de statues imposantes, dédiées à l'ancien empereur et aux ancêtres qui rappellent à chaque citoyen que la grandeur de leur civilisation n'a été possible qu'au prix de souffrances et de luttes sans fin.

Au cœur même de la cité, dans des zones spécialement aménagées, se trouvent des champs cultivés par les fermiers de la deuxième armée. Dans ces espaces souterrains, ils cultivent des mousses et des champignons qui nourrissent la population de Norak.

Dans cette organisation unique, les Voreks réussissent à combiner leurs talents pour vivre en harmonie dans les profondeurs transformant chaque recoin de la cité en un atout pour la prospérité et la défense de l'empire.

### Hiérarchie

La hiérarchie sociale de Norak est strictement façonnée selon la philosophie et la vision de l'archevêque Gerel XII qui porte le titre d'archevêque. Sous ses ordres directs se trouvent les hauts conseillers de l'empereur et les quatre généraux des castes militaires de Norak. La hiérarchie militaire est divisée en quatre castes et chaque Vorek appartenant à une caste porte un tatouage distinct symbolisant son rang. Chaque promotion est marquée par l'ajout d'un nouveau tatouage affirmant ainsi l'ascension dans la structure de pouvoir.

La première caste est dirigée par Nakhu I, premier du nom. Cette armée, surnommée l'armée des morts, est celle qui mène les batailles les plus périlleuses contre l'essaim. Les soldats de cette armée ont une espérance de vie d'à peine une semaine, car ils sont envoyés en première ligne, là où la violence et les pertes sont les plus importantes. En raison de la mortalité rapide dans ses rangs, il est fréquent que les promotions se fassent de manière accélérée. Lorsqu'un cadre est déclaré disparu, le subordonné le plus compétent prend sa place, conformément à une tradition bien ancrée. Nakhu, ayant survécu pendant quatre ans à ce carnage, a su faire preuve d'un esprit de commandement exceptionnel et démontrer des compétences guerrières rares, mais il a également eu une chance inouïe. C'est cette combinaison qui lui a permis de gravir rapidement les échelons avant de prendre la tête de l'armée succédant à l'ancien général.

La deuxième caste est dirigée par Tarnak XI qui supervise l'armée logistique composée principalement de la classe ouvrière : fermiers, chasseurs, bâtisseurs, et artisans. Cette armée est le pilier qui soutient l'ensemble de l'empire en fournissant les ressources nécessaires à la guerre et à l'essor économique. Les soldats de cette caste, bien que moins exposés aux combats directs, sont tout aussi essentiels, car ils assurent la logistique, la construction et la production. Sans eux, le système impérial ne pourrait fonctionner tant leur travail est crucial pour le maintien de la stabilité de l'empire.

Sous la direction de Burim IV, la troisième caste est surnommée l'armée bleue. Elle est responsable des soins médicaux sur le champ de bataille prodiguant des traitements et des guérisons aux soldats blessés. Cette armée est donc un mélange de force physique et de compétence médicale formant un corps d'élite qui se distingue par son utilité à la fois sur et hors du champ de bataille.

La quatrième caste dirigée par Ptalok V est surnommée l'armée invisible, car elle comprend les unités les plus secrètes de l'empire : les gardes de l'empereur, la police secrète et les diplomates. Ce groupe de l'élite, aux missions souvent discrètes et sensibles, ignore souvent qui sont leurs alliés, créant ainsi une opacité stratégique au sein même de leur propre organisation. Ces agents secrets sont chargés de maintenir l'ordre et la stabilité intérieure de l'empire.

Les prêtres du Magistrat sont dirigés par Gerel XII, le plus ancien des membres de la caste spirituelle. Considéré comme la plus vieille âme de l'empire, Gerel I est même vénéré pour avoir découvert le secret de la réincarnation des Vor'naks. Sous sa direction, les prêtres veillent sur les cérémonies religieuses et sur le rituel de réincarnation qui permet à chaque Vorek de renaître sous une forme nouvelle et plus puissante. Les prêtres du Magistrat jouent un rôle crucial en entretenant le lien mystique entre l'empereur et les dieux.

### Justice

Le système de justice de Norak repose sur une structure rigide. Dans cette société totalitaire, la loi et l'ordre sont appliqués sans concession suivant une logique implacable : la survie de l'empire et la gloire de l'archevêque Gerel XII sont les seuls principes qui régissent chaque décision. La justice à Norak n'est ni un moyen d'équité ni un instrument de réhabilitation, mais avant tout un mécanisme de contrôle pour maintenir l'ordre à tout prix.

Dans ce cadre, la justice devient un outil de terreur et de soumission. Chaque citoyen, chaque soldat, chaque membre des castes sont conscients que l'empire et ses agents n'hésitent pas à exercer une répression brutale et sans appel. La peur de la sanction, omniprésente, est utilisée comme un levier puissant pour garantir l'obéissance et l'intégrité du système. Dans cette société, toute tentative de rébellion

ou de violation des règles impériales est perçue comme une trahison, une menace directe à l'ordre, et la réponse ne se fait jamais attendre.

L'autorité suprême à Norak réside entre les mains de l'archevêque Gerel XII et de la quatrième caste, cette dernière jouant un rôle clé dans la surveillance et l'application des décrets impériaux. Par leur pouvoir, ils imposent une justice impitoyable, où l'individu n'est rien face à l'intérêt supérieur de l'empire et de sa gloire éternelle.

### Religion

À Norak, l'empereur Tarthurok XI n'était pas simplement un dirigeant, il était une figure divine. Selon la doctrine officielle, l'empereur était le lien direct entre les dieux et le peuple et son pouvoir était sacré. Son règne est perçu comme une volonté divine et sa parole est considérée comme un commandement absolu. La hiérarchie religieuse vénère l'empereur comme une divinité vivante et chaque action qu'il a pu entreprendre est interprétée comme un acte sacré destiné à maintenir l'ordre du monde et la grandeur de Norak.

Les cérémonies religieuses sont menées par les prêtres du Magistrat. Ces prêtres sont chargés de diffuser la parole impériale et d'exécuter les rites pour honorer les ancêtres. Ils jouent également un rôle essentiel dans les rituels de guerre où l'empereur est invoqué avant chaque bataille pour garantir la victoire de l'empire.

Une autre dimension essentielle de la religion à Norak est le rite de réincarnation qui se manifeste par une profonde vénération pour ceux qui ont servi l'empereur et l'empire avec dévouement. Les ancêtres sont perçus comme des figures sacrées dont l'esprit veille sur le peuple et guidait l'empereur dans ses décisions. Chaque membre de la société, qu'il appartienne à une caste guerrière ou artisanale, est lié à un ancêtre qui a marqué l'histoire de Norak par son sacrifice ou sa gloire. Ces ancêtres sont honorés par des statues et des rituels qui rappellent à chaque génération les sacrifices nécessaires pour la survie et l'expansion de l'empire.

### Éducation

Les Vor'naks sont élevés dans une culture où la pensée indépendante est perçue comme une menace à l'ordre établi. Les idées subversives ou contestataires sont

immédiatement rejetées. Toute forme de questionnement ou d'hésitation est vue comme une tentative de trahison contre l'empire. L'éducation est donc étroitement liée à un système de contrôle de la pensée où l'individu ne doit jamais douter de l'autorité suprême de l'archevêque.

L'éducation militaire fait partie intégrante du parcours de chaque Vor'nak, peu importe la caste qu'il soit destiné à rejoindre. Dès l'enfance, les jeunes Voreks sont formés au combat et à l'art de la guerre même si leurs rôles futurs ne les mèneront pas forcément sur le champ de bataille. La discipline militaire, la tactique et la stratégie sont des sujets fondamentaux à l'école.

Les enfants sont formés dans l'académie militaire où les différents types de guerres (guérilla, siège, affrontement direct) sont enseignés. En fonction de leurs aptitudes, certains peuvent être envoyés dans des unités d'élite, tandis que d'autres sont affectés à des tâches plus spécifiques à leur caste tels qu'ingénieur de combat ou médecins militaires.

### Magie et technologie

Chez les Vor'naks, la magie est perçue avec crainte. Seuls ceux qui ont été formés par les prêtres du Magistrat ou par les maîtres du rituel de réincarnation peuvent l'utiliser librement. La magie est souvent considérée comme une forme de puissance divine et quiconque chercherait à les utiliser pour des fins personnelles ou pour défier l'autorité impériale serait sévèrement puni. Ainsi, la magie, bien que puissante, est perçue comme un privilège réservé à l'élite impériale.

La technologie est perçue de manière plus pragmatique. À Vork, la technologie est étroitement liée à la survie dans les profondeurs du mont Vork et à la gestion quotidienne de la vie sous terre. Cependant, elle n'est pas séparée de la magie. En fait, à Vork, les technologies les plus avancées sont souvent une combinaison de science et de magie exploitant les ressources naturelles du mont Vork et l'énergie de l'étherium.

La technologie militaire des Vor'naks est extrêmement développée. Ils fabriquent des armures et des armes d'une grande précision en utilisant l'étherium extrait des profondeurs du mont Vork. La deuxième caste est responsable de la création de

machines de guerre telles que des catapultes, des balistes et des créatures mécaniques enchantées utilisées pour détruire l'ennemi.

Dans le cadre de la surveillance et du contrôle social à Norak, la technologie joue un rôle majeur. Des créatures mécaniques alimentées par enchantement patrouillent dans les rues et rapportent toute activité suspecte à la Quatrième Caste qui contrôle la sécurité et l'application des lois.

Les technologies de surveillance sont également présentes dans les écoles et les établissements publics permettant aux autorités de surveiller les pensées et les actions des citoyens et d'assurer que personne ne prône des idées subversives contre l'empire.

### Économie

L'économie à Norak fonctionne selon les besoins de la société. Les différentes productions sont organisées autour des impératifs militaires, agricoles, et de survie, et les ressources sont allouées selon un principe d'efficacité. Chaque citoyen, selon sa caste et son rôle, reçoit une quantité précise de ressources pour garantir que les tâches assignées soient accomplies sans excès ni pénurie.

Les décisions économiques, qu'il s'agisse de production alimentaire, de matériel militaire ou de la construction d'infrastructures, sont prises par les hauts conseillers de l'empereur assistés des généraux des castes.

Le mont Vork est une région riche en ressources naturelles. Les ressources les plus importantes pour l'économie de Norak sont les pierres précieuses, l'étherium, ainsi que diverses formes de mousses, de champignons, et de minéraux qui poussent dans les entrailles de la montagne. Ces ressources sont extraites par la deuxième caste et sont essentielles à la survie de la société Vor'nak.



### **Magistrats (la citée de la justice)**

Type de gouvernement :

Dikastocratie

Dirigeant actuel : le Haut juge

Auraclès Bénin

Habitant: magistrrien

Religion: Magistrat

Née des cendres de Prophetas, la cité de Magistrats s'est rapidement

imposée comme un carrefour commercial majeur pour les Vor'nak et les autres nations. Ce qui fut jadis un symbole de rébellion est aujourd'hui un centre névralgique d'échange économique attirant des marchands, diplomates et aventuriers de tous horizons, principalement pour l'étherium vor'nak. La cité échappe au contrôle total de l'Empire grâce à l'influence du Haut Juge qui est directement choisi par le Magistrat. Le profond respect que le peuple vorek porte au Magistrat engendre un équilibre unique marquant une relation de respect mutuel absolu entre l'archevêque Gerel XII et le Haut Juge, chacun jouissant de son autorité dans ses sphères respectives.

Dès l'entrée, la porte principale de la ville, connue sous le nom de Portail de l'Empire, est une structure colossale de métal noirci et de pierres taillées, marquée des emblèmes impériaux. Deux grandes statues de guerriers vor'naks, armés et vêtus d'armures lourdes, veillent sur l'accès principal. Les rues de Magistrats sont larges et bien pavées, bordées de bâtiments imposants aux façades ornées de sculptures détaillées représentant les grands moments de l'histoire impériale.

Au cœur de la ville se trouve la Place du Marché. Un point culminant où les étals et bâtiments commerciaux sont des vitrines où des tissus précieux, des armes enchantées, des objets magiques, des épices exotiques et des minéraux rares s'offrent aux regards des passants. Au centre de la place trône un obélisque de marbre noir veillant sur la cité marquée de runes anciennes et de symboles de l'Empire Vor'nak.

## Hiérarchie

La hiérarchie à Magistrats repose sur un système rigide et respecté, où chaque rôle, du plus élevé au plus modeste, sert à maintenir l'ordre, la justice et l'équilibre entre les citoyens, les institutions et la foi qui guide la cité.

Au sommet de la hiérarchie se trouve le Haut Juge, désigné comme l'autorité la plus puissante de Magistrats. Il est le garant de la stabilité politique, économique et spirituelle de la cité. Nommé par le magistrat lui-même, son rôle est de prendre les décisions majeures tant pour la gouvernance que pour les affaires religieuses.

Les Maîtres de Sagesse sont les éducateurs de la cité, mais leur influence dépasse largement celle des simples enseignants. Non seulement ils transmettent la connaissance, mais ils incarnent aussi les valeurs spirituelles et les lois sacrées du Magistrat. Ils sont respectés et révérents pour leur sagesse, et leur rôle est essentiel dans l'enseignement des jeunes générations.

Les Prêtres et Officiants Religieux détiennent une place d'importance, surtout dans le domaine spirituel. Ils sont responsables des cultes et des rituels sacrés et servent de lien entre la population et le haut juge. Leur rôle est de guider les citoyens dans les valeurs religieuses du magistrat et de les conseiller dans leur vie quotidienne.

Les citoyens forment la masse de la population de Magistrats. Ils ont des droits et des responsabilités, mais leur influence est relativement limitée comparée aux autres hiérarchies. Néanmoins, ils participent activement à la vie de la cité que ce soit dans les marchés, les tribunaux ou les écoles. Les citoyens respectent la hiérarchie établie et s'en remettent aux autorités pour prendre les décisions qui affectent leur quotidien.

Enfin, les Non-Citoyens et Étrangers occupent le bas de l'échelle. Bien qu'ils soient respectés dans la mesure où ils apportent des biens, des ressources ou des connaissances nouvelles, ils n'ont pas voix au chapitre dans les affaires internes de la cité. Leur statut est souvent temporaire, dépendant des accords commerciaux ou diplomatiques passés avec leurs nations d'origine.

## Justice

La justice à Magistrats est incarnée par la Cour du Haut Juge. Ce dernier est choisi par le Magistrat lui-même pour incarner la justice. Le tribunal du Magistrat se situe dans un vaste palais de marbre noir et d'acier. Cet édifice imposant symbolise la justice de Magistrats qui est une justice qui ne connaît ni compromis ni faiblesse. Elle se distingue par sa rigueur et sa précision tout en étant à la fois accessible à la population et implacable pour ceux qui enfreignent les règles.

Les lois de Magistrats sont différentes de celles de Norak. Bien que rigides, elles sont reconnues pour leur équilibre. Elles garantissent la sécurité des citoyens de Magistrats. Elles sont rédigées sous forme de codex, un ensemble complexe de règles qui régissent tout, des contrats commerciaux aux relations familiales en passant par les activités magiques.

Le tribunal du Magistrat est un lieu où la religion et la loi se rejoignent. La salle de tribunal est aménagée pour rappeler au juge et aux prévenus la présence constante de l'Ordre. Une balance sacrée tient en équilibre en permanence à l'intérieur de la salle d'audience. Pour qu'un jugement soit porté, le Haut Juge doit prononcer son verdict puis la balance sacrée doit confirmer si le verdict du haut juge est juste et véridique.

Avant de rendre un jugement, le Haut Juge se retire souvent dans le sanctuaire du Magistrat, où il médite, prie et se soumet à des rites de purification. Ce n'est qu'après cette préparation spirituelle qu'il se considère comme suffisamment digne de prononcer une décision.

## Religion

À Magistrats, la religion et la justice sont hautement liées. Le Haut Juge de la ville n'est pas seulement un arbitre des lois, mais un médiateur sacré des habitants de la cité. Il est le gardien de la justice du Magistrat veillant à ce que l'équilibre et la vérité imposés soient respectés dans toutes les affaires civiles et criminelles.

Chaque jour, lorsque le soleil atteint son zénith, le tribunal ouvre ses portes pour une grande cérémonie publique. À ce moment précis, la lumière du jour éclaire le

grand hall du tribunal à travers les immenses fenêtres diffusant une lueur dorée qui semble symboliser la justice éclairée par le Magistrat.

En somme, pour les habitants de Magistrats, le Tribunal sacré n'est pas simplement un endroit où l'on règle des conflits, mais un sanctuaire spirituel où ils peuvent venir chercher bénédiction et guidance divine. Chaque citoyen participe aux différents jugements qui ont lieu au tribunal, car il est profondément ancré dans la conviction des habitants de Magistrats que sans la justice divine, toute justice serait vaine.

### Éducation

Les écoles de Magistrats sont des institutions où les jeunes citoyens entament leur éducation dès leur plus jeune âge. Ces établissements, à la fois académiques et sacrés, sont placés sous la supervision du système éducatif instauré par le Haut Juge. Les enseignants, appelés Maîtres de Sagesse, sont sélectionnés non seulement pour leur vaste érudition, mais aussi pour leur maîtrise du codex des Lois de Magistrats. Ces écoles ne se contentent pas de former l'esprit, elles forgent aussi l'âme des futurs citoyens, préparant chacun à honorer les principes qui gouvernent la cité.

Le programme éducatif à Magistrats est conçu pour allier la compréhension du monde et la quête spirituelle. Les enfants, dès leur plus jeune âge, sont initiés à des disciplines académiques telles que les mathématiques, la philosophie, l'astronomie, l'histoire et la magie.

À Magistrats, l'éducation dans les écoles n'est pas gratuite. En effet, chaque famille doit contribuer financièrement à l'éducation de ses enfants et seuls ceux issus des foyers les plus prospères ont accès à un enseignement complet dispensé dans ces institutions prestigieuses. Les frais de scolarité, bien que considérés comme un investissement dans l'avenir de la cité, constituent un obstacle pour une grande partie de la population.

Cependant, pour ceux qui ne peuvent pas se permettre l'accès à ces écoles, un autre chemin d'apprentissage leur est offert. Au Tribunal du Magistrat, lieu sacré de la cité, les habitants peuvent recevoir une éducation religieuse gratuite. Ce système d'enseignement, bien que limité à des aspects spirituels et moraux, permet aux plus

démunis de nourrir leur âme et leur conscience. Les enseignements sont assurés par les prêtres et les hautes autorités religieuses qui transmettent les préceptes du Magistrat, les lois sacrées et les valeurs de justice qui régissent la cité. Ainsi, même sans l'accès à une éducation scolaire traditionnelle, les citoyens peuvent se former aux principes spirituels et religieux de leur civilisation.

### Magie et technologie

La magie à Magistrats, bien qu'honorée et respectée, n'est en aucun cas utilisée à des fins superficielles. Elle est avant tout perçue comme un puissant outil au service de l'ordre et de la stabilité de la cité. Les Rigoristes, un groupe d'élite qui maîtrise la magie et des rituels ancestraux, garantit l'application stricte des lois du Magistrat dans tous les aspects de la vie quotidienne. Leur pouvoir repose sur une fusion complexe entre la magie arcanique et une connaissance approfondie du codex sacré qui régit la cité.

Ces magiciens d'exception sont non seulement des experts dans la magie, mais aussi des défenseurs inflexibles de l'autorité. Ils patrouillent dans les rues de Magistrats, traquant sans relâche les criminels en fuite, utilisant leur magie pour neutraliser les menaces et maintenir la justice. Que ce soit par des sorts d'entrave, des illusions ou des enchantements de détection, les Rigoristes sont la main invisible de la loi, prêts à intervenir à tout moment pour assurer que la volonté du Magistrat soit respectée.

La technologie à Magistrats, bien que relativement nouvelle, est déjà hautement développée, notamment dans le domaine des automates et des mécaniques de contrôle de l'ordre public. Inspirée des grandes avancées de Norak, la cité a elle aussi vu émerger des automates de surveillance qui assurent l'application des lois dans les rues. Ces créatures métalliques ressemblant à des statues imposantes ou à des gardiens silencieux circulent sans relâche dans la cité observant et faisant respecter les lois avec une rigueur implacable.

### Économie

L'économie de Magistrats repose sur un commerce d'une grande diversité, alimentée par des échanges de produits exotiques, des artefacts magiques, ainsi que des biens technologiques avancés, similaires à ceux de Norak. Les artisans et

inventeurs de la ville produisent des objets de haute qualité enchantés qui trouvent preneurs dans tout l'empire et au-delà. Le marché de Magistrats, qui occupe une place centrale dans la cité, est une véritable ruche d'activité où se mêlent transactions et rencontres diplomatiques.

Cependant, contrairement à d'autres cités commerçantes, elle se distingue par un contrôle rigoureux exercé par le Haut Juge, qui supervise toutes les transactions et s'assure que les lois sont respectées. Ces lois sont conçues pour maintenir l'ordre et garantir la stabilité économique, mais aussi pour prévenir toute forme de corruption ou de trafic illégal.

Malgré la rigueur et l'ordre apparent de Magistrats, la cité n'est pas à l'abri des ombres qui s'étendent dans ses recoins les plus sombres. Elle souffre, comme toutes les villes, de la présence de réseaux criminels organisés profondément ancrés dans les failles de son système.

Le crime organisé se distingue par sa complexité et son organisation. Là où la loi du Magistrat et l'autorité du Haut Juge sont omniprésentes, les criminels ont appris à opérer dans l'ombre, souvent en exploitant les failles du système. Les groupes criminels qui prospèrent à Magistrats sont très hiérarchisés et structurés, ce qui leur permet d'éviter l'attention des autorités. Certains de ces groupes sont composés de marchands véreux qui utilisent des façades légales pour dissimuler leurs opérations illégales.

## **Solomek**

### **Cité du soleil Solringen**

Type de gouvernement:

assemblée démocratique

Dirigeant actuel: Quetro le deuxième

Religion: pluralisme religieux

Capitale: Solringen

Solringen, la cité du soleil, trône majestueusement au sommet de la chaîne de montagnes de la gueule du désert. La cité se dévoile comme un éclat d'or suspendu entre les cieux et la



Généré avec Léonardo.AI

terre. Ses murs, imprégnés d'étherium, brillent d'un éclat surnaturel, reflétant les rayons du soleil. L'étherium, en captant et en renvoyant la lumière du soleil, fait scintiller les fortifications de la ville comme une immense surface de cristal, donnant l'impression que Solringen elle-même est une étoile posée sur la montagne.

Les montagnes qui entourent la cité semblent se courber pour la protéger. L'ascension vers Solringen est un périple difficile, un chemin étroit et sinueux qui se fraient un passage à travers des falaises abruptes. Une fois arrivé au sommet, le spectacle est à couper le souffle.

Chaque habitation à Solringen est décorée avec soin, reflétant toujours un style unique à chaque famille qui y réside. Les maisons sont un véritable miroir des accomplissements de chaque membre, exposant fièrement les réussites et les hauts faits de leur lignée. Les rues de Solringen serpentent autour des différents niveaux de la montagne, connectant les quartiers par des escaliers taillés dans la pierre et des passerelles suspendues entre les bâtiments.

Le centre de la ville est occupé par un sanctuaire consacré aux arts appelé la Place du Soleil. Un lieu où la lumière et la créativité s'entrelacent dans une harmonie parfaite. Cette grande place ouverte est une scène vivante, baignée par la lueur éclatante du soleil, qui, grâce à l'étherium, semble intensifier chaque couleur et chaque détail. Les murs brillent d'un éclat doux, diffusant une lumière chaude qui incite à l'expression artistique sous toutes ses formes.

Contrairement au Vor'naks, les Solomeks rejetèrent l'idée d'un dirigeant unique pour la communauté. C'est ainsi que les Solomeks choisirent le vote populaire d'une assemblée. Chaque année, tous les habitants étaient invités à élire un membre de leur famille pour les représenter à l'assemblée.

### Hiérarchie

La hiérarchie à Solringen, bien que structurée, repose sur un système fondé sur la participation active de chaque citoyen. Contrairement à d'autres cités, où le pouvoir est concentré entre les mains de quelques dirigeants, Solringen adopte une forme de gouvernement démocratique et réparti, tout en intégrant des principes traditionnels et militaires propres aux Voreks.

À la tête de la hiérarchie de Solringen se trouve l'Assemblée de Solringen, une institution démocratique où chaque citoyen a le droit de participer et de faire entendre sa voix. L'Assemblée est constituée de représentants de chaque famille de Solringen qui siègent pour prendre les grandes décisions concernant la gouvernance de la cité.

L'Assemblée est composée de plusieurs comités spécialisés, chacun ayant un domaine spécifique de responsabilité : économie, culture, religion, etc. Elle prend les décisions importantes, qui sont ensuite mises en œuvre par les autres niveaux de la hiérarchie. Le Dirigeant Élu et les Anciens se rendent régulièrement devant l'Assemblée pour rendre compte de leurs actions et consulter les membres avant de prendre des décisions cruciales.

Sous l'Assemblée, le Dirigeant Élu, tel que le dirigeant actuel Quetro le IIe, incarne l'autorité exécutive. Bien que sa fonction soit importante, il ne détient pas un pouvoir absolu, car il doit respecter les décisions prises par l'Assemblée. Chaque année, le

dirigeant est élu par un système d'élection à l'aveugle, et sa mission principale est de coordonner l'administration de la cité, d'exécuter les décisions prises par l'Assemblée et de représenter Solringen lors des affaires diplomatiques.

Le Cercle du prophète est un groupe de sages et de personnes expérimentées qui apportent leur expertise et leurs conseils à l'Assemblée. Bien qu'ils ne détiennent pas de pouvoir exécutif direct, leur influence spirituelle et morale est cruciale. Les Anciens conseillent sur des questions liées à la culture, à la religion, et parfois à la guerre, grâce à leur expérience des conflits passés. Ils veillent à ce que les traditions et les valeurs de Solringen soient respectées.

Les citoyens de Solringen forment la base de la société. Chacun d'entre eux a la possibilité de voter et de choisir ses représentants pour l'Assemblée.

La deuxième institution de Solringen est La Garde du Soleil qui est le cœur de la puissance militaire de Solringen, une force d'élite dont l'existence est dédiée à la défense de la liberté de la cité. Chaque membre de cette légion incarne la perfection physique et mentale, formée pour devenir un défenseur de la philosophie et la liberté de Solringen.

Le Gardien de Solringen est le leader incontesté de la Garde du Soleil. Ce titre est attribué à un seul guerrier, choisi parmi les plus brillants Légionnaires de la Garde après une série d'épreuves de combat, de stratégie et de chefferie. Aussi respecté que craint, il détient l'autorité totale sur toutes les décisions militaires, stratégiques et tactiques concernant la défense de Solringen.

Les Légionnaires sont des guerriers accomplis, forgeant leur réputation à travers des années de formation rigoureuse et de combats. Seuls les plus braves et les plus résistants sont acceptés dans les rangs des Légionnaires après un passage initiatique brutal, qui testera leurs limites physiques et mentales. L'entraînement est sévère et constant. Chacun doit maîtriser l'art du combat à mains nues, l'escrime, le maniement des armes lourdes et la tactique de guerre en groupe.

Les Phosphorus, signifiant étoile du matin, sont une unité d'élite au sein de la Garde, choisie parmi les meilleurs légionnaires. Ces guerriers exceptionnels, formés pour les guerres les plus brutales, sont souvent envoyés en mission de haute importance ou sur les lignes de front dans les batailles décisives. Ils sont la fierté de la Garde et un symbole de la liberté indomptable de Solringen. Les Phosphorus ont pour rôle de mener les assauts ou de faire face à l'ennemi dans les moments où la victoire est cruciale. Leur discipline, leur courage et leur force sont inégalés.

Il n'est pas nécessaire d'imposer la guerre à chaque individu. Chaque Solomek est libre de choisir sa voie. La cité prospère grâce à cette liberté. Les fermiers s'aventurent dans les creux des montagnes pour y faire paître leurs troupeaux et cultiver des plantes. Des tunnels entiers sont aménagés pour nourrir des fermes de champignons. De nombreux Solomeks sont des marchands voyageant à travers le monde aux côtés des caravanes krigs. Certains clans visitent même la cité, intrigués par le paysage soigneusement sculpté, mais aussi par l'eau cristalline et les produits frais que l'on ne trouve nulle part ailleurs dans le désert.

À présent, chaque Solomek ne doit plus sa survie à un empereur lointain, mais à la communauté qui l'a vu naître, qui l'a soutenu, ou qui l'a sauvé. Chacun œuvre pour le bien-être collectif, qu'il s'agisse de ciseler la plus parfaite des frises au sommet d'une arche, de produire une abondance de nourriture, ou de négocier les prix les plus justes. Chacun met du cœur à l'ouvrage. Cette atmosphère de solidarité et de joie attire bientôt des vendeurs et des négociants qui s'installent dans la cité. Ils sont rapidement intégrés, contribuant à la prospérité et à l'esprit d'unité qui règne.

### Justice

Lorsqu'un conflit survient, qu'il s'agisse de disputes commerciales, de conflits familiaux ou de crimes plus graves, les parties concernées font appel à un médiateur du cercle du prophète. Ce médiateur est choisi pour sa sagesse, sa capacité à comprendre les enjeux de chaque partie et à proposer une solution équitable. Le rôle du médiateur est de guider les deux parties vers une résolution amiable. La médiation est la méthode privilégiée, et dans la plupart des cas, elle permet de maintenir la paix sans recourir à des mesures plus sévères.

Cependant, si un conflit ne peut être résolu par la médiation, ou si un crime grave est commis, le cas est soumis aux membres de l'assemblée. Le tribunal de Solringen n'est pas un lieu de punition, mais d'équité, visant à réparer les torts causés et à rétablir l'harmonie dans la communauté.

Lors de chaque procès, la parole est donnée aux deux parties, qui peuvent exposer leurs arguments. Si l'Assemblée n'arrive pas à donner un verdict, la décision revient au Dirigeant Élu de trancher. L'objectif n'est pas de punir pour le plaisir de la vengeance, mais de rétablir l'ordre et de garantir que la victime, ou la communauté soient correctement indemnisées. La décision de l'Assemblée est respectée par tous, et ceux qui enfreignent les jugements se trouvent exclus de la société.

### Religion

Solringen est une cité où la tolérance et le respect mutuel règnent entre les différentes religions pratiquées. La pluralité des croyances est encouragée, et les Solomeks considèrent que chaque religion peut apporter une pièce unique au puzzle spirituel.

Les temples et lieux de culte sont présents dans toute la cité, et chaque quartier de Solringen abrite une diversité de croyances. Les citoyens sont libres de pratiquer leur religion ou philosophie de vie, tant qu'ils respectent les principes de paix, de non-violence et de liberté. Les dialogues interreligieux sont courants, et les festivals spirituels sont souvent marqués par des échanges entre les différentes communautés.

Les rituels religieux à Solringen ne sont pas simplement des actes de dévotion, mais des moments où la communauté se rassemble. Parmi les cérémonies les plus significatives, on trouve :

**La Libération des Chaînes :** Pour commémorer la fin de l'emprise de l'empereur sur les Solomeks, les membres du Cercle du Prophète brandissent des voiles dorées dans les rues, symbolisant les chaînes invisibles qui ont été levées. Ces voiles sont déployées dans les airs, flottant doucement comme des symboles de liberté retrouvée. Les habitants de Solringen sont invités à rejoindre la parade où ils se libèrent symboliquement de toute forme de contrainte, qu'elle soit personnelle, sociale ou

spirituelle.

Le Voyage des Lumières : Un événement annuel où les Solomeks allument des lanternes flottantes, les envoyant dans les cieux pour symboliser les espoirs et les prières de la cité. Cette cérémonie est marquée par une grande procession à travers les rues baignées par la lumière du Soleil couchant.

### Éducation

L'éducation à Solringen est vue comme un cheminement spirituel et intellectuel. Elle est offerte à tous et se poursuit tout au long de la vie, chaque individu étant encouragé à se découvrir, à développer ses talents. L'éducation solomek est fondée sur les principes fondamentaux de la liberté de pensée et de l'équilibre entre le corps et l'esprit.

L'apprentissage ne se fait pas dans des bâtiments séparés du reste de la société. Les enseignements se déroulent à chaque moment de la vie, à travers des interactions quotidiennes entre les membres de la communauté. L'éducation solomek repose avant tout sur l'expérience et l'échange, et les connaissances sont transmises à travers des conversations, des ateliers informels, des collaborations, et des échanges d'arts. L'idée est que l'enseignement ne doit pas être une activité imposée. Au contraire, il se fait de manière organique, lorsque le savoir devient une partie de la vie quotidienne.

Ceux qui souhaitent pousser encore plus leur éducation et approfondir leurs connaissances dans des domaines tels que l'astrologie, la philosophie et la magie sont invités à se tourner vers les membres du Cercle du Prophète.

Le Cercle du Prophète est ouvert à tous ceux qui démontrent une réelle soif de savoir et une volonté de transcender les limites de la pensée ordinaire. Il n'existe pas de programme formel d'admission, car les membres du Cercle ne choisissent pas leurs élèves par des critères rigides ou des examens standards. Au lieu de cela, ceux qui souhaitent devenir élèves doivent d'abord prouver leur engagement, leur curiosité intellectuelle et leur respect pour les mystères de l'univers.

Les habitants de Solringen qui souhaitent devenir élèves d'un des membres du Cercle du prophète se réunissent lors de cercles de discussion ouverts. Ces cercles sont des occasions pour les aspirants-élèves de démontrer leur curiosité intellectuelle et leur capacité à déconstruire les idées reçues. C'est un espace où l'on débat librement, où chaque question est considérée comme légitime, et où l'esprit critique est utilisé comme un outil fondamental d'apprentissage.

### Magie et technologie

À Solringen, la magie et la technologie sont des sources de crainte et de méfiance en raison de leur utilisation malveillante par l'Empire de Norak. Le peuple de Solringen, ayant connu les ravages infligés par les abus de ces arts par l'Empire, voit en ces deux forces une menace.

La pratique de la magie est enseignée au Cercle du Prophète, un lieu réservé aux érudits. Cette pratique est rigoureusement contrôlée et ne peut être pratiquée en dehors de cet espace. La magie, bien que précieuse, est perçue comme une force potentiellement destructrice, et son usage en dehors du cadre approprié est considéré comme une menace pour l'équilibre et la sécurité de la communauté.

Toute transgression de cette règle, que ce soit par l'utilisation de magie dans les rues ou en dehors des espaces autorisés, est considérée comme une violation grave des lois de Solringen. Une telle transgression peut entraîner une exclusion immédiate de la communauté solomek. Cette décision est rendue après une évaluation minutieuse par l'Assemblée, mais elle est inévitable si la personne concernée a mis en danger l'intégrité de la cité.

Bien que la technologie soit également crainte, elle est aussi perçue comme une nécessité pour défendre Solringen contre les invasions potentielles. Les forgerons de la ville et les enchanteurs du cercle du prophète créent des armures et des boucliers d'une solidité jamais vue à Avilar. D'autres créations telles que des mécanismes d'interception de magie sont utilisés pour prévenir la cité de toute tentative de rituel arcanique.

## Économie

Au début de Solringen, les Solomeks ouvrirent un marché animé, attirant les caravanes qui venaient chercher des statues en pierre et en métal des sculpteurs solomeks. Mais ce qui attira vraiment l'attention de l'extérieur, ce sont leurs armes et armures, forgées avec le matériau le plus difficile à travailler l'étherium.

Aujourd'hui, l'art et l'artisanat occupent une place centrale dans l'économie de Solringen. Parmi les diverses formes d'expression, la sculpture se distingue comme la plus emblématique, fusionnant avec subtilité finesse technique et profondeur philosophique. Les créations des artisans locaux sont très recherchées au-delà des frontières de la cité, notamment par des commerçants étrangers qui les considèrent comme des trésors artistiques de rare beauté et valeur. C'est principalement sur la place du Soleil que prennent naissance les œuvres les plus remarquables d'Avilar.

Cependant, c'est la fabrication d'armes et d'armures en etherium qui constitue le véritable moteur économique de Solringen. Ce métal rare aux propriétés exceptionnelles est extrait directement des profondeurs des tunnels, creusés au cœur même des montagnes de la gueule du désert. C'est cet etherium, précieux et convoité, qui permet à la cité de se maintenir à la fois riche et protégée.

# **Les Boskyrs, descendants des étoiles**

## **Prémisse**

Les terres d'Avilar regorgent de flore et de beauté, mais aucun lieu n'incarne mieux cela que les forêts ancestrales et les prairies qui les bordent. Ce sont en ces lieux paisibles et fertiles que se sont établis les Boskyrs, descendants des étoiles et protégés de la nature.

## **Origines**

Les Boskyrs étant un peuple reclus pratiquant la tradition orale, leur origine échappe encore aujourd'hui aux historiens de notre monde. Les premières descriptions des Boskyrs sont originaires du désert, là où leur peuple a été mis en esclavage par une tribu krig. Il y est raconté que les premiers Boskyrs à avoir rencontré la civilisation semblaient avoir des constellations dans les yeux. Le regard continuellement porté vers les étoiles, on crut alors que les Boskyrs proviennent de l'au-delà. Bien qu'au fil des siècles les Boskyrs soient devenus particulièrement proches de la nature, cette croyance persiste au cœur de leurs tribus et de par le monde. Leur nature particulièrement pieuse contribue d'ailleurs à solidifier cette croyance qu'ils viendraient d'ailleurs.

## **Histoire**

### **Événements historiques importants**

Ans -3 avant le début de la civilisation : baie des conquérants, désert Krig

C'est lors d'une journée aride, qu'une troupe krig escortant des caravanes marchandes aperçues, venant de l'océan, ce qui ressemblait à des embarcations hostiles. Rapidement, le conseil krig en fut informé et des troupes furent déployées dans les plus brefs délais pour investiguer les embarcations inconnues. Traversant l'océan tel un mirage, ces embarcations qui se soutenaient de peine et de misère étaient remplies de créatures exotiques. Des humanoïdes avec des cornes, des jambes de bouc, mais, le plus étrange étaient leurs yeux noirs remplis de pigment lumineux ressemblant à des constellations. Les Krigs prirent rapidement conscience que ses créatures semblaient hostiles envers eux, peu intelligentes, ne parlant point la langue commune, mais, surtout dépourvue de volonté. Hésitant entre l'exécution ou l'esclavage, les Krigs décidèrent de prendre les créatures en esclavage. Vu leur niveau exotique, ceux-ci auraient une bonne valeur sur le marché. Placés dans des fausses, les Boskyrs souffraient pendant 18 heures et ne leur étaient alloués que 6 heures de

sommeil. La nuit, les gardes pouvaient voir les regards brillant telles des étoiles des esclaves fixer le ciel. C'est ainsi que les Krigs nommèrent ses créatures « Boskyr ». (Un terme qui, dans le langage désertique, désignait à la base une « personne qui admire les étoiles ». Cependant, au fil du temps ce terme a fini par prendre une connotation exclusivement dérogatoire signifiant simplement « esclave ».) Un baron du conseil krig développa un certain intérêt envers les Boskyrs. Ils étaient juste assez forts pour survivre au désert, mais ils étaient trop faibles face aux Krigs pour se rebeller même si cela était impossible vu le manque flagrant de volonté de ceux-ci.

Pendant 12 ans, sous la sueur d'un peuple abusé, fouetté, torturé et violé de tout droit, les Krigs s'enrichissaient d'Arak, une ressource autant estimée par sa très grande utilité que redoutée par les dangers de sa cueillette. Les Boskyrs étaient marqués au fer chaud d'une étoile pour désigner leur état de possession face aux Krigs. Ni les hommes ni les femmes ne pouvaient échapper aux travaux forcés.

#### Ans 9 de la civilisation : (Qaddan)

Le destin est une étrange force qui grandit au travers de multiple chemin telles les racines d'un arbre et pour une fois, le destin allait être favorable aux Boskyrs. On ne sait pas vraiment quand, ni vraiment pourquoi, mais un jour, les Boskyrs commencèrent à dormir les yeux fermés. Ils auraient commencé à devenir plus individualistes et à apprendre la langue krig. C'est lors de ce qu'il croyait n'être qu'un étrange rêve que l'un d'entre eux reçoit la première prophétie. L'Éveillé du Prophète aperçut cette étrange épée de couleur ivoire suivi d'une vision du peuple Boskyr libre. Peu importe ce qu'était cette épée, l'Éveillé sait à cet instant précis que cet artefact deviendra la clé de leur liberté. Ressentant leur douleur, l'Éveillé attendit la prochaine nuit afin d'établir un contact mental avec ses pairs. Tous les Boskyrs qui dormaient ouvraient subitement leurs yeux en même temps, de par leurs yeux perçants qui donnaient aux gardes l'impression de fixer une constellation. L'Éveillé questionna télépathiquement ses semblables :

*« Nous regardons les étoiles à la recherche de réponse, mais n'en revenons qu'avec plus de questions. La seule question que nous devrions vous poser est : qui sommes-nous? »*

*Qui sommes-nous?* Ces paroles qui résonnèrent dans leur tête sans arrêt. Le peuple abusé prit finalement conscience. Conscience de la vie, du questionnement, de leur

désir, de leur état, de leur douleur. Ainsi, l'éveillé du prophète fit don de la volonté propre aux Boskys.

Les Boskys se mirent à attaquer leur tortionnaire. Les Krigs en réponse, pour instaurer la peur chez les Boskys, arrêtaient les troubles fêtes. À l'aide d'une dague chauffée au fer blanc, ils leur arrachèrent leurs yeux nébuleux pour les vendre avant de les exécuter sur la place publique. L'Éveillé du Prophète proposa aux Boskys d'attaquer le conseil directement, non pour faire couler le sang, mais bien pour frapper dans l'orgueil de la population krig. Il les aideraient ensuite à fuir. Ce que les Boskys ne savaient pas, c'était que l'Éveillé du Prophète prévoyait de profiter de la situation chaotique afin de voler un artefact du Héros qui était caché au cœur même du conseil krig, plus précisément une épée taillée directement des os du Héros lui-même. Subissant beaucoup de pertes, les Boskys se rendirent jusqu'à la frontière du désert au centre de la grande chaîne de montagnes. Ordonnée par son Éveillé, les Boskys firent une grande prière au Prophète et c'est ainsi qu'un feu ardent entoura la lame de l'épée du Héros. L'Éveillé brandit son arme et donna un seul coup en direction de la montagne. C'est alors que la montagne aurait tremblé et qu'un pan entier se serait effondré, créant une fissure assez grande pour permettre au nouveau peuple libre de quitter leur enfer. L'Éveillé du Prophète créa ainsi ce qu'on appelle la Gueule du Désert krig. L'Éveillé fit promettre qu'en échange du don de la volonté, il devrait porter la haine du peuple krig à leur égard pendant des générations et que personne ne devrait connaître la vérité sur cette histoire. L'Éveillé du Prophète quitta la tribu pour cacher l'épée et ne révéla son emplacement qu'à un seul Boskys, information qui se perdit avec le temps.

#### Ans 26 de la civilisation : Forêts Ancestrales

Un jeune Boskys, Saison, chasseur réputé de sa tribu, partait pour commencer sa routine alors qu'il croisa une créature étrange au pelage feuillu qu'il n'avait jamais vu par le passé. Il poursuivit cette créature jusqu'à tomber dans une section de la forêt qui lui était inconnue. C'est ainsi qu'il découvra l'Arbre Monde. Il s'approcha de l'arbre et entra en transe et créa une connexion avec la nature jamais atteinte par quiconque auparavant. Il fut capable de ressentir cette quantité énorme d'énergie vitale circulant au travers des racines et des branches tout comme le sang qui circule dans ses propres veines. Il entendit alors une voix qui semblait provenir de la forêt : *« je suis l'Ancien. Tu as découvert mon domaine. Tu es maintenant mon Éveillé... »*. En sortant de

transe, le Boskyr se voit encerclé de ses mêmes curieuses créatures. Une d'elles se rapprocha lentement de lui et se frotta sur sa main laissant tomber une de ses feuilles. À ce moment, l'Éveillé de l'Ancien reconnut la mandragore, une ressource très rare dont la provenance était encore inconnue. Il baptisa ces créatures « mandrakas ». Il regagna sa tribu pour leur faire part de sa découverte, mais ceux-ci ne le crurent pas, car ils n'avaient jamais observé de telles créatures. Saison tenta, en vain, de leur expliquer que les mandrakas ne se révèlent qu'à ceux dont la connexion avec la nature est suffisamment profonde. Seuls quatre boskyrs choisirent de croire les récits de Saison. Déterminé à établir une relation symbiotique avec les mandrakas, Saison quitta la tribu avec ses confrères pour aller auprès de l'Arbre Monde. Il leur donna respectivement les noms : Été, Printemps, Automne et Hiver. La légende raconte que c'est peu après cet événement que le cycle des saisons se manifesta à travers le monde.

#### Origine des collines sanglantes — an 62

Plusieurs années plus tard, le culte du héros, s'apercevant du vol de l'épée, partit en croisade afin de récupérer l'artéfact. Ils sont arrivés aux collines et sans même les avertir ou leur expliquer la raison de leur présence, ils auraient commencé à massacrer tout le monde. Ce conflit est à l'origine du nom des Collines Sanglantes. En effet, il y eut tellement de vies qui se sont éteintes en même temps que ça s'est ressenti jusqu'aux terres ancestrales. Saison, qui était en communion avec l'Ancien, quitte la forêt en panique afin de venir en aide aux blessés. Tout ceci pour se retrouver tétanisé devant ce carnage. Le culte du Héros était déjà reparti et n'avait laissé derrière eux qu'une simple poignée de Boskyrs agonisant. L'Éveillé de l'Ancien guérit les blessés afin de les remettre sur pied et leur proposa de venir avec lui au sein de l'Arbre Monde puisqu'ils y seront en sécurité. La moitié du peuple boskyr aurait quitté l'endroit pour s'enfoncer dans les forêts sauvages de l'Ancien. L'autre moitié décida de rester, ne voyant pas le conflit comme une défaite, mais comme si le destin leur donnait une raison de mieux reconstruire le village. Saison proposa également de changer le nom de la race des Boskyrs, mais ils désiraient garder leur nom pour se rappeler un passé qu'ils ne devraient jamais oublier pour ne jamais le subir de nouveau.

## Informations de base pour le roleplay

### Obligations

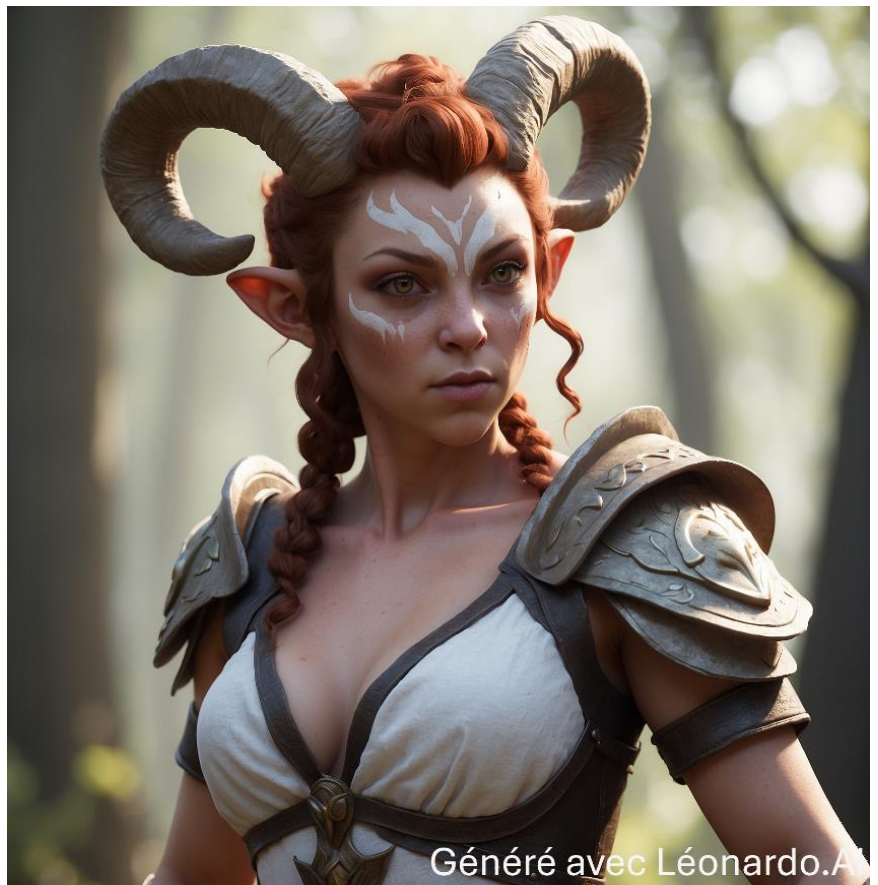
#### Maquillage/Apparence

Un costume de Boskыр doit avoir une paire de cornes d'apparence animale sur la tête. Un maquillage typique de Boskыр serait un maquillage de Faune/Satyr. Cependant, le maquillage est optionnel au costume.

### Description générale

#### Trait de personnalité

L'évolution des Boskырs ayant favorisé la communauté, ces individus sont rarement solitaires et ainsi, il est rare de croiser un Boskырs qui n'est pas affilié à un ou d'autres, semblables. Se considérant liés avec la nature, les Boskырs s'en montrent particulièrement protecteurs, ce qui peut se manifester par une réticence envers ceux qui semblent hostiles envers la nature. Les Boskырs sont aussi particulièrement pieux et invoquent souvent



Généré avec Leonardo.AI

« l'univers » ou la « volonté divine » lorsqu'ils réfléchissent au sens de l'existence. Ainsi, ils sont souvent détachés des normes ou codes présents dans les autres sociétés plus urbanisées.

#### Linguistique

Les Boskырs parlent le langage forestier (accent bosk).

### Physique

Les Boskyrs ont une apparence mi-humaine, mi-cervidé; le haut de leur corps a une apparence humanoïde à l'exception des bois qui ornent leur tête alors que leurs jambes ressemblent à des pattes de chèvre ou des cerfs et se terminent par des sabots.



### Accoutrement

Les Boskyrs habitant les collines sanglantes choisissent généralement des vêtements adaptés aux travaux qu'ils font tous les jours. N'ayant pas vraiment de classe dirigeante, les vêtements qui valent chers sont souvent peu pratiques et considérés comme étranges.

Les Boskyrs des forêts ancestrales, quant à eux, s'habillent de façon à se fondre dans la nature comme une tentative de fusionner encore avec elle. Leurs vêtements sont donc souvent dans les teintes de brun, beige, vert. En outre, il n'est pas rare de voir des Boskyrs introduire de la fourrure, des os et/ou des plantes à leur habillement pour ajouter à leur connection (ou camouflage) naturelle.

## Société et fonctionnement

Les Boskyrs sont scindés en deux tribus distinctes; la tribu des *Forêts ancestrales* et la tribu des *Collines sanglantes*.

### Boskyrs des Collines sanglantes



À l'extérieur des forêts ancestrales, on peut trouver les prairies parsemées de collines verdoyantes et fertiles que les Boskyrs cultivent pour subsister. Craignant toutefois que la terre se transforme en désert si elle est cultivée à outrance, les Boskyrs sont extrêmement prudents et respectueux dans leur façon de le faire. Dans un lieu dont la localisation exacte n'est connue que des Boskyrs de la tribu se trouvent les *Collines sanglantes*. Les collines furent le spectacle d'un carnage

sanglant duquel elles ont hérité d'une couleur rougeâtre. Ces lieux sont également infertiles en raison du sang versé, raconte-t-on. Ainsi, les collines sanglantes sont protégées par la tribu qui s'est construite autour de celles-ci et ne sont fréquentées que lors de pèlerinage ou de rituel de restauration des lieux. Il s'agit d'un lieu sacré.

### Organisation

Les Boskyrs des collines sanglantes n'ont pas vraiment d'organisation à proprement parler. La plupart des décisions sont effectuées au hasard à la suite d'un vote. Par

contre, lors d'une grande chasse ou autre événement demandant une préparation plus élaborée, c'est souvent un des membres de l'alliance des six qui prendra l'initiative de disperser les forces requises à la tâche. Plusieurs membres de la tribu sont simplement des fermiers ou des artisans. Chaque Boskyr étant libre d'explorer ses goûts, les villages ressemblent à des galeries d'art à ciel ouvert. Chaque colonne de maisonnette, chaque mur et chaque vêtement sont considérés comme une occasion pour affirmer sa personnalité et sa différence. Ils n'ont pas vraiment d'armée, mais ils ont des chasseurs très efficaces et si jamais cette force de frappe n'est pas suffisante, les Boskyrs de l'instinct des terres ancestrales viennent volontiers les protéger.

### Hiérarchie sociale

Puisque la liberté est une des valeurs les plus importantes pour les Boskyrs des *Collines sanglantes*, la tribu l'a appliquée au point tel où il n'y a même pas de gouvernement pour interférer dans la routine quotidienne des membres de la tribu. Chaque individu est aussi important qu'un autre que ce soit un simple fermier ou un grand guerrier.

### Politique

Conséquemment à l'absence de hiérarchie sociale, il n'y a pas de gouvernement dans la tribu des *Collines sanglantes*. Les décisions sont prises à partir d'un processus d'échanges où chaque voix a la même importance, du moment qu'elle vise le bien-être de la tribu. En l'absence de décision unanime, le statu quo est maintenu jusqu'à ce que les délibérations amènent à un consensus... ce qui fait parfois en sorte que la tribu évolue lentement.

### Justice

Les Boskyrs des Collines Sanglantes n'ont pas d'institution responsable de la justice à proprement parler. Si un crime est commis, le village se rassemble et choisit ensemble une punition appropriée pouvant aller jusqu'au bannissement du coupable. Les gens venant de l'extérieur s'ils intègrent la tribu sont soumis au même traitement même s'ils n'y sont pas familiers.

### Religion

La plupart des Boskyrs des Collines Sanglantes prient le Prophète. Cependant, la tribu invite fortement leurs membres à faire preuve de leur propre choix et à développer leur liberté personnelle. Ainsi, tous les membres sont libres d'incarner les préceptes du Prophète selon leur propre interprétation voire d'exprimer leurs propres convictions religieuses.

### Éducation

L'éducation des enfants est entreprise par l'alliance des six, un groupe de Boskyrs adulte donc chacun est spécialisé dans un champ d'expertise. Ils y apprennent les bases du fonctionnement de la tribu, une éducation rudimentaire, par les membres expérimentés dans leur champ. L'Archiviste s'occupe des leçons concernant l'histoire et les bases de la magie. Le Grand Chasseur se charge des cours de combats de chasse. L'Aristocrate fait connaître les bases du troc et de l'étiquette. Le Philosophe enseigne les différentes religions et donne des cours permettant de développer son esprit critique. Le Compagnon montre les bases de la survie et du travail acharné. Finalement, l'Artisan enseigne les bases de la cueillette et de l'archerie. Après quelques années, les jeunes Boskyrs sont encouragés à aller essayer divers métiers puis entament un apprentissage chez un mentor de leurs choix.

### Magie et technologie

Les Boskyrs, comme dans tout, sont entièrement libres de pratiquer la magie s'ils en ont envie. Ils n'ont pas vraiment d'infrastructures prévues à cet art, mais comme pour les autres métiers, des tuteurs tout à fait capables font partie de la population. De plus, puisqu'un tuteur ne s'occupe généralement que d'un ou deux élèves à la fois, leur apprentissage a tendance à être rapide et personnalisé. Les technologies et les inventions sont les bienvenues dans la tribu si elles contribuent à améliorer le fonctionnement et la qualité de vie de la tribu. Ainsi, bien que ces Boskyrs prennent soin de leur environnement, les transports peuvent être autorisés sur une partie de leur territoire.

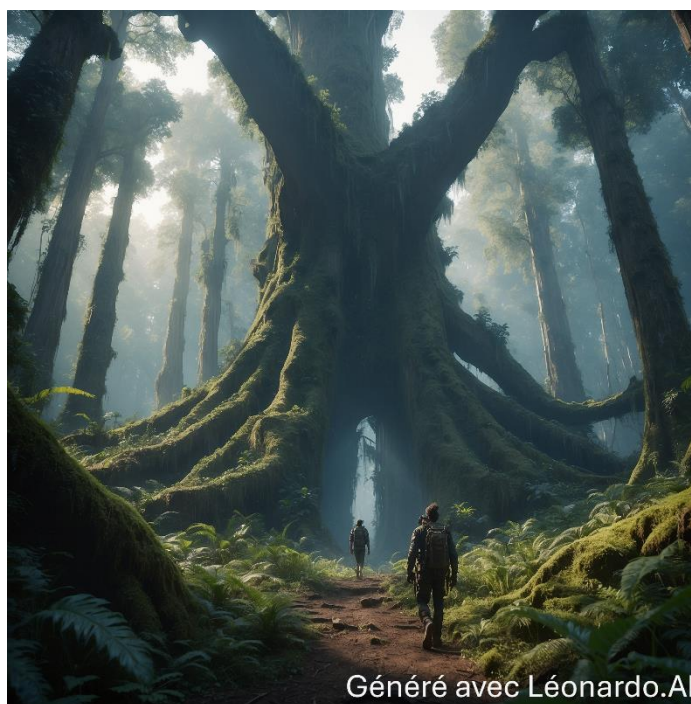
### Économie

L'économie au sein de la tribu fonctionne sous forme de troc ou d'échange de services. Le but de l'économie est de combler les besoins des membres de la tribu

plutôt que d'être orientée sur le profit. Ainsi, la valeur fluctuante des ressources n'est pas prise en compte par les Boskyrs au sein de leur tribu. La monnaie n'a donc pas de valeur dans la tribu.

### **Boskyrs des forêts ancestrales**

Les *Forêts ancestrales*, luxuriantes et indomptables seraient, raconte-t-on, le domaine de l'Ancien. Au cœur de ces forêts se trouve l'Arbre-Monde, un gargantuesque arbre dont l'écorce et la sève possèderaient des propriétés magiques. Les Boskyrs des *Forêts Ancestrales* considèrent que l'Arbre-Monde est le symbole du domaine incontesté de l'Ancien. Il s'agit d'un lieu sacré.



Se percevant comme étant en symbiose avec la forêt, les Boskyrs refusent de l'abîmer. Ils construisent donc leurs habitations à partir de feuilles et de branches tombées. Ils vivent dans des huttes simples. Lorsqu'une hutte est en construction, tout le monde met la main à la pâte, comme pour toutes les choses importantes de la communauté. Il y a toujours une certaine beauté dans la façon dont les choses semblent faire partie intégrante de la forêt aux alentours. On dit même que, si une personne ne fait pas attention, elle peut passer juste à côté d'un village sans le voir.

### Organisation

Le point d'attache du groupe étant une importance primordiale accordée aux domaines de l'Ancien, chaque membre de la tribu vit naturellement en accord avec ceux-ci. Ainsi, les idéologies divergeant des domaines de l'Ancien s'intègrent difficilement au mode de vie de la tribu. Bien que les Boskyrs des *Forêts ancestrales* reconnaissent et valorisent chacun des préceptes de l'Ancien, leur fonction dans la tribu sera souvent déterminée à partir du domaine dans lequel ils décident de cultiver leur talent. Ainsi, les Boskyrs de la vie se dévouent à la guérison de tous les êtres. Ceux de la nature préfèrent cultiver les plantes, sont chargés de faire pousser et de récolter

la mandragore ainsi qu'à l'élevage du bétail. Les Boskysrs de l'instinct sont des guerriers se concentrant sur des styles de combats inspirés des animaux, à la fois barbares et raffinés. Les Boskysrs des différents aspects sont tout de même encouragés à se mélanger au maximum au quotidien. Comme l'Ancien a trois aspects formant un tout, les Boskysrs sont un seul peuple formant un tout. Ils considèrent leurs frères et sœurs ne priant pas l'Ancien comme étant tout simplement des brebis perdues qui reviendront d'elles-mêmes quand elles comprendront à quel point leur façon de vivre est saine et en accord avec la vie et la nature sauvage.

### Hiérarchie sociale

Les Boskysrs des Forêts Ancestrales vivent sous une théocratie. Les prêtres ayant la plus grande connexion avec l'Ancien seront à la tête de la tribu. La personne à la tête de la tribu se nomme Grand Antédiluvien de l'Ancien. Ce dernier est souvent occupé à entretenir son jardin ancestral de mandragores à proximité de l'Arbre Monde. Par contre, la tribu se réfère majoritairement aux trois grands prêtres : Vie, Nature et Instinct. Les grands prêtres ont été choisis soigneusement par le Grand Antédiluvien en fonction de leur lien et dévotion envers chacun des domaines de l'Ancien. Il interagit presque uniquement avec ses trois grands prêtres. Il va donc leur donner son entière confiance concernant la gestion de la tribu. Pour leur donner ce statut, le Grand Antédiluvien dirige un grand rituel dans lequel il établira une connexion des 3 élus avec l'Arbre Monde. Les grands prêtres sont souvent des Boskysrs très âgés, ayant eu beaucoup de temps pour cultiver leur sagesse et leur affinité avec les sphères de l'Ancien. Donc lorsqu'un Boskysr devient grand prêtre, c'est souvent dans les dernières années de sa vie.

### Politique

Les décisions sont prises par les trois Grands Prêtres de l'Ancien, en raison de leur grande sagesse et de leur connexion avec le divin. Chaque Grand prêtre vénère un des trois domaines de l'Ancien. Ainsi, lors d'une impasse, le grand prêtre dont le domaine est concerné par le problème tranchera.

### Politique externe

On dit que les prêtres Boskysrs de l'Ancien sont les meilleurs guérisseurs du monde. C'est pourquoi il arrive souvent que des gens aux prises avec une maladie

incurable tentent de trouver les temples de la forêt. Pour se faire, ils doivent traverser les bois sauvages et inhospitaliers. C'est pourquoi, si le malade réussit, il sera toujours accepté par la tribu. Après tout, il a déjà prouvé sa volonté de vivre et a été accepté par l'Ancien.

### Religion

Les Boskyrs des *Forêts Ancestrales* suivent les préceptes de l'Ancien. Par conséquent, ce dieu est de loin le plus vénéré.

### Éducation

L'éducation y est très simple, les enfants apprennent d'abord les habiletés de base et ensuite, ils suivent un apprentissage plus poussé auprès d'un ou des spécialistes qui les intéressent. Les domaines d'éducation et de métier se regroupent sous l'un des trois domaines de l'Ancien. Les Boskyrs suivent ainsi les enseignements des aspects de l'ancien qui l'intéresse.

### Magie et science

Les Boskyrs voulant pratiquer la magie sont souvent encouragés à changer d'avis. La magie n'est pas considérée comme naturelle chez eux. Cependant, si une personne insiste, elle est invitée à rejoindre les Boskyrs de l'instinct, puisque cette discipline est considérée comme guerrière. Ces Boskyrs deviennent souvent de très puissants guerriers mélangeant les combats traditionnels et la magie. Cette pratique est toutefois rare. Axés sur la préservation de la nature plutôt que sur le progrès, les Boskyrs ne cherchent pas naturellement à construire d'inventions et n'intègrent pas facilement les nouvelles technologies à leur mode de vie. Cette coutume ne connaît d'exception que lorsque la survie du peuple en dépend et que si elle respecte la nature. Par exemple, on se déplace à pied, dans les forêts alors que les transports peuvent circuler dans les collines.

### Économie

La richesse des Boskyrs des *Forêts ancestrales* provient essentiellement de leur culture de mandragore, cultivée sur des créatures appelées mandrakas. La tribu est en telle connexion avec la nature qu'ils sont capables d'attirer des mandrakas à l'aide d'un simple rituel afin de pouvoir cueillir ses feuilles de mandragore. Outre la mandragore,

les Boskyrs recueillent souvent des objets étrangers en échange de soins. En effet, les Boskyrs du domaine de la vie sont souvent considérés comme étant des guérisseurs hors pair. Il arrive parfois qu'ils offrent leurs services en échange de certaines ressources ou objets qu'ils ne peuvent pas se procurer à l'extérieur de la forêt. Altruistes, ils mettent souvent en commun les biens obtenus par la vente de la mandragore et les biens offerts en échange des soins prodigués aux étrangers. Ils sont plus portés vers l'échange de ressources afin de pouvoir convenir à leurs besoins.

### Justice

Accordant une plus grande importance à la collectivité plutôt qu'à l'individu, les Boskyrs sont naturellement encouragés à agir de manière favorable à leur groupe au sein de celui-ci. Inversement, si un Boskyr nuit au groupe il est naturellement désavantagé, n'étant plus en échange favorable avec la communauté ce qui compromet potentiellement sa survie. Il n'y a donc pas de système de justice en soit puisque le mode de vie des Boskyrs comble ce besoin. Si les Boskyrs commettent des crimes, ce sont en groupes et ils le réalisent souvent trop tard.

Accordant une importance primordiale aux domaines de l'Ancien (vie, nature, instinct), une action allant à l'encontre de ceux-ci représente le crime ultime. Ainsi, si quelqu'un va à l'encontre d'un domaine, il est considéré comme un traître et est laissé à lui-même à l'extérieur de la *Forêt ancestrale*. N'ayant pas de système de justice en soit, un Boskyr a la possibilité d'être pardonné de ses crimes par lui-même. S'il désire se repentir, il devra faire son retour dans la tribu sans aide extérieure. Pour réussir, il devra survivre à la nature sauvage et inhospitalière de la forêt, tout en respectant les préceptes de l'Ancien. S'il parvient à retrouver la tribu, la communauté reconnaîtra que la forêt l'a acceptée, ainsi elle considérera qu'il a retrouvé les faveurs de l'Ancien et l'inclura donc à la tribu.

# **L'Empire des Hommes**

## **Origines**

Selon les écrits, l'Empire des hommes a émergé dans ce que nous connaissons aujourd'hui de la cité d'Hauteville après que les premiers individus apparurent mystérieusement tels des naufragés sur les rivages de ce que nous connaissons de la contrée d'Eaugrise.

On raconte qu'une flotte des bateaux composés d'indésirables et d'individus condamnés à l'exil essayait de trouver un nouveau refuge, les vaisseaux furent engloutis dans un tourbillon dans l'océan alors qu'une tempête soudaine digne de la colère d'un dieu leur apparut. Les navires se retrouvèrent en mille morceaux sur les rivages de ce qu'on connaît aujourd'hui de la cité d'Albion. Fort heureusement, par miracle, l'équipage des bateaux survécut à cette catastrophe et les gens ont réussi à survivre sur le rivage où ils avaient échoué commençant à se contenter d'user de technique de survie en vivant principalement de la pêche avec des maisons construites de façon rudimentaire.

Puis, ayant apprivoisé peu à peu leur nouvel environnement, les Hommes commencèrent à développer une civilisation des plus prospères en fondant respectivement les villes de Seddingham et d'Eaugrise. Ils étaient désormais en mesure de vivre de la culture des champs, de l'élevage et même de se procurer des minerais de la montagne pour ainsi développer des outils et des structures beaucoup plus résistantes. Cependant, leur démographie augmentant à vue d'œil, les habitants commençaient à se trouver un peu à l'étroit...

D'ailleurs, une certaine curiosité de ce nouveau territoire émergea chez certains habitants de la cité. Un groupe d'éclaireurs composés uniquement de braves volontaires, les premiers Chevaliers de la Rose, se mirent en route pour explorer les différentes contrées des terres d'Avilar. Ils rencontrèrent par le fait même d'autres espèces peuplant ce monde. Ils commencèrent par longer l'étendue d'eau qui s'étend à l'est et tentèrent de pénétrer dans le désert, mais ils furent rapidement renvoyés en dehors par un étrange peuple tribal, les Krigs. N'abandonnant pas le fondement de leur quête, les Chevaliers choisirent de remonter vers le nord pour étendre leur territoire. C'est ainsi que les royaumes d'Astrana et de Vaelrune furent fondés suivis des villes d'Indrik et de Novamin.

### Fonctionnement des villes

Chaque ville est sous la juridiction d'un duché qui a la responsabilité de veiller au bien-être et à la prospérité des terres qui la composent. Évidemment, il se repose sur des fiefs pour assurer une saine gestion ainsi que la récolte des taxes pour l'Empire.

## **Informations de base pour le roleplay**

### **Obligations**

#### Maquillage/apparence

Aucun maquillage ou accessoire n'est requis pour incarner un humain



Générée par Leonardo AI



Générée par Leonardo AI



Générée par Leonardo AI

### **Description générale**

#### Trait de personnalité

Ne possédant aucune caractéristique innée particulière et n'étant inextricablement liée à aucun environnement en particulier, la caractéristique marquante de la race humaine est son hétérogénéité. Ainsi, il n'y a pas de traits de personnalité particuliers pouvant les définir. S'étant le plus développés lorsqu'ils se sont regroupés en communauté, les humains sont plutôt définis par l'environnement social dans lequel ils ont évolué. Ayant une vie courte, les humains tentent de vivre une vie favorable à leur bien-être, peu importe sur quelle valeur et quels idéaux celui-ci repose.

#### Linguistique

Les humains parlent la langue dite commune.

#### Physique

Les humains n'ont aucune caractéristique particulière contrairement à leurs confrères, mais leur apparence n'en est pas pour le moins variée. Ainsi, les humains se

démarquent grandement entre eux, que ce soit par la couleur de leur peau, de leurs yeux ou de leurs cheveux.

### Accoutrement

Les humains n'ont pas d'accoutrement particulier, celui-ci est adapté au climat de la région qu'ils habitent. Leurs habits reflètent généralement leur rang social ou leur occupation.

## **Société et fonctionnement**

### **Organisation**

L'empire des hommes est une monarchie impériale composée de divers duchés. Ces villes dirigées par un duc ou une duchesse sont entourées de petits villages gérés par des fiefs qui sont sous leur juridiction.

Organisations notables que l'on retrouve dans l'Empire:

**Fils du prophète :** Groupe antimonarchiste qui veut redonner sa place au peuple et abattre le système féodal de l'empire. Prends ses racines à Eaugrise à Albion, mais le mouvement est durement réprimé par le nouveau duc Reinhart. Les Fils utilisent un système de cellules individuelles et indépendantes qui agissent toutes dans le but ultime de former un gouvernement où le peuple décide, mais cette fragmentation mène aussi à des disputes internes sur les manières à utiliser et l'interprétation de leur objectif final. Leur chef actuel est William « le Loup Gris » Pearson.

**Guerriers d'Astrana :** Organisation secrète qui a infiltré tous les niveaux de la société. Composé de survivants d'Astrana et de leurs descendants, le but des Guerriers est de fonder le Nouvel Astrana et de garder leur coutume et leur culture intacte malgré l'annexion par Vaelrune. Principalement basées dans Hauterive et Vaelrune, des réunions secrètes sont organisées régulièrement pour faire avancer leur cause et influencer le cours des événements en leur faveur. Leur chef actuel est Luther de Darsbourg, le Seigneur du Charnier, noble autoproclamé qui dirige la Compagnie du Charnier.

**Réformateurs :** Organisation qui vise à diminuer l'influence de la religion au profit des arcanistes et des académies. Selon les Réformateurs, le clergé a beaucoup trop d'influence sur la vie des gens et exerce un contrôle sur la population qui doit être limité. Leur but ultime serait d'éradiquer ce régime et de le remplacer par la science et

la magie. Composé principalement de professeurs dans les académies et de nobles parmi les Électeurs, ce groupe trouve ses membres les plus fervents à Indrik. Leur chef actuel est Mathias Albrecht, le Duc d'Indrik.

Vieille Garde : Groupe informel de noble qui essaie d'influencer le cours des événements pour garder le statu quo et que la vie dans l'empire se passe le plus tranquillement possible sans grande réforme ou révolution. Très peu organisé, il s'agit plutôt d'une appartenance à une idéologie qu'à une organisation. Leur chef officieux est Sebastian de Holz, Duc de Hauterive et Empereur.

Compagnie de mercenaires diverses : Compagnie du Léviathan, Compagnie du Charnier, Compagnie du Corbeau

### Inquisition Impériale

Après la montée du Nécromancien et de l'Abyesse, Calion 1er fonde l'Inquisition, une organisation d'agent autonome chargée de débusquer les sectes, les cultes et les organisations secrètes illégales et les éliminer s'ils sont jugés dangereux. On dénombre une quinzaine d'inquisiteurs chacun assisté d'une troupe de plus ou moins vingt soldats d'élite. Installé dans Castelroc, on y trouve leurs quartier, école, prison et chambre forte. Cette chambre forte contient tous les artefacts et textes dangereux saisis par les inquisiteurs lors de leurs arrestations. L'inquisition est financée par le trésor impérial.

### **Hiéarchie sociale**

La gouvernance de l'ensemble de l'Empire des Hommes repose essentiellement sur une monarchie constitutionnelle sous la responsabilité d'un Empereur élu collaborant avec des duchés responsables de la fonction des villes principales et de la cohésion des différents fiefs qui les composent.

### Actuel empereur

L'empereur sur le trône est Sebastian 1er de Hauterive

Objectif :

CT (Court Terme) : Rétablir les liens commerciaux et la bonne entente entre les électeurs.

LT (Long Terme) : Établir un nouveau Duché dans les terres Vaeloises pour affaiblir l'influence de Vaelrune et augmenter celle d'un noble de Hauterive.

## **Politique**

Un empereur est élu par 4 Électeurs, soient les duchés de Vaelrune, d'Indrik, d'Albion et d'Hauterive qui se réunissent en conseil extraordinaire. En pratique, les Électeurs pourraient choisir n'importe qui dans l'Empire pour accomplir le rôle d'Empereur, même un itinérant pourrait faire l'affaire. Néanmoins, d'un point de vue stratégique, les Électeurs choisissent scrupuleusement leur futur Empereur selon bien souvent sa notoriété ou sa richesse.

Responsabilité de l'empereur :

- Défendre l'empire des envahisseurs externes
- Assurer la bonne entente au sein des Électeurs
- Assurer le maintien du commerce entre Électeurs et avec les pays voisins
- Percevoir la taxe impériale
- Redistribuer la taxe impériale
- Tenir les archives impériales

Pour aider l'empereur et les duchés dans leurs nombreuses tâches, un certain nombre de postes ont été créés :

- Main de l'Empereur : La Main est le personnage le plus important de l'empire après l'empereur lui-même. Il peut prendre la place de l'Empereur lors de conseils ou de négociations et l'assiste dans toutes les tâches administratives de l'empire. La Main est nommée par l'Empereur et conserve son poste tant que l'Empereur est sur le trône.
- Grand Archiviste : Le Grand Archiviste s'occupe d'administrer les archives impériales. Pour ce faire, il chronique les différents événements qui se passent dans l'empire et ailleurs, mais conduit aussi des recherches sur les sujets de son choix pour améliorer sa compréhension du monde. Nommé par l'Empereur, le Grand Archiviste conserve son office jusqu'à sa mort.
- Les Gardes Impériaux : L'Empereur est protégé en permanence par une vingtaine de Gardes Impériaux spécialement choisis par la crème de la crème de l'armée Impériale. Ces gardes entraînés depuis l'âge de 8 ans sont les soldats les plus redoutables de l'empire. Lorsqu'ils atteignent leur majorité, ils

subissent un rituel qui les lie magiquement à l'empereur pour assurer leur loyauté et leur dévotion.

- L'armée Impériale : Une armée entretenue à partir du Trésor Impérial qui sert à défendre les Électeurs en cas d'invasion ou d'attaque par une menace extérieure, mais aussi à garder les routes Impériales. Elle est constituée de soldats qui sont recrutés une fois par an dans les armées régulières de chaque Électeur.
- Émissaires Impériaux : Composé de fils et filles de nobles qui n'auront pas de terres à la mort de leurs parents, les Émissaires sont des diplomates aguerris, formés spécialement pour représenter les intérêts de l'empire dans les différentes puissances voisines et chez les différents Électeurs.

4 (anciennement 5 ) Électeurs Impériaux :

- Royaume de Vaelrune
- Duché de Hauterive
- Duché d'Albion
- Duché d'Indrik
- Entropia (Anciennement Darsbourg, et ancienne capitale du Royaume auparavant appelé Astrana)

### **Événements historiques marquants**

- La fondations des villes composant l'Empire, soient Hauteville, Albion, Indrik, Astrana et Vaelrune
- L'Annexion d'Astrana au royaume de Vaelrune
- La chute d'Astrana et l'avènement d'Entropia

## Royaume de Vaelrune

- Valeur : Loyauté, honneur, unité
- Capitale : Cordis
- Gentilé: Vaelrien(ne)



### Informations générales

Le royaume de Vaelrune est situé au centre du continent. Toutes les caravanes marchandes du nord doivent payer les taxes des routes commerciales du royaume de Vaelrune ce qui en fait une grande puissance commerciale. Depuis quelques années, Vaelrune est également devenue un des hauts lieux de pèlerinage pour tous les croyants des dieux passés et présents.

### Fondation de la ville

Après avoir fondé le royaume d'Astrana, *Les Chevaliers de la Rose* poursuivent leur désir d'étendre le territoire des Hommes plus au nord. En effet, leur besoin en bois devenant de plus en plus important, ils jugèrent bon de se rapprocher de grandes étendues de forêts.

### Description

Majestueusement perchée sur une colline verdoyante, Vaelrune est une remarquable cité entourée d'imposantes murailles construites en pierres grises s'élevant fièrement vers le ciel offrant une vue panoramique des terres environnantes du haut de ses remparts. Bien que la cité doive se défendre à de nombreuses reprises de toutes sortes d'envahisseurs, les murs épais entourant la cité ont toujours su résister et perdurer de façon incroyable au point d'imaginer si la ville n'est pas protégée par une quelconque force surréaliste. Pour les plus terre à terre, on croit que c'est grâce à l'héritage militaire de Vaelrune qu'on la connaît comme étant imprenable. La vie à l'intérieur de la cité est animée par une vie vibrante avec des ruelles pavées serpentant

entre les habitations en pierre aux toits en tuiles d'un brun de poterie. On peut voir dès le lever du jour les citoyens vaquer à diverses occupations comme le travail à la forge, à l'artisanat et aux différentes activités commerciales.

### Fonctionnement

La ville de Vaelrune se doit d'être un parfait exemple en termes de productivité, de rigueur et d'efficacité. C'est pourquoi tout individu provenant de l'extérieur voulant devenir citoyen doit d'abord démontrer en quoi il peut apporter à la cité. Les fainéants et les mendiants n'ont pas leur place dans la ville jugeant qu'ils sont un poids à porter et ainsi un frein au progrès. Après tout, Vaelrune n'est pas devenue la cité hôte de l'Empereur pour son côté pieux envers les démunis. Dès les lueurs du crépuscule, le quartier militaire annonce avec un coup de canon en blanc qu'il est temps à la ville de s'activer à journée qui commence et qu'il faut se mettre à la tâche. Dès le plus jeune âge, les citoyens suivent un entraînement militaire pour y incrémenter les valeurs de persévérance, de travail et de discipline. Évidemment, la gestion de la cité se fait sous l'autorité du duché qui se doit de garantir à l'Empereur que la ville mère du royaume soit toujours fidèle aux grands principes du royaume.

### Éducation

La réputation militaire de Vaelrune est perpétuellement ancrée dans la culture vaelrienne et tout jeune citoyen fille comme garçons a l'obligation de suivre une éducation militaire très stricte au risque de se faire bannir de la cité si l'on s'y oppose. Chaque Vaelrien doit, à ses 16 ans, faire un service militaire obligatoire de 4 ans. Au cours de son service, chaque soldat est formé pour le combat et se fait enseigner la glorieuse histoire de l'armée vaelrienne. S'ils décident de sortir de l'armée après leur service, leur nom est conservé pour être appelé à servir le pays en temps de guerre.

### Système légal et crimes

Puisque la cité est sous la religion du Magistrat, Vaelrune accorde une grande importance à la justice et à son système de lois. Autrement, elle ne serait pas la grandiose cité que nous connaissons et la rigueur doit y être de mise constamment. Lorsque l'on constate un crime, les individus concernés passent devant un jury de sept personnes choisi aléatoirement parmi la populace lors d'un procès présidé par un prêtre du Magistrat choisi par le duché. Le rôle du prêtre n'étant pas de condamner,

mais bien de mettre en lumière les circonstances du crime ainsi que la vérité par des pratiques occultes. Une fois les faits révélés au cours d'une multitude d'interrogatoires, le jury peut décider du sort des suspects. Le recours à la prison est exclu puisqu'avoir des prisonniers n'est qu'un gaspillage de nourriture et de main d'œuvre pour assurer leur survie et leur surveillance.

### Puissance militaire

Connue de tous et incontestable, la force militaire de Vaelrune est d'une efficacité sans pareille et c'est à l'intérieur de ses murs que naquirent de redoutables guerriers historiques. Les plus grandes conquêtes de l'Empire des Hommes furent menées par les militaires vaelriens grâce à leur formation appliquée de stratégies militaires et à leur armement à la fine pointe de la technologie. Même les autres contrées ont intérêt à garder la ville comme allié et à éviter toutes formes d'hostilité à son égard.

### Population

La cité de Vaelrune est principalement composée d'Hommes. On peut remarquer quelques autres races de façon éparse qui ne peuvent passer inaperçues aux yeux des citoyens. Bien que ces derniers préfèrent de loin la présence de leurs semblables, les Hommes tolèrent la présence d'autres races dans sa population, mais ne sont en aucun cas invités à occuper des postes importants et ils sont appréciés dans la mesure où leurs savoirs et leur technique peuvent aider à améliorer la qualité de vie de leurs hôtes.

### Modes et tendances

Vaelrune est connu pour ses pièces de théâtre qui racontent toutes les histoires du continent. De la saga des Boskyrs jusqu'à la glorieuse conquête des mines de fourmis mangeuses d'hommes, les murs de la citadelle sont couverts de fresques racontant les glorieuses victoires de Vaelrune.

Les citoyens portent généralement des vêtements de couleur neutre avec parfois des vêtements plus robustes comme des revêtements en cuir ou des vestes renforcées afin d'être minimalement équipé en cas de toutes éventualités. Il n'est pas rare de voir pendre de la ceinture des habitants des épées dans leur fourreau ou des gourdins.

Même les femmes portent souvent un couteau sur elles en symbole de leur héritage militaire.

### Allégeances religieuses

Le culte du Magistrat a préséance dans la cité bien qu'elle constitue d'un lieu de pèlerinage pour tous les cultes existants et même ceux qui ne le sont plus. En effet, en raison de son efficacité à conserver et restaurer les objets de valeurs, la ville de Vaelrune est détentrice de bons nombres de reliques et d'artefacts provenant de divers courants religieux ce qui en fait une ville très intéressante pour tout adepte et croyant qui sont d'attaque à pèleriner jusqu'au Conservatoire, lieu où sont entreposé et exposé les reliques :

*C'est sous la juridiction du duché Dastan Covik que la ville mit la main sur la première relique, les tables de lois du Magistrat. Le royaume de Vaelrune a changé drastiquement son allégeance envers le Prophète pour le Magistrat. Animé par la suite d'une obsession du contrôle presque malade, Covik a mis sur pied un régime quasi totalitaire dans la cité et s'est mis en quête d'avoir en sa possession le plus de reliques divines possible. C'est néanmoins sous son influence que Vaelrune devint une cité des plus efficaces et prospère. Voyant les résultats prodigieux de sa gestion, les Électeurs des autres villes de l'époque s'entendirent à l'unanimité que Vaelrune devait être le symbole central de l'Empire et que l'empereur devait y domicilier. (Extrait de la biographie du duché Dastan Covik, le premier Lion d'Azur)*

Bien que les artefacts exposés au Conservatoire n'aient pas toujours été obtenus de façon convenable, tous s'entendent pour dire qu'il n'y a pas meilleur lieu pour détenir ces reliques.

### Économie

Toutes les caravanes marchandes doivent payer les taxes des routes commerciales de l'empire à Vaelrune ce qui en fait une grande puissance commerciale. Vaelrune a également la responsabilité de l'entretien des routes commerciales ainsi que sa sécurité.

Les rues marchandes de la ville sont connues pour être profitables à tous ceux qui désirent y commercer étant par le fait même un lieu d'échange de ressources et de connaissances propulsant les entrepreneurs vers des moyens pour améliorer sans cesse la qualité de leurs produits et leurs profits par la même occasion.

### Politiques externes

Vaelrune entretient des relations courtoises avec les autres contrées qui sont plus une façon pour eux d'imposer leur respect en raison de leur avantage sur le plan de la force. La cité fait souvent office de force de dissuasion et de paix, dans les différents conflits du continent. Elle a souvent été l'hôte de sérieuses négociations entre les contrées en guerre. Leurs relations avec les autres races sont cordiales.

La cité a néanmoins des relations plus tendues avec Novamin et Entropia, anciennement le royaume d'Astrana, en raison de profonds désaccords et de non-respect de certaines ententes établies par le passé.

### Infrastructures

Ce qui distingue Vaelrune des autres villes est avant tout la demeure somptueuse de l'Empereur que l'on peut facilement remarquer par son architecture distinguée avec de grandes colonnes et des arches impressionnantes. Du peu de gens pouvant entrer dans sa demeure, on raconte que ses couloirs sont empreints d'immenses fresques de tissus relatant l'histoire des règnes qui ont précédé les autres Empereurs. Elle posséderait également une gigantesque bibliothèque faite de bois très massif répertoriant des écrits rares et très anciens et d'un magnifique jardin sous une magnifique serre opaque.

Le second élément caractéristique de la cité est sans aucun doute la grande base militaire se trouvant tout au cœur de la ville où résident autant les cadets en pleine formation que les militaires carriéristes. La base est composée de nombreux cours dans lesquels on s'exerce à l'art martial, au maniement des armes, aux formations de combat aux tests des nouvelles technologies militaires. Elle renferme également les laboratoires d'alchimistes et les ateliers de constructions d'engins balistiques.

Finalement, le Conservatoire de la cité de Vaelrune est la loge de nombreux artefacts divins mis finement sous la protection de ceux que l'on appelle la Garde des Lions d'Azur qui a la responsabilité d'assurer la sécurité, la conservation et au besoin de la restauration de certaines reliques. La garde possède également de grandes connaissances historiques au sujet des reliques. Le Conservatoire est muni de multiples formes de protections et est dit impossible à infiltrer illégalement. Du moins, de ce qu'on raconte, tous ceux qui ont voulu y pénétrer ainsi n'en sont jamais ressortis...

### Magie et sciences

La magie n'est pas réglementée. La guilde des alchimistes de l'empire ayant réussi à créer des larmes synthétiques étant établie dans le pays, le duché et l'Empereur ont choisi de ne pas légiférer sur la question, puisque les larmes originales sont considérées comme des reliques.

La science en général, particulièrement si elle est axée vers les armes de guerre, est très encouragée et chaque découverte est protégée par une loi sur les brevets. D'ailleurs, de nombreuses innovations dans tous les domaines scientifiques confondus ont vu le jour dans des laboratoires alchimiques ou des ateliers d'ingénierie de la cité de Vaelrune.

## Duché d'Hauterive

- Valeur : Tradition, Vie, Paix
- Capitale : Seddingham
- Gentilé : Hauteriverain



### Informations générales

Le royaume d'Hauterive est le tout premier royaume humain bien que les premières traces des Hommes soient apparues dans les environs d'Eaugrise. Seddingham est effectivement la première cité moderne bâtie par les Hommes, ce qui en fait la plus vieille de l'Empire.

### Fondation de la ville

C'est aux environs de Seddingham que les Hommes ont décidé d'y bâtir leur toute première ville. En effet, après s'être fait à l'idée que les terres d'Avilar seraient leur nouveau foyer, les Hommes décidèrent de remonter un peu vers l'embouchure d'une chaîne de montagnes pour y bâtir leur première cité. Il était évident qu'ils avaient besoin de rejoindre une terre un peu plus fertile pour y bâtir des champs et des jardins qui leur permettraient de subvenir à leur besoin, bien plus que la pêche au rivage.

### Description

Le duché d'Hauteville est surtout reconnu pour ses nombreuses terres agricoles fertiles riches en céréales et en légumes de tout genre qui font l'envie de biens des villages. Le royaume a su bâtir de nombreuses alliances grâce à son approvisionnement en nourriture de toutes sortes et ainsi en faire une des cités où il fait le mieux vivre. D'ailleurs, c'est à cet endroit que l'espérance de vie des Hommes est la plus élevée dans

tout l'Empire. Hauteville n'a pas vraiment d'ennemis, car il ne suffit que d'un repas pour conquérir l'estomac des plus indécis...

### Fonctionnement

Pour le peuple, par le peuple. Un conseil est élu par le peuple pour gérer le duché et ses habitants en prenant en compte les lois de l'Empire. Le Conseil des Traditions s'occupe de garder la paix dans le duché. Ils sont un Conseil de 5 représentants qui sont élus par le peuple. La Duchesse d'Hauterive est Éléonore Boisclair, une haute prêtresse de l'Ancien.

- Dame Dandelion, la femme de la Duchesse, une des rares chevalières d'Hauterive.
- Sir Perceval de Montclair, trésorier et responsable des finances dans le duché
- Lady Katherine de Montagnac, chargée de l'approvisionnement des ressources
- Earl Armand Le Barde, responsable de la foi auprès de la population

Le Conseil des Traditions exerce des politiques axées vers le bien-être de son peuple et la paix entre ces citoyens. Ce bien-être passe par une grande éducation plus axée sur les préceptes de l'Ancien et moins sur des sujets académiques.

### Éducation

Puisque la vie de fermier prend beaucoup de temps et d'énergie brute, les citoyens n'ont pas le temps de se rendre à l'école. On ne se préoccupe que d'enseigner les tâches et les routines de la ferme.

L'éducation académique est très rare en Hauterive. Préférant apprendre de la terre et des préceptes de l'Ancien, il n'y a que quelques petites écoles sans réel budget. C'est l'éducation orale qui domine et si quelqu'un veut apprendre quelque chose, il doit se trouver un professeur et devenir son apprenti.

### Système légal et crime

Le Conseil des cinq a également la responsabilité de gérer le système de justice. Puisque la qualité de vie dans le duché est sans doute la plus enviable dans l'Empire, les citoyens ne voient pas vraiment l'intérêt de commettre des crimes. Lorsqu'une telle situation se produit, le Conseil cherche davantage à comprendre les motivations de

l'accusé et à mettre des systèmes sociaux en place pour veiller au bien-être commun pour éviter que cela ne se reproduise.

### Puissance militaire

Peu développées, la garde et la protection du territoire sont organisées par des soldats envoyés directement de la capitale de l'Empire, Vaelrune. Étant donné qu'elle est protégée par ses alliés, la cité d'Hauteville ne voit pas vraiment l'intérêt d'y fonder une armée ou encore de se consacrer au développement de technologie de guerre.

### Population

Les Hauteriverains sont très attachés à leurs traditions et les terres familiales. Il n'est par contre pas rare de voir des gens moins riches se promener dans le duché à la recherche de travail contre un toit et un repas chaud.

### Modes et tendances

La noblesse étant choisie par le peuple, il n'y a pas beaucoup de différence entre les habits des plus riches ou des plus pauvres. Certains continuent de porter les vêtements qu'ils portaient avant de travailler avec le gouvernement.

Les chants à boire, les chansons à répondre et les sea-shanties sont proéminents dans les nombreuses régions du duché. Moins dans l'art visuel, les Hauteriverains jouent de la musique, chantent, racontent et extrapolent.

### Allégeances religieuses

Les préceptes du grand culte de l'Ancien sont au cœur des valeurs fondamentales d'Hauteville. Après avoir vécu une longue période de lutte pour la survie dans les terres d'Eaugrise, les Hommes estimèrent qu'ils avaient vécu suffisamment de périples dans leur début à Avilar et qu'il était maintenant temps de vivre une vie plus paisible et sédentaire axée sur la tradition, la vie et la paix. Il semblait donc évident pour la cité d'adhérer à la foi de l'Ancien.

### Économie

L'économie d'Hauterive se base essentiellement sur l'exportation de produits d'agriculture par bateaux au sud ou par route vers le nord. D'ailleurs, c'est pour faciliter le plus possible le transport des marchandises que Vaelrune a construit des routes au nord de la cité et en assure par le fait même sa sécurité. Il y a plusieurs ports

non loin de Seddingham pour le commerce et la pêche, preuve de l'héritage de la culture développée par les premiers Hommes dans ce monde. Bien que ses ports ne soient pas aussi efficaces et productifs que ceux du duché d'Albion, Hauterive demeure le deuxième plus grand commerçant par bateaux dans le royaume.

### Politiques externes

Les diplomates d'Hauterive sont fort bien reconnus dans l'Empire. D'ailleurs, beaucoup des empereurs qui ont jadis gouverné provenaient de la magnifique cité d'Hauteville. Le royaume a su bâtir une réputation favorable à l'ensemble des autres contrées grâce à sa capacité à fournir en nourritures et ainsi établir de nombreuses alliances.

### Infrastructures

On reconnaît le royaume par ses fermes et ses champs de grains, de jardins et de vergers s'étendant à perte de vue dans le paysage. Les bâtiments n'étant pas très solides et développés, elles sont pratiquement toutes faites en bois ronds isolées avec un enduit fait de torchis et de toits faits en paille. L'idée n'étant pas de montrer une certaine opulence, mais bien que les habitants vivent simplement d'amour et d'eau fraîche. Il y a également des lieux de culte voués aux prêtres où sont célébrés des messes et autres rassemblements. Leurs églises sont également des lieux simples où l'on ne mise que sur l'essentiel et le côté pratique. Le seul bâtiment qui se distingue des autres avec des murs faits de pierres et de calcaire avec un toit en carrelage est bien évidemment le domicile de la duchesse qui fait également office de mairie.

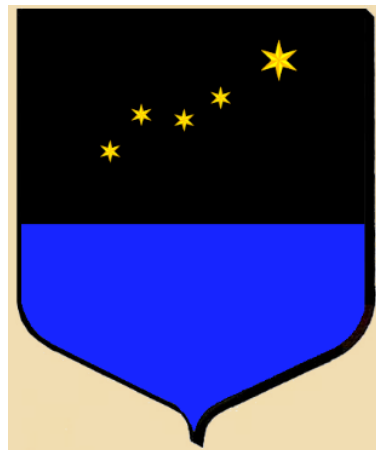
### Magie et science

La magie arcanique n'est pas réellement présente, la prêtrise étant plus présente. Néanmoins, un individu s'exerçant à la magie n'est pas nécessairement mal vu.

Cependant, remettre en question les pratiques du milieu se verra poliment contredit et absolument rien ne convaincra quiconque de revoir ses méthodes de fonctionnement. Même une technologie qui faciliterait le travail ne serait pas acceptée dans la population, car « cela affecterait la valeur originelle du produit de la nature ».

## Royaume d'Albion

- Valeur : Découverte, Liberté, Solidarité
- Capitale : Eaugrise
- Gentilé : Albionnais



### Informations générales

Lieu des premières traces laissées par les Hommes, le royaume d'Albion est reconnu principalement pour ses grands ports et sa grande industrie basée sur la pêche et la transformation du poisson pour divers effets. Les Albionnais sont également vénérés pour leurs compétences navales et maîtrisent l'art de l'exploration. Ce sont les marins d'Albion qui assurent principalement la navigation des transports par bateau en plus de chasser les pirates des eaux. D'ailleurs, c'est à Albion que provient l'*Ordre des Chevaliers de la Rose*, un ordre d'explorateurs au service de l'Empire et dont la base des opérations y est située.

### Fondation de la ville

C'est dans les environs d'Eaugrise que les premiers Hommes d'Avilar ont naufragé. Il leur fallut de nombreuses années pour arriver à survivre et s'y établir de façon à peu près correcte. Puisque cela faisait des lustres qu'ils naviguaient sur des eaux troubles et désolées, ils furent de prime abord fort heureux de trouver la terre ferme et d'enfin jouir d'une certaine forme de liberté.

### Description

Albion est entouré de côtes de deux de ces trois côtés. Les terres sont propices à la pêche et à la coupe du bois. Le territoire comprend également un réseau de grottes tapissées de quartz et de pierres scintillantes que l'on appelle *Les Grottes Scintillantes*

étant également d'un temple du Prophète. Les murs reflètent un grand brasier qui aurait été allumé par le Prophète lui-même lors de la création de la chaîne de montagnes abritant les grottes.

La pêche et le bois sont les plus grandes ressources retrouvées à Albion. Le duché est reconnu pour trouver d'énormes poissons dans les mers adjacentes tels des thons et des saumons de mer énormes.

Albion est reconnue pour ses œuvres d'art qui sont très différentes de ce qui est fait dans le restant de l'Empire. Impliqués dans la sculpture et dans la peinture, les Albionnais racontent des histoires en faisant des fresques et des murales utilisant différentes techniques. Le verre de mer, fait en laissant des morceaux de verre brisés dans le sable et à la merci des marées pour plusieurs semaines, est un des matériaux souvent utilisés dans ces œuvres.

Quelques villes d'Albion sont construites autour de rivières et de lacs menant à la création de grands ponts ou canaux pour se déplacer facilement d'endroit en endroit dans les villes.

#### Fonctionnement/ambiance dans la ville

Le Libre Conseil, souvent formé de personnes ayant prouvé leurs valeurs, est formé de cinq personnes influentes dans le duché. D'anciens membres de l'Agence de la Défense Aquatique et Maritime (L'ADAM), des prêtres du Prophète et de grands investisseurs font partie du Conseil qui est représenté à la cour impériale par Capitaine Thomas Reinhart, le duc d'Albion. Il est un ancien capitaine de l'ADAM. Le Duc et le Conseil veulent assurer le libre arbitre et la solidarité chez tous les citoyens du duché et de l'Empire.

- Dame Erowyn Horce
- Lieutenant Dimitri Levac
- Monseigneur l'archevêque Henri Gauvin.
- Monsieur Christopher Etician

#### Éducation

Il est facile d'obtenir de l'enseignement dans les grandes villes. De grands bienfaiteurs mettent des fonds pour envoyer les gens qui le désirent dans les grandes écoles de

l'Empire. Chaque citoyen se doit d'aller à l'école jusqu'à ses 16 ans avant de décider ce qu'il veut faire lors de sa vie adulte.

### Système légal et crime

Possédant l'une des plus grandes armées de l'Empire ainsi que sa plus grande flotte, Albion possède aussi un système légal et criminel bien à lui. Il y a, comme dans les autres duchés, des croyants du Magistrat pour infliger la justice, mais aussi des agents policiers bien à eux pour les cas de piraterie. L'Agence de la Défense Aquatique et Maritime (L'ADAM) est l'agence qui gère les eaux autour des terres d'Albion et d'autres duchés. Les croyants du Magistrat doivent toujours consulter avec un des membres de l'ADAM avant de poser une sentence sur quelqu'un accusée de piraterie.

### Puissance militaire

Possédant l'une des plus grandes armées de l'Empire, la ville d'Albion voit fréquemment disperser son armée dans les villes moins protégées. Les soldats sont parfois envoyés quelques semaines à la fois et font des tours dans l'Empire. Cela est comme un rite de passage pour les jeunes servant dans l'armée albionienne pour leur faire voir le monde et les autres duchés de l'Empire. Albion possède aussi la plus grande flotte de navires de l'Empire. L'ADAM est une division de celle-ci qui maintient les eaux en sécurité que ce soit des créatures des océans ou des pirates voulant le malheur des citoyens.

*L'Ordre des Chevaliers de la Rose* est un ordre d'explorateurs au service de l'Empire dont la base d'opérations est dans le port d'Albion. Elle est reconnue comme étant l'association qui a su étendre le royaume des Hommes partout dans Avilar. Faire partie de cet ordre est considérée comme une voie honorable à suivre. Lorsqu'il s'agit d'affronter l'inconnu ou faire office de guide pour les voyageurs, ils sont des individus de choix pour mener à bien ces missions.

### Population

Les Albionnais et Albionnaïses sont reconnues pour leur joie de vivre et leur nonchalance. Il n'est pas rare de voir de grandes fêtes organisées pour célébrer tout et n'importe quoi.

### Modes et tendances

Le bleu et le noir sont beaucoup portés par signe de solidarité avec les couleurs du drapeau Albionnais. Mais les couleurs du Prophète sont aussi portées par les officiels de celui-ci. Les capitaines de l'ADAM portent aussi de grands manteaux ornés de broderies et de badges représentant leur statut au sein de l'organisation. Des bicornes ou tricornes sont aussi portés par les capitaines.

### Allégeances religieuses

Suivant les principes du Prophète, les Albionnais veulent vivre leur vie au maximum. Le peuple d'Albion est aux prises avec un groupe antimonarchiste, les Fils du Prophète ayant émergé quelque part dans les Grottes Scintillantes, lieu de culte du Prophète. Il y a également des adeptes du Magistrat qui remplissent certaines fonctions dans la cité comme gérer le système judiciaire et collaborer avec L'ADAM pour mener à bien certaines opérations de chasse aux pirates et aux extrémistes.

### Économie

Le peuple vit essentiellement de la pêche, du commerce et des scieries. La plus grande scierie de l'Empire se trouve au nord d'Eaugrise sur la côte. C'est là que beaucoup de bois importé est transformé en matériaux pouvant être utilisés comme bois de charpenterie, d'artisan ou de chauffage. Le bois est par la suite exporté dans les différents duchés pour la revente. La pêche est aussi un des plus grands marchés du duché. Possédant le plus grand port de l'Empire à Eaugrise, beaucoup de bateaux pêcheurs se rencontrent dans les énormes quais de la ville. Que ce soit la pêche en haute mer, la pêche de rivière ou la recherche de petits mollusques dans les quelques marécages, c'est le plus grand revenu du duché et ses habitants.

### Politiques externes

De très bonnes relations se sont formées avec les Krigs à la suite de nombreuses ententes marchandes avec les grands clans. Voir des envoyés de la nation Krig n'est jamais rare dans les rues des grandes villes comme Eaugrise et ceux-ci sont toujours accueillis à bras ouverts puisque cela se traduit souvent par de grandes rentrées d'argent dans les communautés.

Le libre arbitre et la liberté d'expression sont très importants pour le Libre Conseil qui veut le bien de sa communauté. Cela se traduit par un accès facile à l'éducation pour ceux qui le veulent et un soutien énorme pour les grands projets d'exploration.

### Magie et science

La magie n'est pas vraiment quelque chose de connu dans le duché. Les citoyens seront parfois même apeurés par celle-ci si elle ne vient pas directement avec un lien aux divinités. La magie n'est pas proscrite en soi, mais pas encouragée non plus. Cela est l'une des seules choses que les Albionnais n'aiment pas réellement. Malgré leur dédain à la magie, les Albionnais se sont occasionnellement fabriqué des objets pour se faciliter la vie telle des lampes arcaniques ou des objets courants d'Indrik.

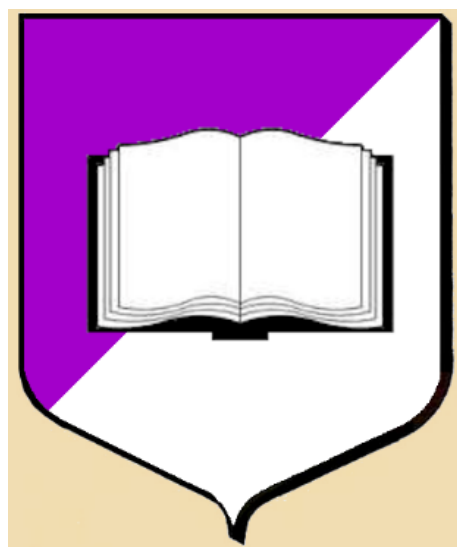
### Science et technologie

Albion possède les meilleurs ingénieurs navals de l'empire. Tous les projets de navires sont envoyés à Albion avant d'entamer toutes constructions pour faire en sorte que tous soient en règle.

### Transport

Les villes créées autour de lac ou rivières ont souvent des barques ou du transport en commun naval qui sont pratiques pour ceux qui doivent se rendre d'un endroit à l'autre dans les districts.

## Duché d'Indrik



- Valeur : Perfection, Savoir, Pureté
- Capitale : Indrik
- Gentilé : Indrikien

### Informations générales

Indrik est la cité connue pour sa grande Académie de magie et son apport important dans le domaine de la culture et de la connaissance. Si un individu aspire à étudier dans un système éducatif de choix ou encore à effectuer de grandes recherches, il est clair qu'il envisage de passer sa vie à Indrik. L'Architecte est la figure de premier plan auprès de cette société fort cultivée. Elle est également la seule cité de l'Empire à posséder une armée humaine ayant une unité de mages de guerre.

### Fondation de la ville

La ville fût fondée par le couvent de mages *Myste Arcanum* lorsqu'ils reprirent leur petit village sans nom des griffes d'un conquérant tyrannique.

*Après s'être dissocié du Cœur de Cristal, celui qui fut surnommé l'Enchanteur vagabondait de villes en villages à la recherche de maîtres pouvant l'aider à développer son art. Il fût toutefois confronté à un obstacle majeur.*

*Les enchanteurs se faisant particulièrement rares en dehors d'Ascension et leur art particulièrement facile à retracer par les régulateurs ou exterminateurs de magie en firent un élève carencé et une cible facile. Cela était d'autant plus vrai pour un mage vert en années et inexpérimenté.*

*Entre les apparitions de plus en plus fréquentes du Tribunal de l'Aube et des Fils du Prophète, régulateurs et exterminateurs de magie difficilement différenciables si ce n'est que pour l'utilisation excessive du feu des seconds, il n'eut d'autres choix que de faire profil bas.*

*Il se fit donc engager comme apprentis dans une taverne où son second talent, l'alchimie, en fit un assistant particulièrement doué dans la mixture de breuvages matures. C'est alors qu'il y rencontra une bande de chevaliers désespérément à la recherche d'aide et de talents à rallier à leur cause.*

*Le groupe cherchait à reprendre leur village des mains d'une guilde de malfrats tyranniques. Ils avaient tenté en vain de reprendre le siège.*

*Avide d'enfin mettre son véritable talent au service d'une noble cause, l'Enchanteur était décidé à ne pas laisser une telle occasion s'échapper.*

*Ainsi, il épia leur conversation en attendant le moment opportun pour faire une apparition. Il apprit que l'ennemi ne comptait aucun mage ou enchanteur parmi leur rang, information qu'il utiliserait à son avantage. Il dit aux chevaliers qu'il était ému par leur histoire et leur raconta la sienne en omettant certains détails futiles comme l'explosion plus ou moins fréquente d'artefacts faits-maison avant de leur offrir ses services en échange de protections. Bien sûr, il n'omit pas de dire que des armes enchantées leur donneraient l'avantage contre leur ennemi, ajoutant que la rareté exceptionnelle de cette pratique dans la région garantissait presque à coup sûr que l'ennemi ne serait sûrement pas préparé à y faire face.*

*Les chevaliers accueillirent vivement le mage parmi leur rang et le groupe se mit aussitôt en route.*

*L'enchanteur enchantait armes et armure avec le plus grand soin et le fruit de ses talents eut raison de la bataille. Les chevaliers triomphèrent, libérant leur village de l'emprise de la guilde de gredins tyranniques.*

*Les chevaliers invitèrent l'Enchanteur à intégrer leur village et ses talents contribuèrent à en faire une ville qui fût nommée Indrik en son honneur.*

*L'Enchanteur s'établit dans ce qui deviendrait à peine une décennie plus tard une prestigieuse école de magie et c'est ainsi que celui qui avait été le disciple de dizaines devint le maître de milliers. Fidèle à ses préceptes, il mit son talent à profit de tous. Tous pouvaient contribuer à sa construction, les mages comme les non-mages. Cela donna naissance à une culture et un héritage unique qui deviendrait digne du mythe. Avant de s'éteindre, il inaugura avec disciples et confrères un couvent à son image; Myste Arcanum, les mages mystiques.*

Document d'origine : [Les couvents de mages](#)

### Description

Le royaume d'Indrik est basé au nord de la Mer d'Ascension et sa superficie s'étend de façon non négligeable avec de nombreuses terres agricoles fertiles et parfaites pour l'élevage du bétail, des forêts généreuses en bois et des étendues d'eau qui feraient rêver de nombreux pêcheurs. Bref, Indrik a l'avantage de posséder beaucoup de ressources exploitables et surtout exportables dans le reste de l'Empire.

L'art de la ville et du duché est clairsemé. Surtout en ville et dans les bâtiments très utilisés, la plupart des œuvres d'art connues sont mathématiques et géométriques. Les courbes sont parfaitement calculées et les angles sont expertement mesurés pour offrir de l'art visuellement plaisant et intellectuellement riche.

L'architecture se traduit de la même manière que l'art avec de grands bâtiments spécialement planifiés. La plupart des bâtiments officiels sont des tours qui se raccrochent entre eux avec des ponts et des passerelles construits entre elles. En s'éloignant des grands centres tels, la ville d'Indrik, les maisons deviennent plus modestes et sont faites pour durer lors des hivers du nord du continent.

### Fonctionnement/ambiance dans la ville

La société repose sur une magocratie de 5 mages, chercheurs ou académiciens puissants des contrées de l'Empire de Vaelrune, ils se font appeler le Conseil des Penseurs. Cette magocratie gère tout ce qui a affaire aux puissances occultes qui pourraient mettre en danger l'Empire des Hommes et le restant du continent en plus de s'occuper de gérer le duché. Un représentant du Comité est choisi et nommé Duc d'Indrik pour faciliter la politique avec les autres duchés de Vaelrune. Le Duc est en ce moment Mathias Albrecht, un académicien de l'Université d'Indrik.

- Dr Omer Stradivarius
- Dame Kathleen Hemsley
- Mr Geovani Djawadi
- Général Wilfrid Leppard

### Éducation

L'éducation et la formation sont des préceptes ancrés au plus profond de la culture indrikenne. Les enfants sont envoyés en pension dès le plus jeune âge afin qu'on prenne en main leur éducation le plus tôt possible. Le rêve de tout parent est de voir son enfant étudier à la précieuse Académie d'Indrik que ce soit pour maîtriser la magie, devenir de grands intellectuels ou encore poursuivre la foi de l'Architecte dans la pratique de son culte. Des individus viennent de partout dans le monde pour aspirer un jour à y étudier. À la suite de la catastrophe à Ascension, Indrik devint la cité possédant dorénavant la meilleure école de magie dans tout Avilar.

### Système légal et crime

Le Conseil s'occupait du système de justice avant la chute. Après l'annexion d'Astrana et sa perte subséquente, les croyants du Magistrat se sont dispersés et certains d'entre eux bâtirent un temple à leur divinité dans les environs du duché. C'est avec un certain dédain et un besoin que le Comité a décidé de mettre le système de justice entre les mains des suivants du Magistrat. Par contre, le crime n'est pas quelque chose de très répandu dans le Duché. Il n'y a pas de grands criminels dans les environs mis à part les bandits de grand chemin.

### Puissance militaire

Indrik possède la plus petite armée parmi tous les duchés de Vaelrune. Celle-ci contient quelques bataillons d'infanterie, une unité de mages de guerre qui comporte des soigneurs, des mages défensifs et des mages offensifs. Quelques alchimistes en font également partie.

### Population

La plupart de la population indrikenne est connue pour travailler dans les entreprises de l'État. Comme toute la population est un minimum instruit, il est facile de faire sa propre fortune, et ce même si certains sont des agriculteurs, des artisans,

des pêcheurs ou des bûcherons. Chacun peut trouver son bonheur et sa fortune à Indrik.

### Modes et tendances

La noblesse porte souvent les couleurs du duché, du mauve et du blanc avec des bijoux argentés. Des vêtements amples et des toges universitaires sont parfois portés lors des rencontres officielles des grandes sphères de la société comme le Comité.

### Allégeances religieuses

Le peuple d'Indrik est principalement voué aux fondements de l'Architecte.

### Économie

L'économie de la région est basée sur l'exportation de larme synthétique et d'accent de magie, la transformation de matière première en composante alchimique, magique et occulte. Indrik est l'une des plus grandes fabriques de potions alchimiques en tout genre. 60 % de l'économie est basée sur ces grandes entreprises.

### Politiques externes

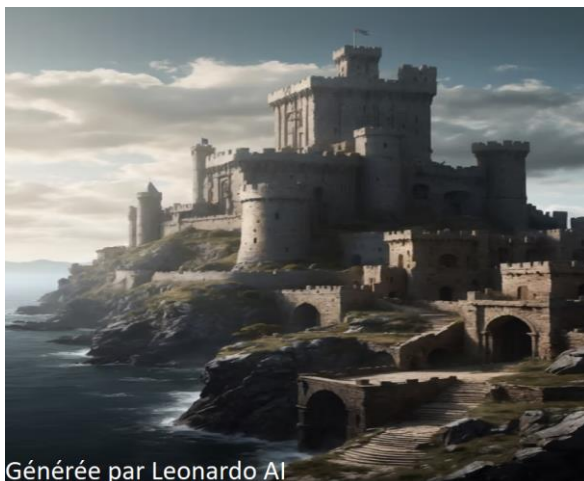
Étant la cité où le partage de connaissance est privilégié, Indrik est souvent l'hôte de grands symposiums et colloques scientifiques. Le duché entretient des relations plutôt cordiales avec l'ensemble des duchés du royaume de Vaelrune et son apport sur le plan scientifique, technologique et médical n'est pas à redouter. Elle est également très ouverte au partage de connaissances sous toutes ses formes.

Il y a également une organisation, les Réformateurs, qui vise à diminuer l'influence de la religion au profit des arcanistes et des académies dans tout le royaume. Selon eux, le clergé a beaucoup trop d'influence sur la vie des gens et exerce un contrôle sur la population qui doit être limité. Leur but ultime serait d'éradiquer le culte des Cinq et de le remplacer par la science et la magie. Composés principalement de professeurs dans les académies et de nobles parmi les Électeurs, les Réformateurs trouvent leurs membres les plus fervents à Indrik. Leur chef actuel serait Mathias Albrecht, le Duc d'Indrik.

### Magie et science

La magie est chose courante en Indrik et ce, pratiquement partout. Il n'est pas rare de voir des lampadaires s'illuminer seuls le soir lors de la tombée de la nuit sur les grandes routes. Indrik est reconnu pour ses médecins et alchimistes hors pair. Beaucoup de médecins pour les hautes sociétés de Vaelrune ont fait leurs études à Indrik. Il y a de nombreux mages plus ou moins connus que d'autres dans le duché. Depuis les difficultés dans les archipels faelnirs à la suite de la venue du Kraken, beaucoup d'étudiants et chercheurs finirent à Indrik.

## Royaume de Novamin



- Valeur : Innovation, survie, égalité
- Capitale : Novamin
- Gentilé : Novinois, Novinoise

### Informations générales

Située à l'extrémité nord-est des terres d'Avilar, son emprise s'étend jusqu'au territoire d'Arsenis dont ils ont pris le contrôle à la suite de la découverte d'une mine d'Arak et de l'instabilité mentale de la Reine Rouge. À la suite de ces événements, Arsenis devient état vassal de Novamin.

**Important :** Un joueur ne peut pas être né à Novamin vu que ça ne fait vraiment pas longtemps qu'elle a été fondée. Mais il peut y avoir vécu.

### Fondation de la ville

La ville de Novamin s'est amorcée à partir de la découverte d'un important gisement d'arak. Au fur et à mesure du développement de l'exploitation des gisements, la cité s'est de plus en plus développée jusqu'à devenir une grande cité avec un fort potentiel économique. Son influence fut tel que le roi forgea une alliance prometteuse avec ce que l'on a connu de la cité d'Arsenis grâce au mariage entre Hayden Cole et Olga d'Arsenis. C'est à la suite de cette alliance qu'Arsenis a été annexée à la cité de Novamin.

### Description

Novamin est une cité qui vit de divers domaines comme l'exploitation des mines d'Arak, l'exploitation forestière, la pratique de la pêche, de l'agriculture et de l'élevage. Peu importe les ambitions de l'individu, il pourra facilement trouver quelque chose qui fera son bonheur comme métier.

Le royaume est actuellement en pleine guerre froide avec l'Empire à la suite d'un bris de contrat concernant l'accès à la mine d'arak, mais aucune action militaire n'a été prise pour le moment.

### Fonctionnement/Ambiance de la ville

La ville s'apprêtait à élire un nouveau gouverneur, mais les potentiels candidats ont mystérieusement disparus de la carte laissant Hayden Cole sur le trône et depuis les hostilités avec l'Empire, Novamin est en état de guerre ce qui permet au roi actuel de gérer la ville selon son bon vouloir. Tantôt l'ambiance y est agréable, tantôt sinistre. Tout dépend du pied sur lequel le roi s'est levé au matin...

### Système légal et crime

Novamin croit fondamentalement à la réinsertion sociale, mais il arrive parfois que selon la volonté du roi, les criminels soient condamnés à mort. Le roi est le seul juge qui départage l'étude des crimes. Évidemment, il sera plus clément envers ceux qui font partie de son entourage rapproché ou encore s'il peut tirer un avantage du coupable.

### Politique

La gouvernance de Novamin se fait selon une autocratie. Tous les pouvoirs sur le plan législatif, exécutif et judiciaire passent par le bon vouloir de son gouverneur, Hayden Cole, qui peut se montrer très généreux un jour et impitoyable un autre jour. Toute la population a le devoir d'obéir à son souverain sous peine de trahison si quiconque ne remplit pas ce serment.

### Éducation

L'entièreté de la population est instruite et tous peuvent accéder à des études supérieures sans discrimination. La cité est mandataire du système éducatif et est entièrement couverte par l'État.

### Puissance militaire

Novamin a développé une armée possédant des compétences de forme variée principalement axée sur la stratégie, la magie et la science. (Service militaire obligatoire)

### Population

Nous y trouvons différentes classes, la classe ouvrière, la classe intellectuelle et la classe militaire. La classe ouvrière s'occupe de l'approvisionnement et des récoltes. Ce sont eux qui s'occupent de l'acquisition de biens, de l'exportation et de l'importation. Cette classe va du paysan jusqu'au marchand et est composée de spécialistes choisis par le dirigeant pour mener les opérations. La classe des intellectuels s'occupe de l'enseignement, de la recherche académique, de la recherche scientifique, de l'ingénierie et de la recherche magique du royaume. La classe militaire s'occupe de la défense du royaume ainsi que de la population. Lors de conflits internes ou externes, ceux-ci sont les premiers à répondre. Nous retrouvons dans cette classe des soldats, des chasseurs de primes reconnus par le dirigeant, la milice, etc.

### Modes et tendances

L'art occupe une place importante dans le royaume. Nous y retrouvons un théâtre qui raconte les événements du royaume ainsi que la grandeur de leur dirigeant lors de ces événements. Étant un royaume émergent, l'art est encore en développement.

L'architecture préromane de la péninsule ibérique représente très bien le type de construction que l'on retrouve sur le territoire. Les différentes villes et villages sont tous joignables par un grand réseau routier.

Étant située dans le nord, la noblesse porte des habits chauds sur mesure et revêtus des fourrures exotiques. Ils portent peu de bijoux et arborent le blason du royaume de différentes façons. Colliers, broderies, etc.

### Allégeances religieuses

La divinité qui prédomine dans le royaume est celle du Gardien, bien que peu reconnu dans le monde. On y trouve également plusieurs fidèles de l'Architecte. Le royaume reste néanmoins tolérant envers les autres divinités.

### Économie

L'économie novinoise repose essentiellement sur l'exploitation d'arak et de bois ainsi que de l'importation et de l'exportation de biens provenant des Archipels faelnirs. Étant effectivement la cité la plus proche de ce qui reste d'Ascension, elle est un lieu de choix pour se procurer divers produits de la culture faelnir qu'on ne trouve nulle part ailleurs au sein de l'Empire. De plus, se retrouvant sur un territoire riche en gisement d'arak, un matériel fort convoité par les alchimistes, Novamin se retrouve dans une situation avantageuse pour rivaliser avec le commerce krig.

### Politique externe

Excellente relation avec les Archipels et le monde en général à l'exception de Vaelrune où les tensions sont palpables.

Des relations seraient en train de s'établir entre Novamin et différents royaumes en prévision d'une éventuelle guerre contre l'Empire.

Sabine, la reine d'Entropia, et Hayden sont en constante correspondance depuis la fin des événements qui se sont passés dans la région.

### Magie et sciences

L'étude de la magie est admise et plusieurs Faelnirs, à la suite des événements qui se sont produits dans les Archipels, ont aménagé leurs locaux à Novamin. Toutes recherches doivent cependant être approuvées par le régent qui répond directement du dirigeant.

La puissance arcanique du royaume est comparable à celle d'autres royaumes, mais ce qui prime est la technologie. Celle-ci est très avancée que ce soit au point de vue civil ou militaire.

Mage connu:

Adélor Faust qui a eu comme maître le vénérable Staelnor.

### Sciences et technologies

Les domaines des sciences et des technologies sont très avancés dans le royaume. Les visiteurs racontent avoir vu des machines inusitées aux fonctions inexplicables. Novamin est tout à fait disposée à partager ses découvertes et ses technologies aux autres si bien sûr ils sont prêts à y mettre le prix.

### Transports

Le transport se fait majoritairement par voies terrestres. Il est également possible d'accéder au royaume par voie maritime. Cependant, au vu des événements récents, c'est peu recommandé.

## Divinités

Les dieux représentent des concepts, qui sont définis par leur domaine. Leur définition est relative et subjective selon la personne qui les prie. Ainsi il n'y a pas d'alignement associé à eux. Les domaines sont donc incarnés selon la vision du priant.

Blasphèmes : ça va à l'encontre du précepte représenté par le priant

## L'Ancien



- Domaines :
  - Vie : fait référence à la vitalité
  - Nature : fait référence à l'appréciation et la vénération de toutes formes de vie. Ce n'est pas limité à la flore et la forêt.
  - Instinct : fait référence à un esprit libre, être guidé par les forces internes, être sa plus grande source de confiance.

» *La vie ne peut s'épanouir pleinement que si on lui accorde le respect qui lui est dû.* »

*Au début, avant même la Première Guerre, notre monde était bien différent de ce qu'il est aujourd'hui. La nature était omniprésente et magnifique. Ce paradis harmonieux était au tout début inconnu même des dieux. Un lieu où le cycle de la vie suivait un cours précis et sans interruption.*

*Tout ce qui vit fait partie de ce cycle. Il est impossible de rejeter la nature, car nous vivons et prospérons avec elle. Ceux qui veulent en abuser mourront par sa main. La nature a doté les mortels de l'arme imprévisible qu'est leur instinct, mais seuls les sages utilisent cette arme à bon escient. Charmé par la beauté de ce cycle éternel, un être s'en est pris d'affection et a entrepris le rêve de lui redonner sa gloire d'antan. Un être divin dévoué à la protection et à la prolifération de la vie.*

*Il n'est pas un guerrier, mais un protecteur.*

*Il n'est pas un dirigeant, mais un guide.*

*Il est l'Ancien.* »

## L'Architecte



### Domaines :

- Secret : d'une part, le secret fait référence aux connaissances (au sens large) qui, pour le bien commun, doivent rester cachées, car elles représentent un danger ou un trop grand pouvoir. D'autre part, le secret fait aussi référence à l'envie de découvrir les mystères cachés. Bref, c'est soit le désir de percer les secrets ou les garder.
- Changement : fait référence à l'évolution, à la croissance (au sens large) et à l'importance de briser les cycles. C'est dans les changements que se trouvent les chemins vers l'innovation.
- Création : fait référence à l'innovation, à la fabrication de nouvelles possibilités. Fais aussi référence à la transformation de la matière pour produire quelque chose de nouveau. Dans la création d'une nouvelle identité, d'autres peuvent être perdues.

*» Nous ne sommes nés de rien pour découvrir le lourd secret de l'existence. »*

*Entre les étoiles, il existe un lieu où tous les secrets de notre monde sont gardés. On dit que peu importe la question, il y a une réponse. Également, certains secrets ne devraient jamais quitter la noirceur de la voûte céleste. Ceci est son sanctuaire.*

*À ceux qui croient se retrouver sans issue, il ouvre la porte vers de nouveaux horizons. Aux grands penseurs, il ouvre la voie vers les plus grandes créations. Aux éternels curieux, il donne accès à un puits sans fond de connaissances. En retour, il demande d'apprendre, d'enseigner et d'évoluer. Pour que tous ceux qui ont grandi sous la lumière de la connaissance ne rencontrent jamais la noirceur de l'ignorance.*

*Il est un professeur, un mentor et un artisan.*

*Il est le changement, les secrets et la création.*

*Il est l'Architecte ».*

## Le Magistrat



### Domaines:

- Intégrité : fais référence d'une part à l'honnêteté pour ne pas salir son honneur, valoriser son authenticité. D'autre part, elle peut représenter l'importance de la préservation de l'État de droit. Donc, il pourrait à la fois valoriser l'importance de l'honnêteté ou du mensonge, selon la définition de l'intégrité auquel le priant accorde de l'importance.
- Contrôle : conviction que la vie ne peut que se développer que si elle est contenue dans une structure pour la soutenir. Le contrôle peut se référer autant à la recherche de la préservation de l'équilibre des choses qu'à la recherche du pouvoir absolu selon la façon dont le priant l'interprète.
- Justice : Tout ce qui fait référence au système de lois en général, mais concerne également ceux qui désirent rendre justice à soi-même.

*« Les seuls remparts entre le monde et le chaos sont la vérité, la justice et l'obéissance.*

*À la découverte de notre monde, chaque dieu a tenté de s'en emparer. La situation a vite tourné au chaos, car sans loi ni code moral, la vie devient vite sauvage et dangereuse. Les terres d'Avilar ont été défigurées par cette violence incontrôlable et sans borne. Voilà pourquoi les vainqueurs ont accepté de s'entendre sur un commun accord pour éviter la dévastation d'une nouvelle guerre. Par contre, un des vainqueurs voyait plus loin que ces pairs. L'histoire ne devait se répéter sous aucun prétexte. Il prit donc la charge d'incarner le salut des mortels.*

*Par sa voix, chaque mortel est jugé de façon impartiale et reçoit un châtiment juste et à la hauteur de ses crimes. Par ses yeux éternellement vigilants, aucun mensonge et aucune menace ne peuvent nous approcher.*

*Par sa main, nous marchons sur le droit chemin vers un lendemain meilleur et malheur aux misérables qui osent s'en égarer.*

*Il est le plus grand et juste souverain ayant foulé notre terre.*

*Il est le Magistrat ».*

## Le Prophète



Domaines :

- Liberté : fais référence au libre arbitre, la croyance que l'on ne devrait pas être contrôlé. Réfère aussi au fait de refuser d'être restreint par quelconque cadre.
- Présage : vision portée vers le futur, croyance que chaque chose a plus d'une interprétation. Le présage peut donc être autant porté vers le futur que le passé, en fonction de l'interprétation que l'on en fait. Il existe autant de vérités qu'il existe d'âmes pour en faire une interprétation.
- Destin : D'une part, croire au caractère irrémédiable de l'existence. Les dés sont déjà jetés d'avance et chaque chose a une raison d'être. D'autre part, d'autres croient que chacun doit prendre son destin entre ses mains et se doit de l'altérer s'il semble funeste.

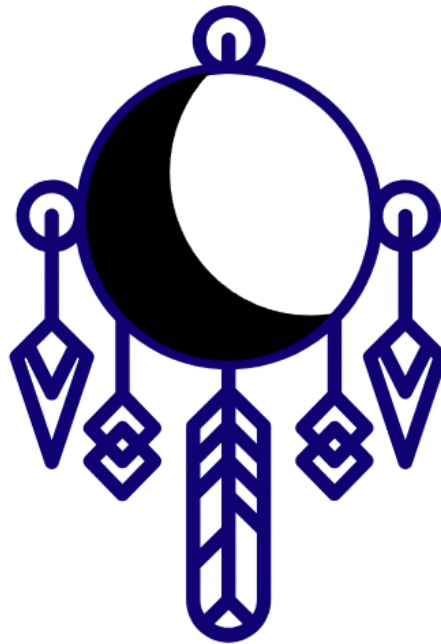
*"Tout ce qui devait arriver arriva..."*

*Il est d'une simplicité née. La vie suit son cours et personne ne devrait brimer la liberté d'autrui car chacun doit accomplir son destin. Le passé est une histoire qui se raconte et le futur une aventure qui nous attend mais peu importe, tout arrive pour une raison. Que ce soit la presque destruction d'une espèce ou la triste mort d'un simple boulanger, les ravages créés par la destruction permettent à de nouvelles idées de naître.*

*Il y a plusieurs manières de le nommer, mais une seule de l'honorer.*

*Présage, Destin, Liberté, tels sont les dogmes des prêtres qui le prient!"*

## Le Sommeil



### Domaines :

- Songe : fais à la fois référence aux rêves et aux cauchemars; le priant peut suivre ses rêves, ses ambitions ou s'orienter, se laisser guider par ses peurs et ses craintes.
- Incertitude : rien n'est prévisible, nous sommes toujours face à l'inconnu et rien n'est révélé dans sa totalité. De toute façon, le monde ne pourrait être s'il ne pouvait être imprégné de ses mystères...
- Nuit : c'est un univers bien étrange, mais bien à lui. Il se réfère aussi à l'obscurité au sens large, à ce qui se déroule lorsqu'on est au second plan ou lorsqu'on n'y porte pas attention.

« la Nuit offre à l'âme un refuge »

*Chaque nuit, les dogmes de Sommeil ne sont pas écrits dans les livres, mais murmurés dans les rêves des hommes et des femmes. Les rêves sont plus vrais que ce que vos yeux discernent à la lumière du jour, car ils sont l'essence même du réel. La certitude est le refuge des esprits faibles ayant créé des lois appelées réalité les contraignant à un monde dénué d'intérêt. La nuit est aussi sombre et pleine de terreur et seuls ceux embrassant les songes, l'incertitude et la nuit pourront dominer ses dangers.*

## Dieux ayant perdu leur pouvoir

(Ils peuvent tout de même être priés, mais ne fournissent aucun pouvoir à leurs priants.)

### Héro



- 
- Domaine
    - Ambition
    - Courage
    - Guerre

*« Un guerrier doit toujours agir sans hésiter et pour le mieux. Hésiter revient à accepter la mort.*

*La guerre n'avait jamais existé avant l'arrivée des dieux. C'est pourquoi nous l'appelons la Première Guerre. Par la guerre, beaucoup est perdu, mais par la guerre beaucoup est créé. Les mortels ont été créés par la guerre et l'ordre de notre monde a été créé par la guerre. C'est dans notre sang de se battre, mais que faut-il pour être un guerrier? Du courage, le pouvoir d'agir quand personne n'ose le faire. Hésiter au combat est mourir au combat. Il faut également de l'ambition, car se battre sans but est vide de sens. Sans ambition, nous ne serions que des bêtes assoiffées de sang.*

*Ces enseignements nous viennent d'un être qui a perfectionné l'art de la guerre. Il n'a aucune faille au combat, ses batailles sont gagnées avant même de les avoir commencées et aucun adversaire ne survit à un affrontement direct contre lui. Il est à l'image de la guerre, brutale, efficace et puissante. Il ne connaît aucune peur, car rien ne peut l'arrêter.*

*Il est le vainqueur, car sa volonté et son ambition sont plus grandes que nous tous.*

*Criez son nom au combat pour que son regard se pose sur vous.*

*Acclamez le Héros de la Première Guerre! »*

Gardien

- Domaine
  - Mort
  - Tradition
  - Vengeance

*« À partir des flammes à peine éteintes de ses compagnons, il a créé les lumières qui nous éclaireront même dans les temps les plus sombres.*

*Depuis aussi longtemps qu'il existe, il a toujours été solitaire. Le mouton noir d'une grande famille, le marginal d'une grande fratrie. Par contre, même s'il est leur opposé, c'est aussi lui qui les unit. Plutôt que de prendre un domaine qui lui aurait permis de mieux régner, il a choisi de prendre un domaine ingrat et de le transformer pour créer la douce lumière qui nous guide la nuit. Avec le temps, il en est venu à créer plusieurs constellations. Il est un être passif et d'une grande sagesse. Ce bon samaritain aura hérité de la plus ingrate des tâches, celle de s'occuper des morts. On dit qu'il est discret, personne ne l'a vraiment rencontré. Il aide les âmes en peine à trouver leur chemin à travers la voûte céleste.*

*Doux protecteur de votre lumière.*

*Il est le Gardien de vos derniers instants. »*

Document créé par le comité *Lore*  
*Grandeur Nature : Aventures Médiévales Fantastiques*  
Victor Chabot  
Véronique Cloutier  
Roxanne Marguerite Demers  
William Duchesne  
Samuel Marceau  
Mai 2025

