

LES CHRONIQUES DE MOHAJ

Les Chroniques de Mohaj © 2022 by GNOLOGIK is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Saison I - v3.0

- Toutes les photos du livret Monde ont été prises par le photographe Jérôme Blin. N'hésitez pas à le soutenir en participant à son tipeee: <https://fr.tipeee.com/jerome-blin-photographie>
- Les illustrations du Pinou et du Félinéen ont été réalisées pour Mohaj par l'artiste Valonia <https://www.facebook.com/ValoniaFeline>

GN-O-Logik



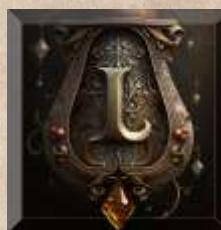
**Avant que le temps n'existe,
une volonté créa.**

**Bienvenue dans l'Univers de Möhâj,
voyageur.**



SOMMAIRE

Le Monde de Theredin	
Férial	1
Faune et Flore	2
Peuples et espèces humanoïdes	4
Humains	6
Demi-sang	7
Elfes	8
Orcs	9
Gobelins	10
Ferreux	11
Enéens	12
Enyds	14
Kitsunés	15
Simiesques	16
Blèmes	16
Langues	17
Religion	18
Anthurius, dieu Soleil	18
Seirich, la Lumière	18
Sélénée, la Lune	18
Mère Nature	18
Khtone, le père	18
Le culte d'Énée	18
Janus	19
La voix de Drogone	19
Le panthéon élémentaire	19
L'Innommable	19
Factions	20
Arthaïs	21
Bonhmonta	23
Brume	25
Cevencil	27
Coelion	29
Demenys	31
Faenor	33
Gonkhar (PNJ)	34
Kaijû	36
Kanbarad	38
Libéria	40
Lidolon	42
Osgalwrath Royaume Elfes	44
Port	46
Ghéralt	46
Soufrexia	48
Pèlerins Pestilentiaires	50
guilde des Marchands et itinérants	52
Quelques bases économiques	54
Le coût de la vie	54



E MONDE DE THEREDIN

Le monde de Theredin abrite le continent de Férial. En dehors de ce continent, le monde de Theredin est peu connu. La mer du Nord Ouest est appelée cimetière de glace. Les eaux, longeant la côte des plaines rouges au Sud et au Sud-Est, abritent un rift infranchissable en perpétuelle éruption. Les différentes explorations maritimes, à l'Ouest et au Nord-Est, n'ont jamais trouvé d'autres terres ou indices permettant d'indiquer une quelconque destination possible par-delà les mers et ce bien qu'on estime que plus de 6 000 km ont été parcourus dans chacune des directions.

La quasi-totalité des érudits s'accordent à dire que Theredin est sphérique. Aucun tour du monde n'a jamais pu être bouclé.

En effet, aucune expédition ayant dépassé les 6000 km n'en est revenue.

A l'heure actuelle, il est estimé que Férial est la seule terre émergée de Theredin. Les érudits estiment un diamètre d'environ 12 000 km pour Theredin. Leurs savants calculs s'appuient sur la position des astres célestes. Parmi les plus importants on trouve le soleil, souvent appelé Anthurius et la lune, souvent appelée Sélénée, bien que tout le monde sache à quoi font référence les termes soleil et lune. Il existe plusieurs mythes de création concernant Theredin et Férial, de même qu'il existe plusieurs panthéons et religions.





ÉRIAL

D'ENVIRON 3 300 KM DE LARGE DE L'EST À L'OUEST ET 2 400 KM DE LONG DU NORD AU SUD,

SOIT UNE SUPERFICIE DE PRÈS DE 7 900 000 km² (l'équivalent de l'Europe continentale). Férial est un vaste continent aux climats et à la topographie extrêmement variés.

Le plus souvent, l'année sur Férial est composée de deux saisons : le printemps et l'automne, de 6 mois et demi chacun. Il arrive qu'un hiver vienne se glisser entre l'automne et le printemps, ou un été entre le printemps et l'automne. Ces deux saisons apparaissent une fois tous les cent ans sans que l'on sache véritablement pourquoi. Elles sont dévastatrices par leurs conditions et températures extrêmes et provoquent la mort d'une grande partie de la population du continent à chaque fois, en l'espace de seulement quelque mois.

Ces conditions climatiques expliquent en partie la faible population du continent, qui n'excède pas les deux millions et demi d'habitants (majeurs), toutes espèces humanoïdes confondues.

Fort heureusement, il n'y a qu'un seul hiver ou été par siècle, suggérant un cycle de ces deux saisons de 200 ans. Les siècles s'ouvrant par un hiver sont souvent nommés siècles hivernaux, ceux ouverts par un été nommés siècles estivaux. Les populations redoutent les Hiver et Eté et les préparent avec soin plusieurs années à l'avance afin d'avoir suffisamment de vivres.

Nous sommes actuellement en plein Hiver, bien que ce dernier ne soit que partiellement naturel, et a été rallongé par un rituel de Kaer'ol Theadrin, dirigeante de Gonkhar, provoquant d'innombrables morts sur le continent.





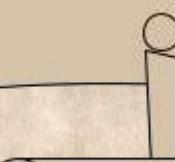
ALENDRIERS SUR FÉRIAL

Il existe plusieurs calendriers utilisés pour mesurer le temps. Tous s'appuient sur un mix

entre cycle solaire et cycle lunaire. Un cycle solaire sur Férial est composé de 13 mois, de chacun 4 semaines, elles même de 7 jours et qui durent chacun 24 heures.

Un cycle lunaire s'étale sur 28 jours, soit 4 semaines, soit un mois. Quelque soit les calendriers, ils contiennent tous les mois *d'Uniambre, Duambre, Triambre, Quadrambre, Pentambre, Hexambre, Heptambre, Octambre, Ennéambre, Décambre, Hendécambre, Dodécambre, Tridécambre*.

Le premier marquant l'arrivée du printemps, la 2ème semaine d'Heptambre l'arrivée de l'automne. L'hiver, lorsqu'il survient, s'étale en général du neuvième au treizième mois, alors que l'été quand il arrive, va du quatrième au huitième mois.



Le calendrier de Drogone, Âge du Feu, 2601 AF

L'an 0 de ce calendrier est marqué par la mort de l'avatar de Drogone, dieu du feu et du magma, créateur des orcs, qui s'éteint paisiblement après avoir transmis sa sagesse à ses créations. Ce calendrier n'est plus utilisé que par les érudits orcs, les shamans.

Le calendrier de l'Emancipation, Âge de l'Emancipation, 1301 AE

L'an 0 de ce calendrier célèbre l'unification des royaumes de Gonkhar et Osgalwrath par la famille royale Thedrin qui chassa les tyrans Draghen du pouvoir. Il est utilisé par les royaumes elfes du Nord.

Le calendrier des Montagnes, Âge de l'Or, 1250 AO

L'an 0 de ce calendrier est appelé "la colère de Khtone", dieu de la terre, créateur des ferreux qui remodela le monde pour protéger sa création et lui ouvrir les secrets des montagnes. Ce calendrier, bien que tombé en désuétude, est utilisé par certains historiens de Bonhmonta et Soufrexia.

Le calendrier de l'Exode, Âge de l'Exode, 1301 AE

L'an 0 de ce calendrier célèbre l'exode des populations elfes qualifiées de marginales des royaumes elfes, mais également la fondation de Cevencil. Il est utilisé à la fois par les communautés d'elfes sylvains et la communauté de Cevencil. Il est synchronisé au calendrier de l'Emancipation utilisé par les elfes des royaumes du Nord.

Le calendrier Impérial, Âge de l'Empire Cirionide, 1001 AEC

L'an 0 de ce calendrier célèbre la fondation officielle de l'Empire de Liberia qui succède à l'utopie de Cirion comme havre humain. Il est à ce jour le calendrier le plus communément utilisé sur le continent et est connu de tous.

Les étés tombent chaque siècle impair, les hivers chaque siècle pair.





AUNE ET FLORE

Theredin et plus particulièrement Ferial possède quelques créatures atypiques.

Les Wyrms, les Drakes, les Licornes de Drogone, les Vers de Ktone ou les Saurides se trouvent parmi les plus connus. D'autres, comme les Dragons, et Amrals, ne sont aperçus que rarement.

Les dragons sont associés à des cataclysmes et si l'on a des traces de leurs existences, peu ont survécu à leurs apparitions, ne laissant que peu ou pas de témoignages de ces créatures mythologiques. La dernière apparition recensée d'un dragon remonte à plus de dix siècles.

Les Wyrms sont des sortes de lézards ailés d'une longueur et d'une envergure variant de deux à cinq mètres.

Les Drakes sont de proches cousins des Wyrms, mais peuvent atteindre une dizaine de mètres de long, ils ne possèdent pas d'ailes.



Les Licornes de Drogone ne se trouvent elles que sur la plaine de Drogone. Montures favorites des orcs, elles semblent

particulièrement lourdes et pataudes au premier abord, mais sont capables de pointes de vitesse surprenantes et sont d'une grande endurance.



Les pinoux sont des créatures carnivores très colorées qui pullulent sur le continent et qui, malgré leur bouille adorable, peuvent dévorer les pauvres voyageurs imprudents.



Les Amrals sont particulièrement rares. Ces créatures peu connues ne se trouvent que dans la plaine de Drogone. On peut les confondre avec des chevaux ou les chevalgues, mais leurs six membres détrompent vite de cette assumption, et leur robe couleur ombre se fond particulièrement bien dans la nuit, ce qui en fait des prédateurs redoutables.

Les Vers de Ktone ne se trouvent que dans le cratère nord, où ils se nourrissent de différentes roches et minéraux. Ces créatures aveugles peuvent faire plusieurs dizaines de mètres de long et vivent essentiellement en sous-sol.



Les Saurides sont d'impressionnantes lézards bipèdes et carnivores pouvant mesurer jusqu'à deux mètres de haut. Ils sont dotés de griffes et de crocs capables de pénétrer même les métaux les plus résistants.



Avec l'arrivée de l'hiver, les populations d'Hamrocks ont largement augmenté sur le continent, en particulier dans le Nord de Ferial. Ces singes particulièrement hauts et musculeux peuvent se montrer particulièrement

territoriaux et agressifs et compliquent les transports de marchandises dans un contexte déjà compliqué.



Les humyenes sont des créatures qui peuvent parfois sembler douées de raison, mais sont en fait des mimiques très impressionnantes. Se déplaçant habituellement sur

quatre membres, à l'approche de peuples humanoïdes, ces canidés se mettent sur leurs postérieurs en station debout et utilisent leurs cordes vocales évoluées pour simuler un langage proche de celui de leurs dernières victimes, poussant ceux qui passaient par là à s'approcher avant de se faire attaquer et dévorer



Les chevalgues sont des créatures végétales qui résultent de la symbiose entre plusieurs espèces d'algues. Vivant sur les littoraux,

ils se nourrissent des animaux, promeneurs et baigneurs imprudents en les attrapant et en les noyant dans les profondeurs des mers.



L'herbe chantante est une plante à la base endémique de Port-Gheralt, mais dont les vertus récréatives ont entraîné une culture plus

poussée et étendue. L'herbe chantante séchée est particulièrement prisée en ces temps hivernaux difficiles.

Bien que nombreux d'érudits étudient la flore de Férial, nombreux d'espèces sont encore à découvrir. Certaines espèces endémiques sont pourtant notables, comme le Bois de Fer, des Plaines de

Drogone, qui ne poussent que dans les terres rouges riches en fer des Orcs.



EUPLES ET ESPÈCES HUMANOÏDES





HUMAINS

SUR FERIAL, LES HUMAINS SONT L'ESPÈCE HUMANOÏDE LA PLUS RÉPANDUE. ILS PRÉSENTENT À EUX SEULS 60% DES HUMANOÏDES.

On les retrouve pour la quasi totalité au sein de l'Empire de Libéria.

Moins de 10% de l'humanité se trouve répartis dans les différentes cités états, telles qu'Arthaïs, Lidolon, Demenys, Brume, Faenor, Coelion et Port-Gheralt. Ces 10% représentent pourtant entre la moitié et 90% de la population de ces villes.

Leur espérance de vie moyenne est de 70 ans mais plusieurs centenaires existent malgré tout. L'humain ayant vécu le plus longtemps a frôlé de peu les 130 ans, même si on le soupçonne d'avoir usé d'alchimie pour y parvenir. Une génération humaine équivaut à une vingtaine d'années. Les humains sont l'espèce humanoïde la plus fertile. Leur apparence est très variée quelque soit la région géographique. La discrémination physique n'existe pas au sein de l'humanité, les variations physiques sont toutes acceptées de manière égale. En ce qui concerne les autres espèces humanoïdes par contre, c'est une autre histoire.



DEMI-SANG

A L'EXCEPTION DES HUMAINS, AUCUNE AUTRE ESPÈCE HUMANOÏDE NE PEUT AVOIR DE DESCENDANCE AVEC UNE AUTRE ESPÈCE HUMANOÏDE.

Il s'agit d'unions stériles. Côté humain, il arrive dans de rares occasions qu'un humain se reproduise avec un autre humanoïde. Toute union d'une espèce humanoïde avec un humain donne naissance à un humain à part entière, à l'exception notable des Enyds dont le système de reproduction n'est pas compatible.

Ce genre d'union est assez mal vu dans bon nombre de cultures et on qualifie le résultat de Demi-sang. Dans les royaumes elfes et à Libéria, les Demi-sang sont purement et simplement exécutés s'ils sont découverts. Dans la plupart des cités, ils n'existent tout simplement pas.

A Faenor, les rares Demi-sang ferreux sont élevés dans l'ignorance de leur parent non humain et aucune mention n'est jamais faite de leur ascendance non humaine. Heureusement pour eux, les Demi-sang ne portent aucune caractéristique de leur parent non humain et ignorent bien souvent la réalité de leur ascendance.



LFES

LES ELFES
REPRÉSENTENT QUANT
À EUX PLUS DE 10% DES
HUMANOÏDES.

Il faut néanmoins différencier les

Eledhrims, des Galavars et des Thandemelines. Les premiers sont présents en petites communautés dans des forêts ou se mélangent aux humains dans les cités les acceptant.

Ils représentent presque 49% de la population elfe mais sont très épars. Ils sont considérés comme des marginaux par les Galavars. Les deuxièmes dominent le nord avec les cités de Gonkhar et Osgalwrath regroupés en général sous l'appellation des Royaumes Elfes, ou Royaumes du Nord. Ces deux cités regroupent à elles seules plus de 50% des individus elfes. Enfin les Thandemelines représentent à peine 0,1% de la population elfique et vivent tous à Cevencil.



LEDHRIM

LES ELEDHRIMS, SOUVENT
APPELÉS ELFES SYLVAINS, ONT
UNE ESPÉRANCE DE VIE DE 200

ANS. LE PLUS VIEUX D'ENTRE EUX A VÉCU jusqu'à l'âge de 288 ans. Une génération Eledhrim équivaut à peu près à une soixantaine d'années. La peau des Eledhrims est semblable à celle des humains, avec de grandes variétés de nuances. Ils sont cependant plus légers qu'un humain de même corpulence d'environ 20% et possèdent des oreilles légèrement effilées. On les trouve regroupés en communautés vivant en forêt, mais également mélangés aux autres humanoïdes dans certaines

grandes cités. Il leur arrive de constituer des communautés avec des Enyds, mais également de se trouver en conflit territorial avec.



ALAVAR

LES GALAVARS BÉNÉFICIENT DE LA BÉNÉDICTION DE LA LUMIÈRE ET DIFFÉRENT PAR CE FAIT DES ELEDHRIMS EN DEUX POINTS.

Leur espérance de vie est de 300 ans, le plus vieux d'entre eux ayant atteint les 376 ans et leur peau d'un blanc laiteux brille légèrement à certains endroits, comme des paillettes.

Ils sont considérés comme bénis par la lumière de Seirich. Comme leurs cousins Eledhrims, les Galavars possèdent des oreilles effilées et un corps moins dense de 20% par rapport à un être humain. On ne les retrouve que dans les royaumes elfes du nord, à Gonkhar et Osgalwrath.



HANDEMEL

LES THANDEMELINES ONT SUBI UNE TERRIBLE MALÉDICTION QUI LES A PRIVÉS DE LA POSSIBILITÉ DE MARCHER AU SOLEIL, D'UNE PARTIE DE LEUR espérance de vie et de leur fertilité. Si depuis 860 AEC, il leur est de nouveau possible de supporter le soleil, leur espérance de vie et leur fertilité restent fortement impactées.

Leur espérance de vie est de 120 ans, le plus vieux d'entre eux n'ayant pas dépassé les 180 ans.

Leur peau possède les nuances de la nuit, allant du gris foncé au bleu nuit profond. Une génération chez les Thandemelines équivaut à une trentaine d'années. Comme leurs cousins Eledhrims, les Thandemelines possèdent des oreilles effilées et un corps moins dense de 20% par rapport à un être humain. On les trouve, à de rares exceptions près, uniquement à Cevencil.





RCS

LES ORCS
REPRÉSENTENT À
PEU PRÈS 10% DES
HUMANOÏDES ET
SONT RÉPARTIS EN
DIFFÉRENTS CLANS.
Ils ARPENTENT LES

TERRES ALLANT DE LA VASTE PLAINE DE DROGONE À LA TERRE SACRÉE rouge.

Cependant cette estimation ne prend pas en compte ceux qui sont affectés par la Dégénérescence : une maladie les faisant revenir à l'état de bêtes sauvages. Les Orcs se sentent responsables des dégénérés et il n'est pas rare qu'ils portent secours aux villages attaqués par leurs congénères malades qui se rassemblent en hordes dévastatrices. Si la plupart des Orcs vivent exclusivement sur la plaine de Drogone, il n'est pourtant pas rare d'en trouver dans les cités sous forme de caravanes marchandes, affiliées à la guilde des marchands et itinérants, et parfois même en tant que résidents permanents. Les plus renommés occupent Kanbarad aux côtés du Grand Khan.

Les Orcs ont une espérance de vie de 200 ans, certains sages arrivant même à approcher les 400 ans.

Apparence



La peau des orcs varie sur une gamme de nuances allant du brun, au vert, noir et rouge. Leurs oreilles sont effilées et ils ont une paire de courtes

défenses sur la mâchoire inférieure. Si la force est valorisée et que nombre d'entre eux travaillent leur musculature, il n'est pour autant pas rare de voir des orcs plus versés dans l'érudition et plus sveltes que le reste de leur race.



Il existe également un respect et une affection particulière entre les Orcs et les Kitsunés et ce malgré la tradition (tombée en désuétude depuis plus de 5 siècles) consistant à offrir la fourrure d'un kitsuné à neuf queue au premier descendant d'un Grand Khan afin qu'elle le protège. La tradition consistait à provoquer en duel à mort, en un contre un, un kitsuné à neuf queues... peu d'orcs ont réussi ce défi, mais il met en avant la grande estime qu'ont les orcs envers les kitsunés.



OBELINS

LES GOBELINS
REPRÉSENTENT 5%
DES HUMANOÏDES.
SI LA MAJEURE PARTIE
DES GOBELINS SE
TROUVENT À
SOUFREXIA, DES

REPRÉSENTANTS DE LA BOURSE ET ARTISANS sont très régulièrement présents dans les autres cités. Ils sont connus pour leur sens aigu des règles et de la loyauté. Ils n'ont en général aucun problème à s'intégrer aux cités et à y occuper des postes à responsabilités, aussi bien légaux que illégaux. Développer leur environnement va de soi pour les Gobelins.

Originaires de Soufrexia, les gobelins se sont répandus à travers le continent par petits groupes. Le tissu social étant largement figé à Soufrexia, devenir représentant de La Bourse de Soufrexia ou artisan dans une cité est un moyen d'élévation sociale courant.

Les gobelins ne démeritent pas dans l'artisanat et peuvent même égaler l'art ferreux. Cependant, là où les ferreux fabriquent pour l'art, les gobelins fabriquent en général pour répondre à un besoin. Là où les ferreux répugnent à produire la même œuvre, les gobelins n'hésitent jamais à industrialiser leur production.

Pour eux, tout problème a sa solution et y répondre n'est jamais qu'une question de moyen.

Apparence



La peau des Gobelins varie sur une gamme de nuances allant du brun, au vert, noir et rouge. Leur oreilles sont longues et effilées.





ERREUX

LES FERREUX
REPRÉSENTENT
ENVIRON 1% DES
HUMANOÏDES. LA
MAJEURE PARTIE DE
LA POPULATION EST
RASSEMBLÉE À

BONHMONTA, UNE CITÉ EN PERPÉTUELLE

recherche artistique et artisanale ; un bon nombre vit de façon nomade dans le cratère connu sous le nom de "Colère de Ktone", ou Caldera ; d'autres vivent dans des cités humaines, principalement Faenor et Brume. Leur présence est très appréciée en général, grâce aux savoir-faire qu'ils amènent avec eux et qui bénéficient souvent à l'économie locale. Les ferreux vivent en moyenne 150 ans, mais leurs plus anciens ancêtres auraient atteint 288 ans.

Dans tous les aspects de sa vie, un ferreau recherche l'excellence. Cet état d'esprit les amène souvent à maîtriser plusieurs arts.

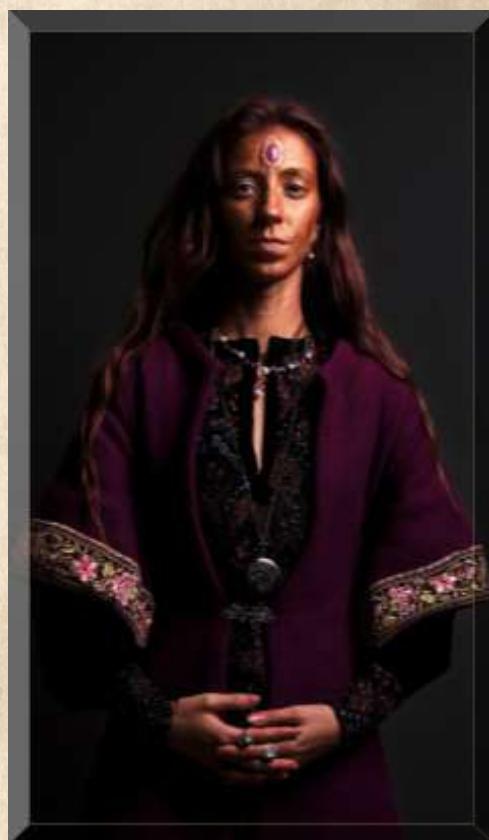


Les ferreux ont un goût prononcé pour l'art qu'il s'agisse d'œuvre architecturale, culinaire ou d'une esquisse sur papier. Cette sensibilité particulière les encourage à réaliser des œuvres uniques et grandioses. Pour un ferreau, une œuvre possède sa propre âme et il est ennuyeux de chercher à la reproduire à l'identique. Cette façon de penser les tient éloigné d'une production industrielle, contrairement aux gobelins.



Apparence

D'un point de vue physique, les ferreux ont une peau aux reflets métalliques d'or, de cuivre ou d'argent. La barbe n'est pas obligatoire, mais elle est généralement un symbole de statut à Bonhmonta et de puissance chez les nomades. La barbe pousse indifféremment chez les individus quelque soit leur sexe. Plusieurs courants de modes existent quant à son port.





NÉENS

LES ÉNÉENS,
AUSSI CONNUS
SOUS LE TERME
D'HOMME BÊTE
OU DE
“MONSTRE” AU
SEIN DE
L'EMPIRE
REPRÉSENTENT

plus de 10% de la population humanoïde du continent. Il ne s'agit pas véritablement d'une communauté bien qu'ils subissent de manière égale la discrimination plus ou moins accentuée en fonction des cités. Chaque lignée serait issue d'un enfant d'Énée. Une déesse Ancienne que l'on surnomme par conséquent la "mère des monstres". Certains Énéens lui vouent un culte mais la plupart d'entre eux ne se soucient pas de cette origine et prient la divinité en lien avec leur lieu de résidence. Ils sont plus où moins intégrés en fonction des régions. Les lignées Énéennes sont fertiles entre elles, phénomène attestant qu'il s'agit bien d'une seule espèce. Cependant leur descendance ne prendra les traits que de l'un des deux parents. Un Saaranéen et un Lycanéen auront comme descendance, soit un Saaranéen, soit un Lycanéen, mais pas un mélange des deux.



SAARANÉENS

Ils seraient descendants de Saara. Leur aspect est celui d'un hominidé à tête de reptile. Des écailles peuvent également se retrouver à

divers endroits de leurs corps de manière plus ou moins disparate selon les individus. Certains individus aux traits plus apparentés au lézard qu'aux serpents ont une queue écailleuse. Il arrive parfois qu'un individu se voit affublé d'un corps de serpent en dessous de la taille. Bien que d'apparence reptilienne, ils sont de sang chaud et restent des mammifères.



LYCANÉENS

Ils seraient descendants de Lycan. Leur aspect est celui d'un hominidé mi homme, mi loup. Le visage est

entiièrement couvert de poils et ils possèdent une queue. Étrangement, bien que le loup soit souvent source de conte pour enfant, les lycanéens sont bien acceptés par la population à l'inverse des Kitsunés avec lesquels ils sont régulièrement confondus.



TRITONÉENS

Ils seraient descendants de Triton.

Humanoïdes au corps de poisson, à tête de poulpe, de murène ou autres créatures de la mer.

S'ils sont particulièrement rares sur terre, des rumeurs leur attribuent une cité sous-marine. Toujours est-il qu'on les trouve souvent en bord de mer où leur capacité amphibie s'avère être un atout majeur.



FÉLINÉENS

Ils seraient descendants de Féline. Connus pour être plutôt gracieux et élégants peu importe leur milieu d'origine, les

felinéens ont une apparence pour la plupart de grands fauves au corps humanoïde. Cependant, il arrive que les museaux soient plus proches de ceux des chats que des panthères noires. La diversité des pelages est conséquente dans cette lignée.



ARACHNÉENS

Ils seraient descendants d'Arachn. C'est l'une des lignées les moins appréciées et intégrées. Victime de leurs visage arachnides, tantôt

araignée, tantôt scorpion, ils ont tendance à être rejetés par peur ou dégoût.

Ce sont eux qui rappellent le plus à l'humanité le surnom de "monstres" donné aux Enéens. Cevencil fait figure d'exception en regroupant la plus grande communauté d'arachnéens.



MINOTORÉENS

Ils seraient descendants de Minotor. Souvent imposants, les minotoréens sont des humanoïdes cornues au visage

bovin. Leur carrure et leur musculature assez souvent impressionnantes les orientent naturellement vers des emplois de force. Néanmoins, il serait faux de croire qu'il n'existe pas d'érudits parmi eux.

URSULÉENS

Ils seraient descendants d'Ursul. Les ursuléens sont des ours humanoïdes. Leurs apparence va du mignon panda roux au terrible Grizzly en passant par l'ours blanc, le panda, etc. Leur intégration ne semble pas poser de problèmes dans la plupart des cités mais beaucoup ont choisi la campagne et la forêt comme lieu de prédilection.



KAMALÉENS

Ils seraient descendants de Kamal. Ces énéens peuvent avoir une tête d'oiseau ou non, leur principale caractéristique étant qu'ils ont tous une seule aile dans le dos : parfois atrophiée, parfois dysfonctionnelle, parfois majestueuse, probablement l'unique vestige d'une capacité de vol perdue. Pour autant, les Kamaléens sont fiers de cet attribut et n'hésitent jamais à le mettre en valeur, voire à lui adjoindre une sorte de cape pour simuler une deuxième aile.



MURINÉENS

Ils seraient descendants de Murin. Ces énéens sont souvent vus avec une certaine méfiance de la part des sociétés civilisées qui les trouvent retors et sournois. Ils ont généralement un museau allongé rappelant celui d'un rat ou d'une souris et sont affublés d'oreilles de rongeur.





NYDS

LES SYLPHES,
ENTS, TREANTS,
DRYADES SONT
LES DIFFÉRENTS
NOMS D'UNE
MÊME ESPÈCE,
LES ENYDS QUI
REPRÉSENTENT

ENVIRON 1% DES HUMANOÏDES.

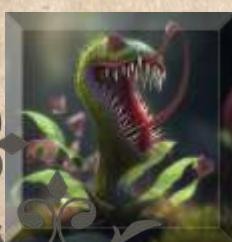
Cependant ce chiffre ne concerne que les Enyds pouvant être identifiés comme tels. Leur nombre exact reste inconnu, tout comme celui de leurs communautés.



Apparence des Enyds

Les adultes sont le résultat de la fusion des larves Enyds avec la nature qui les entoure. Ils peuvent donc avoir des caractères physiques très différents en fonction du lieu où ils sont nés (marais, forêt, plaine etc.). Ils ont néanmoins tous la peau d'une teinte pouvant aller du vert foncé au jaune d'or en passant par le gris. Plus un Enyd est âgé, plus sa symbiose est

forte et plus il est fusionné avec des végétaux. Les plus vénérables et anciens de l'espèce sont indifférenciables des grands arbres des forêts. A la fin de leur vie, les anciens décident d'un endroit où s'enraciner afin de prodiguer ombre et abri aux générations plus jeunes. Les Enyds sont des êtres hermaphrodites qui se reproduisent tous ensemble, une fois par an, par des lâchés de spores.



Des larves d'Enyds sortent quelques jours plus tard du sol. Les juvéniles passent six années à construire un cocon à l'aide de toute la nature environnante,

avant de s'y enfermer pour réaliser leur métamorphose. Une fois la métamorphose terminée, les Enyds possèdent des corps très résistants et ont besoin de très peu de nourriture et d'eau, satisfaisant la majeure partie de leurs besoins par la photosynthèse. Les Enyds peuvent vivre plusieurs centaines d'années. Le plus vieil Enyd connu avant de s'implanter était âgé de 300 ans.

Culture des Enyds

Ils vivent en communautés très soudées et sédentaires, composées en général de quelques centaines d'individus. Les Enyds mangent très peu, et majoritairement de la viande ou des fruits tombés au sol.

Ils protègent farouchement leur environnement. Très empathiques avec les végétaux, ils méprisent profondément tous ceux qui utilisent la nature pour leur confort. Ils considèrent les autres races comme dégénérées, avec des liens superficiels et des apparences pauvres, tant la reproduction sexuée leur semble étrange et inadaptée.

Les villages ont des apparences atypiques. Les maisons, meubles et outils sont constitués de végétaux vivants dont ils modèlent la forme, de rochers, d'ossements et de peaux animales. Jamais de bois.

Très peu expansionnistes, ils peuvent vivre en parfaite harmonie avec d'autres clans non loin d'eux. Ils sont en revanche très territoriaux, et peuvent avoir des réactions disproportionnées si on vient à couper des arbres sur leur terre, pouvant aller jusqu'à l'éradication totale du clan voisin responsable.

De jour, la photosynthèse les rend particulièrement paisibles et pacifistes. La lune les rend en revanche beaucoup plus irascibles.

Les Enyds ne comprennent que très peu le concept de genre sexué et de couple. Leur société est presque eusociale. Tous contribuent au développement de la communauté. Les larves sont considérées comme étant les enfants de toute la communauté, et la notion de sélection naturelle est très forte chez les Enyds.





ITSUNÉS

IL NE RESTE QU'UNE POIGNÉE DE KITSUNÉS, DES HOMMES RENARDS. RÉPARTIS DANS LES DIFFÉRENTES CITÉS, ILS SONT SOUVENT

ASSOCIÉS AUX ÉNÉENS ET TRAÎNENT AVEC EUX une très mauvaise réputation. Les Kitsunés sont considérés comme vecteurs de maladies. Si les dernières années, grâce aux actions de certains d'entre eux, ils ne sont plus systématiquement chassés des cités, leurs conditions de vie ne sont pas des plus enviables. Ils subissent régulièrement la vindicte populaire et nombre d'entre eux prennent le gris des pèlerins pestilentiaires pour pouvoir vivre à peu près correctement. Les Kitsunés ont un traumatisme séculaire profondément ancré en eux et ont véritablement peur de reformer une communauté sédentaire. Chaque fois qu'une civilisation kitsunée a été tentée dans l'histoire, un cataclysme s'est produit et a failli les exterminer définitivement. Pour cette raison beaucoup d'entre eux croient à la règle du "Pas plus de douze" consistant à éviter le plus possible d'être plus de douze dans une même cité ou à un même endroit. Les nouvelles générations commencent seulement à accepter l'idée de se trouver temporairement à plus à un endroit donné. Ils restent cependant très présents dans les communautés de saltimbanques et marchands itinérants affiliés à la guilde. Les kitsunés ont une espérance de vie d'une centaine d'années mais certains arrivent à l'âge vénérable de 200 ans.



Apparence

Les kitsunés sont des humanoïdes à l'apparence de renard dont le pelage peut porter des nuances de gris, roux ou blanc. Leur visage est celui d'un renard et ils ont un nombre de queues variables allant de une à neuf en fonction de leur vécu et de leur puissance.



Culture

Si les kistunés s'adaptent parfaitement aux différents modes de vie possibles et intègrent la culture dans laquelle ils vivent, ils conservent un certain bagage culturel, hérité de temps immémoriaux. Le "Pas plus de douze" fait partie de cet héritage, de même qu'un goût prononcé pour la médecine ou la résolution d'énigme et de défis.

Malgré leur mauvaise réputation et les superstitions qui les accablent, les kitsunés sont charismatiques et attirent les foules lorsqu'ils se donnent en spectacle. Leur affinité naturelle avec la lumière et le vent en font de très bons bardes, saltimbanques ou orateurs. Un kitsuné finira toujours par se démarquer, en bien ou en mal.

Représentants connus

Carab d'Erembor, un kitsuné mystérieux dont la légende veut qu'il soit immortel et parcourerait encore les terres du continent sous la forme d'un Kitsuné blanc à neuf queue.

Juba Reed "la Kitsuné de la prophétie", une barde d'origine inconnue qui fut à l'origine d'une prophétie en 978 AEC auprès du Grand Khan qui sauva Kanbarad d'une attaque de créatures étranges

Le "Kitsuné Gris" est une légende qui court depuis une vingtaine d'années dans le Sud du continent. Il s'agirait d'une sorte de croquemitaine qui viendrait rééquilibrer les richesses en volant au riches pour donner aux pauvres.

SIMIESQUES

Exclusivement localisés sur Kaiju, ces humanoïdes sont donc extrêmement rares et presque rien n'est su d'eux sur le continent de Ferial qui a découvert leur existence avec l'ouverture de l'île.

Ils sont considérés comme une branche locale d'Enéens.



Apparence

Leur aspect est celui d'un hominidé à tête de singe. Leur corps est souvent recouvert d'une épaisse fourrure.

et qui peuvent être plus ou moins nombreux selon les individus.

Culture

Les Blèmes semblent vivre parmi les Demesiens.

Cette race est ouverte suite à des actions joueurs et n'est pas prenable à la création pour le moment.

BLÈMES

Exclusivement localisés à Demenys, ces humanoïdes sont très peu nombreux et il n'existe aucune mention de leur présence avant l'an 1000 AEC dans la cité.

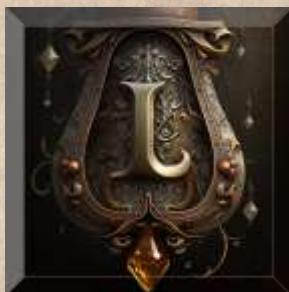
Il n'est donc pas surprenant que personne ne sache d'où ils viennent, ni qui ils sont.

Apparence

Leur apparence est celle d'humanoïdes à la peau particulièrement pâle et blanche

qui révèlent des veinules noires disposées sur leur peau, en particulier autour des yeux. Ils possèdent des crocs particulièrement longs et pointues,





ANGUES

En 1001 AEC, la langue la plus parlée dans les cités est **le cirionide**, aussi appelé commun.

Elle provient de l'Empire de Libéria et semble être un dérivé de l'**épyonide**, une ancienne langue humaine, aujourd'hui disparue, parlée dans la moitié nord du continent, probablement à l'époque pré-impériale.

L'Osgal est, quant à lui, parlé à Gonkhar et Osgalwrath uniquement et dériverait du **Sindal archaïque** qui était parlé dans les royaumes elfes jusqu'au premier siècle de l'Empire. Le Sindal archaïque semble également être la langue mère du **Sindemel**, la langue de Cevencil. Le Sindemel emprunte également du vocabulaire du **Caern**, la langue des Enyds de Caerngoroth. Le Caern, lui, trouverait son origine dans le **Vilyen**, la langue ancienne des Enyds qui aurait dérivée en **caern**, en **Filis** et en **Sylv**. Le Sylv est parlé par les communautés Enyds de la moitié sud du continent, là où le Filis serait parlé par les Enyds de la moitié nord, à l'exception notable de Caerngoroth. Un mélange de Sylv et Sindal aurait donné le **Sybylien** parlé par les communautés elfes en dehors des royaumes elfes.

Le Filis et le **Ktonien antique** auraient donné la langue actuellement parlée à Bonhmonta, **le Barg**.

Le Crocheux parlé à Soufrexia serait dérivé du Barg et de l'**Orkich**, la langue antique orc dont est né l'**Orc**, la langue des orcs. **Le Kaiju**, uniquement parlé à Kaiju, semble dérivé du **Vilyen**.

Les langues vivantes sur le continent, que l'on peut apprendre sont :

- l'*Orc*, parlé à Kanbarad et dans les plaines de Drogone
- le *Crocheux*, parlé à Soufrexia
- le *Barg*, parlé à Bonhmonta et dans la Caldéra
- le *Sybylien*, parlé par les communautés elfes marginales des territoires d'Arthaïs et Lidolon
- le *Sylv*, parlé par les Enyds de la moitié sud
- le *Filis*, parlé par les Enyds de la moitié nord
- le *Caern*, parlé par les Enyds de Caerngoroth
- le *Sindemel*, parlé à Cevencil
- l'*Osgal*, parlé à Gonkhar et Osgalwrath
- le *Kaiju*, parlé à Kaiju
- le *Cirionide*, parlé dans les cités humaines comme Libéria, Déménys, Brume, Lidolon, Arthaïs, Coelion, Faenor, Port-Ghéralt et la Guilde des Marchands et itinérants

Les langues mortes connues, décryptables avec la compétence Cryptographie sont :

- L'*Orkich*
- le *Ktonien antique*
- le *Vilyen*
- le *Sindal archaïque*
- l'*Epyonide*
- le *Jawa*

Il est possible de découvrir d'autres langues anciennes grâce à la Cryptographie.



RELIGION

ANTHURIUS, DIEU SOLEIL

Le culte d'Anthurius est très largement pratiqué dans les communautés humaines même s'il en existe quelques variantes. Ainsi les Églises de Lidolon, Coelion et Demenys, si elles reconnaissent bien Cirion Anthurius comme l'avatar de leur divinité, n'acceptent pas pour autant le principe de la Transmission, et par conséquent ne considèrent pas l'actuel Empereur comme l'avatar d'Anthurius, contrairement à l'Église de Libéria. La Religion anthurienne est de loin la plus pratiquée.

La religion anthurienne est monothéïste. Elle ne reconnaît aucune autre divinité qu'Anthurius, le dieu unique, créateur de toute chose. Cependant, l'église de Lidolon intègre en partie le panthéon élémentaire comme des divinités mineures au service d'Anthurius.

L'Église anthurienne de Libéria ne voit pas d'un bon œil ces différentes "hérésies" et leur pratique est strictement interdite au sein de Libéria. Néanmoins, afin de faciliter les relations de l'Empire avec les autres cités, ces variations sont tolérées en dehors des murs de Libéria par l'édit impérial "d'unicité des fois anthuriennes", établi en 110 AEC. Il n'empêche que l'église de Libéria envoie régulièrement des missionnaires prêcher la "vraie foi".

SEIRICH, LA LUMIÈRE

Le culte de Seirich, culte de la Lumière, est l'unique religion tolérée dans les royaumes elfes. Ce culte n'est pas très représenté au-delà de Gonkhar et Osgalwrath. Seirich y est considéré comme le père et le leader d'autres divinités mineures élémentaires. Cependant le culte ne rend hommage qu'à

Seirich, les autres divinités n'étant là que pour le servir.



SÉLÉNÉE, LA LUNE

Il s'agit du culte majoritaire chez les Eledhrim. Sélénée, dont la Lune est l'œil, serait la mère de toutes choses. Ce culte prône essentiellement l'harmonie. Il trouve un écho avec le culte de mère nature. Il est très populaire également chez les marins.

MÈRE NATURE

Ce culte concerne la créatrice des Enyds et donc exclusivement cette espèce. Il prône l'harmonie avec la nature. Loin d'être une religion structurée, il s'agit essentiellement de bon sens et de pratiques partagées par les anciens des communautés Enyds. Ce culte est avant tout oral et s'enrichit en fonction du vécu des anciens.

KHTONE, LE PÈRE

Ce culte est essentiellement pratiqué à Bonhmonta et Faenor. Khtone serait le père de toutes choses, le grand architecte qui aurait offert le don de la créativité aux ferreux. Khtone y est présenté comme une entité bienfaitrice pourtant capable de colères terribles lorsque ses créations dévient de son plan. Il est à la fois vénéré et craint. Les œuvres créées à partir de sa création sont une source de joie pour lui. On l'honneure et on le prie essentiellement en réalisant des chef d'œuvre, ce qui fait du culte de Khtone un des cultes les moins contraignants pour ses pratiquants.

LE CULTE D'ÉNÉE

Il existe deux cultes relativement différents de la même divinité, Énée. Le premier répandu à travers les cités du sud est le culte d'Énée "Mère des monstres". Énée y est une divinité quasi absolue qu'il faut apaiser continuellement par la prière afin qu'elle ne détruise pas le monde. Le deuxième est exclusif à Cevencil et présente Énée comme la mère et dirigeante de plusieurs autres divinités qui l'aident. Ce culte est souvent appelé

culte d'Énée la mère. Contrairement au culte de la mère des monstres, le culte de la mère possède un panthéon dirigé par Énée qui intègre sa sœur Vilya, alors considérée comme la mère de la nature, ce qui offre une passerelle intéressante avec le culte de Mère nature. Énée serait ainsi la mère des être conscients, là où Vilya donnerait naissance à leur environnement.

JANUS

La religion de Janus est pratiquée uniquement à Demenys, essentiellement par sa noblesse. Les principes de base du culte sont simples :

- Tout être a de la valeur aux yeux de Janus
- Chacun possède une part de lumière et une part d'ombre qu'il se doit d'accepter
- Chacun est libre de ses choix qu'il se doit de faire en toute connaissance de cause
- La connaissance permet le choix, chacun doit chercher à s'améliorer à hauteur de ses moyens.
- L'ignorance n'est pas une excuse, elle est une faute aux yeux de Janus.

LA VOIX DE DROGONE

Ce culte est au cœur de la culture Orc. Il décrit une façon de vivre honorablement, un ensemble de valeurs et de sagesse. La Voie est la façon de vivre des Orcs. Certains prêcheurs ont établi des cultes à travers toute la partie sud du continent et érigé des temples à la gloire de Drogone. Compte tenu du respect accordé aux Kitsunés par les Orcs, il s'agit souvent de refuges pour les hommes-renards. Drogone y est présenté comme le maître d'un panthéon de divinités mineures. La Voie reconnaît le droit aux autres divinités d'être honorées ce qui fait de la Voie de Drogone un culte facilitant l'intégration des autres religions. Cependant les Orcs estiment quant à eux n'avoir qu'à honorer Drogone, laissant à d'autres le soin d'honorer les divinités mineures.

La petite communauté Saranenne présente dans le sud de Caerngoroth suit également la voie de Drogone, cependant dans la version qu'elle pratique, l'honneur des vaincus n'est pas reconnu, non plus que le respect qui leur est normalement dû. Les Orcs considèrent souvent cette communauté comme de jeunes enfants qu'il faut encore guider. Les Saranéens quant à eux estiment que la version des Orcs a été pervertie mais ne leur en tiennent pour autant pas rigueur. Les débats théologiques se terminent généralement par une sorte d'ordalie dans l'arène du temple de Drogone, où un affrontement selon la Voie donne raison au plus fort.

LE PANTHÉON ÉLÉMENTAIRE

Ce culte est plus un regroupement de plusieurs autres et de superstitions populaires qu'une église à proprement parler. Il n'existe pas d'unité dans les pratiques ou dans les messages. Cependant, il a le mérite de tenter d'unir un certain nombre de croyances dans une même foi. On y retrouve Drogone, Énée, Vilya et Ktone en tant que divinités des quatre éléments qui constituent l'Univers. Ce culte est relativement peu répandu et surtout pratiqué par des individus souhaitant s'attirer les bonnes grâces de toutes les divinités. A noter que l'église de Lidolon intègre ce panthéon au culte d'Anthurius.

L'INNOMMABLE

Le culte de l'Innommable est un culte secret, caché, car sa pratique est régulièrement passible de mort. On y vénère l'Innommable, celui qui connaît ce qui est caché. Loin d'être un culte organisé, il s'agit en fait de petites cellules locales organisées autour d'un maître. Ils ne se révèlent en général qu'au moment de l'accomplissement de leurs plans. On prête des pratiques de nécromancie à ce culte et certains les rendent responsables de la vague de mort-vivants de 988 AEC qui a détruit Demenys ainsi que de l'attentat contre l'empereur en 958 AEC.



ACTIONS



RTHAÏS

22500

HABITANTS

21375

HABITANTS

9675 À LA

TANIÈRE

16% ÉNÉENS,

70% HUMAIN,

10% ENYDS,

1% ELEDHRIM,

1% GOBELINS,

1% ORCS,

0,9% FERREUX, 0,1% KISTUNÉ.

8% DE LA POPULATION EST FORMÉE MILITAIREMENT.

MONARCHIE ABSOLUE CAPITALISTE RAISONNÉE
“VIVRE LIBRE OU MOURIR EN ESSAYANT”

Fondée en -20 AEC, Arthaïs est l'une des plus anciennes cités de Férial. Simple village côtier de naufrageurs à sa création, elle s'émancipa rapidement de l'influence de Libéria grâce à son éloignement. Elle prospéra grâce à la piraterie contre les navires de glace elfes qui tentaient de passer le détroit d'Askaland. Libéria ferma les yeux sur ce qu'il s'y passait en vertu du bouclier maritime qu'elle lui offrait.

Elle subit plusieurs fois la colère des royaumes du Nord et fut rasée à de nombreuses reprises, mais sa population trouva toujours un refuge sûr dans la forêt au sud de la cité : la forêt d'Arthaïs. Le Bois Forteresse a toujours été un élément clef de la défense de la cité. A ce titre, très tôt, elle eut à cœur de préserver la forêt et de bannir la surexploitation. Si le Bois Forteresse n'est plus utilisé comme tel depuis presque trois siècles, les autorités cherchent toujours à le

sauvegarder. D'autant plus qu'une communauté Enyd importante, les Opuntias y ont élu domicile il y a deux siècles et entretiennent de très bonnes relations avec la cité à travers des accords extrêmement favorables.

Les Opuntias se chargent ainsi d'exploiter la forêt et ses mines au profit de la cité contre le droit d'y résider et prospérer.

Depuis presque quatre siècles, Arthaïs est la seule cité à promouvoir ouvertement et publiquement la magie en son sein. Ce qui ne facilite pas ses relations avec les royaumes du Nord ou l'Empire de Libéria, ou leurs alliés. De fait, elle est également la cité qui détient le plus de savoirs magiques et la plus grande diversité de sortilèges connue.

Arthaïs a véritablement prospéré depuis l'hiver de l'an 800 AEC, devenant progressivement la première puissance après Libéria et les royaumes elfes. Elle est passée d'une petite ville vaguement fortifiée à la grande cité que l'on connaît grâce à l'apparition de la technomancie et une nouvelle organisation ; le grand Conseil.

A partir du VIème siècle, Ayna Arthaïs fut élue Princesse à vie de la cité. La famille Arthaïs, fondatrice de la cité devint alors la famille régnante de façon héréditaire (primogéniture féminine) sur la principauté alors sous protectorat de l'Empire. Aux environs de l'an 700 l'Arthaïs en place négocia que le protectorat soit commué en tribu et qu'Arthaïs soit déclarée citée franche.

Sous cette impulsion, la cité devint le véritable prototype de la cité état. Vers 800 AEC, la structure étatique dû intégrer au système de principauté la croissance de la force politique des Cercles de magie, les guildes de mages de la cité et des Flottes historiques.

En 956, le système politique actuel fût mis en place. Une sorte de monarchie avec à sa tête la première née de la famille Arthaïs qui prend comme titre “Arthaïs” et représente la personnification de la cité, entouré et conseillé par le Grand Conseil



où siège à la fois les Archimages, les Maestros, les Grands Marchands et les Amiraux.

La noblesse d'Arthaïs :

Être Noble à Arthaïs signifie posséder un des douze titres du Grand Conseil. Il s'agit de notables sans qui la cité ne fonctionnerait pas économiquement, culturellement et militairement.

La culture d'Arthaïs :

La cité prône un libéralisme entrepreneurial quasi total. La réussite financière et son expression sont mises en avant. Il est courant de dire dans les autres cités que les arthasiens sont des flambeurs. Ils n'hésitent souvent pas longtemps avant d'acheter un produit positionnel. Dans l'esprit des arthasiens, l'économie doit tourner, il faut donc consommer du luxe. Mais culturellement, il est mal vu de surconsommer des produits qualifiés de vitaux. L'excentricité s'arrête là où commence le nécessaire. Les Hivers et Étés qui ont décimés à plusieurs reprises la cité ainsi que la diffusion de la culture Enyds des Opuntias depuis deux siècles ont permis aux arthasiens de prendre en considération des problématiques environnementales, de renouvellement et répartition des ressources et de viser systématiquement l'exploitation optimale et renouvelable des denrées vitales.

La piraterie:



Bien qu'Arthais revendique n'avoir que des corsaires et des marchands, il n'est pas un secret que certains équipages aiment à se revendiquer Pirate et à hisser le pavillon noir. La culture d'Arthaïs teinte leurs manières d'une forme de panache et d'honneur fraternel. Il est vrai que les pirates d'Arthaïs ont tendance à favoriser les galions étrangers à leurs villes natales cependant ne vous méprenez pas, un pirate reste un pirate, et les dagues se plantent rapidement dans les dos quand un trésor est à la clef.

Inspiration visuelle d'Arthaïs :

Rococo, Luxe, Piraterie, Horlogerie, Magitech, 18ème siècle français



ONHMONTA

6000 HABITANTS

5100 HABITANTS

(PROBABLEMENT

2000 DE PLUS EN

CALDERA)

97.9 % FERREUX,

2% MURINÉENS,

0,1% GOBELINS

3% DE LA POPULATION FORMÉE MILITAIREMENT

OLIGARCHIE

*"LA RÉUSSITE NE S'OBTIEN PAS SANS
SACRIFICE."*

Bonhmonta fut fondée en l'an 2 du calendrier ferreu, soit en - 247 du calendrier de l'Empire. Elle fut érigée par les rares survivants du cataclysme connu sous le nom de Colère de Ktone qui transforma les vastes terres ancestrales des ferreux en cratère bordé de montagnes. La légende veut que le cataclysme décima plus de 50% de la population. Il intervint alors que les ferreux étaient divisés et opposés les uns aux autres. Plus concentrés sur les guerres qu'ils se menaient plutôt que sur la perfection de leur art, les survivants attribuèrent la Colère de Ktone à ces errements.

Sur les ruines de leurs anciennes demeures les ferreux durent rapidement s'adapter et revoir leur mode de vie. D'une communauté hétéroclite et divisée, ils se rassemblèrent dans une gigantesque grotte. Hasard de la géologie ou message divin, l'une des parois semblait former le visage d'un ferreau, sévère. Les survivants prirent cette formation comme un message divin de Ktone pour établir en ces lieux une ville, qui, sous son regard direct, pourrait grandir selon ses

préceptes. La ville prit beaucoup de temps avant de ressembler à quoi que ce soit, chaque ferreau, dans un désir perfectionniste, souhaitant que sa demeure soit digne de l'attention de Ktone. Les premières bâtisses finalisées ne virent le jour qu'après 10 ans de labeur permanent, pendant ce temps-là, une mer de tentes et d'échafaudages s'étalait dans la grotte. Déjà à l'époque le bruit était permanent en ces lieux. Ce n'est pas pour rien qu'on nomme Bonhmonta "la Ville Sourde", entre les coups de marteaux sur l'enclume, les scies, les pilons et les ciseaux, un capharnaüm sonore emplit la capitale ferreuse. Petit à petit, la ville prit son essor, et lorsque survint leur premier Hiver, les ferreux étaient prêts, prouvant leur unité à Ktone, ils s'aiderent les uns les autres et surmontèrent cette épreuve avec à peine 10% de perte. Les historiens considèrent qu'il fallut 150 ans avant que la ville ne soit véritablement fonctionnelle, et encore, les bâtisses étaient en permanence en travaux, chaque famille cherchant à parfaire l'œuvre de son aïeul. Encore aujourd'hui cette situation perdure, Bonhmonta "la Cité qui ne dort jamais" est une perle architecturale, chaque bâtiment travaillé depuis des générations par des familles entières. Le Quartier des Forges est renommé à travers le continent tant pour ses créations que pour son aspect où même le plus petit des ateliers est un bijou de bas reliefs et d'arches travaillées. Cependant ce perfectionnisme quotidien vient également freiner une certaine évolution, les ferreux n'hésitent pas à détruire leur création si elles ne correspondent pas à leur volonté, de nombreuses avancées furent ainsi laissées sur le bas côté parfois au profit d'un certain traditionalisme, d'autres fois simplement car leur créateur ne voyait pas leur intérêt pour sa vision actuelle.

Au cours de leur histoire, les ferreux virent se succéder plusieurs formes de gouvernement et de nombreux conflits. Depuis 235 ans maintenant, l'Atelier des Maîtres dirige la cité accompagné par la



Voix de la Caldéra et de la Mémoire des Abysses. Les sièges à l'Atelier s'achètent ou sont offerts aux artisans les plus doués qui sont en droit de refuser. La Voix est désignée par les chefs nomades pour s'installer dans la cité et porter la voix des explorateurs aux sédentaires. Enfin la Mémoire des Abysses est désignée au sein de l'ordre des Arpenteurs des Abysses, un groupe d'érudits qui consignent toutes les informations qui arrivent jusqu'à eux en s'aidant de rites hermétiques.

Les nomades de la Caldéra sont appelés les Explorateurs, ce sont des découvreurs de talents, ils sont spécialisés dans la recherche et l'exploitation des ressources naturelles du cratère. Ils sont plus rustres, abîmés par le climat et la nature hostile des lieux.

Les Arpenteurs des Abysses se sont révélés il y a un siècle aux ferreux mais participaient dans l'ombre de leur société depuis plusieurs centaines d'années. Ils sont toujours considérés avec une certaine méfiance, mais sont indéniablement compétents.

Enfin les ferreux de Bonhmonta que les nomades désignent comme les sédentaires, sont pour la plupart des artisans ce qui ne les empêchent pas de pratiquer d'autres voies, mais, perfectionnistes dans l'âme, il est rare qu'ils s'éparpillent dans leurs occupations.

La noblesse Bonhmontaise

être Noble à Bonhmonta signifie siéger à l'Atelier des Maîtres où ils ont acquis un siège en payant rubis sur l'ongle leur place. Un Noble nomade est un chef de clan. Les Chefs de Guerre possèdent l'un des 3 sièges de Maître des Stratagèmes. Membres de l'Atelier, ils sont les donateurs les plus importants dans le domaine militaire.

Les Maestros sont les véritables génies ferreux, ils sont reconnus comme tels par l'Atelier qui leur offre certains avantages, ce titre est le seul qui ne peut pas s'acheter.

La culture Bonhmontaise

La société ferreuse fonctionne aujourd'hui sous le signe de la richesse, les postes



importants peuvent être achetés par de la monnaie du continent ou par des pièces d'art inestimables. Les ferreux cherchent donc le plus souvent à s'enrichir à la moindre occasion, aussi bien financièrement que intellectuellement. Pour cela ils vont perfectionner leur art et vendre leurs œuvres auxquelles ils ne sont pas si attachés une fois qu'elles sont terminées.

La vie des ferreux bonhmontais est rythmée par la création. Dès leur plus jeune âge, il leur est mis dans les mains des outils et on leur enseigne l'art de leurs parents.

Lorsqu'un bonhmontais atteint l'adolescence, il doit se rendre dans la caldéra et y créer un objet ou ramener une ressource jusqu'à la cité. Quant aux nomades, ils doivent se rendre à Bonhmonta afin d'en apprendre plus sur leurs frères citadins, lorsqu'ils rentrent dans leurs tribus ils doivent conter ce qu'ils ont appris.

La Magie à Bonhmonta : L'atelier de géomancie est spécialisé dans l'étude de la magie par les ferreux. L'art de la magie de la Terre y est développé de plus en plus et de nouvelles technologies anciennes sont généralement à l'étude dans les laboratoires. Ils ont ainsi un répertoire assez développé, notamment dans la magie de la Terre, avec certains sorts qui leurs sont propres.

Inspiration visuelles : Vêtements d'inspirations orientales, bijoux pour les Bonhmontais, Armure Arthammer "naines" pour les guerriers, fremen (Dune) ou nomades berbères pour les Explorateurs. Les ferreux ont une peau aux reflets métalliques et des cheveux lustrés de la même teinte. Les ferreux aiment réhausser leur peau avec des pierres précieuses qu'ils y collent directement ou qu'ils portent en piercings.



BRUME

6000 HABITANTS

4 500 HABITANTS
53% HUMAINE,
10 % FERREUSE,
9 % GOBELINE,
10 % ÉNÉENS,
5 % ORC,
5 % ELEDHRIM,

6% KITSUNÉ, 2 % ENYD

50% POPULATION FORMÉE MILITAIREMENT

MÉRITOOCRATIE

"JAMAIS RIEN SANS RIEN"

Cité fondée par des guildes de mercenaires. En 289 AEC, Brume n'était rien d'autre qu'un petit village de pêcheurs abrité au fond d'une petite crique brumeuse, niché entre les montagnes au nord et une forêt marécageuse au sud. Ses habitants survivaient simplement jusqu'au jour où une troupe de mercenaires, les Faucons d'Airain tombèrent sur ce petit village après une campagne difficile et décidèrent de s'installer là pour passer les mois les plus rudes de l'automne.

La dirigeante de l'époque, Teresa Tyrek, une humaine, fit un pari. Afin de s'assurer que les convois transitent par Brume plutôt qu'ailleurs, elle divisa sa troupe en deux, les Faucons d'Airain résidants sur place et les Aigles d'Ebène qui camperont dans les montagnes au nord et auront pour but de s'attaquer aux convois utilisant les rares passes disponibles. Sa stratégie fut payante, rapidement la rumeur se développa que seuls les convois passant par Brume et bénéficiant de la protection des Faucons d'Airain se



révélaient sûrs. à mesure que leur réputation grandissait, d'autres groupes de mercenaires vinrent s'installer à Brume. Teresa voyant d'un oeil vieillissant ces rapaces fondre sur son morceau de choix mit en place un premier système gouvernemental, une tyrannie où le dirigeant des Faucons avait tous les droits sur la cité naissante et ses habitants, appuyé par des vétérans, cette façon de gouverner ne dura qu'un temps.

En 344 AEC, une première épidémie touche la ville, provoquant une certaine instabilité qui mît à mal la mainmise des Faucons sur la ville. Sur les années suivantes, les maladies s'enchaînèrent, les morts s'amoncelèrent dans les rues et rien ne semblait en mesure d'endiguer ces fléaux. C'est alors que, des rangs des Missionnaires de l'Aube, un Kistuné à 7 queues se révéla, se cachant en leur sein depuis la purge subie par sa race quelques années plus tôt. La situation le poussa à proposer un marché aux guildes présentes. Profitant des rangs décimés des Faucons et de la mort de leur dirigeant, il offrit une alternative aux autres guildes, renverser le pouvoir et mettre en place un conseil dirigeant. En échange, Brume offrirait asile et protection aux Kistunés apatrides. Les 5 guildes les plus influentes de l'époque après les Faucons, les Tortues de Fer, les Lances Lumineuses, le Pacte, L'Oeil Sombre et l'Aile Enflammée acceptèrent, mais les Kistunés devraient mettre leurs connaissances médicinales au service de la ville pour soigner les maladies qui les frappaient. C'est ainsi que l'un des premiers Monastères Pestilentiaire vit le jour à une petite heure de marche de la ville, sur les flancs de la montagne, renommée après leur installation "Le Mont de la Rédemption".

A partir de cette époque, le Conseil se mit à diriger la ville, les Faucons n'eurent d'autres choix que de laisser les rennes aux autres guildes, n'étant plus en mesure d'asseoir leur pouvoir. Au fur et à mesure des années le système s'affina, afin de garantir que ces nouveaux dirigeants n'auraient que les intérêts de la cité à cœur, seules les guildes ou les



compagnies de mercenaires, basées à Brume et les plus influentes à l'échelle du continent pourraient prétendre à siéger au Conseil. Avec l'assistance de la Guilde des Marchands et des Itinérants, il fut mis en place une bureaucratie centrale et avancée qui s'installa un peu partout en Férial, capable de relayer des requêtes, leurs paiements et surtout de comptabiliser le mérite de la guilde ayant résolu la requête.

Alors que Déménys se soulevait contre l'Empire de Libéria en 564, les espions avaient profondément infiltré les guildes. Jusque là, ils ne dérangeaient pas, mais avec l'émancipation du voisin, ces espions se firent un devoir de déstabiliser le pouvoir des dirigeants, voire de le manipuler au profit de l'Empire. Cela provoqua, en 567, la grande purge des masques. Elle fut déclenchée par Silas Vorédine, Maître de la guilde des Éperons Effilés, qui cherchât à faire passer une nouvelle loi offrant à l'Empire de Libéria le droit de mandater les guildes de Brume sans s'acquitter de paiement. Une manœuvre grossière de l'Empire qui aurait été vue avec amusement par le reste du Conseil si plus de la moitié de ses membres ne l'avaient appuyés. Alors que la loi était sur le point d'être approuvée, les mercenaires se rebellèrent contre cet édit et se mirent à abattre sans retenue tous les partisans de l'Empire qu'ils pouvaient trouver, leur arrachant littéralement la peau du visage pour montrer que l'heure des subterfuges était passée. Les Brumois en ont gardé une haine féroce de l'ingérence.

La noblesse Brumoise : Il n'existe pas de titre de noblesse héréditaire à Brume, seul le mérite permet de se hisser aux plus hautes strates de la société. Les Nobles de Brume sont les Maîtres de différentes guildes tandis que les Chefs de Guerre siègent au Conseil.

La culture Brumoise

Les habitants de brumes sont résilients, ils ont trouvé ici un refuge et ils travaillent dur pour le garder libre de toute influence extérieure. Toutes les races y sont les bienvenues, mais lorsqu'on intègre Brume, on accepte de ne plus participer



gratuitement aux conflits des empires ou de sa race, et de ne pas entacher les affaires internes de Brume avec.

Les Brumois vivent selon une maxime simple : "Jamais rien sans rien" une autre façon de dire que tout travail mérite salaire et se doit d'être payé. Ils sont intransigeants sur cette condition et plus d'un dirigeant, se pensant plus malin que des mercenaires, s'est soudainement vu face à une armée composée de nombreuses guildes réclamant la réparation de la dette.

Même le Conseil n'est pas exempt de cette règle et se fait un devoir de payer les guildes dont il peut avoir besoin sans sourciller.

Malgré tout, les Brumois connaissent la valeur de l'argent et n'hésitent pas à négocier âprement lorsqu'ils doivent payer quelque chose ou se faire embaucher.

Ils ont fait preuve d'une bonté étonnante lorsqu'ils sont venus en aide à Déménys sans contrepartie, allant même contre leur maxime, lorsqu'ils affrontèrent une horde de mort-vivants.

La Magie à Brume : En tant que cité mercenaire, Brume s'est inspirée de nombreuses cultures pour développer un répertoire complet de sorts. La plupart des mages sont rassemblés dans la Guilde des 5 éléments.

Inspiration visuelles : Viking



EVENCIL

2 000 HABITANTS

1 600 HABITANTS

56% THANDEMELINES

7% ARACHNÉENS

37% ENYDS

400 SARANÉENS

100% DE POPULATION FORMÉE MILITAIREMENT

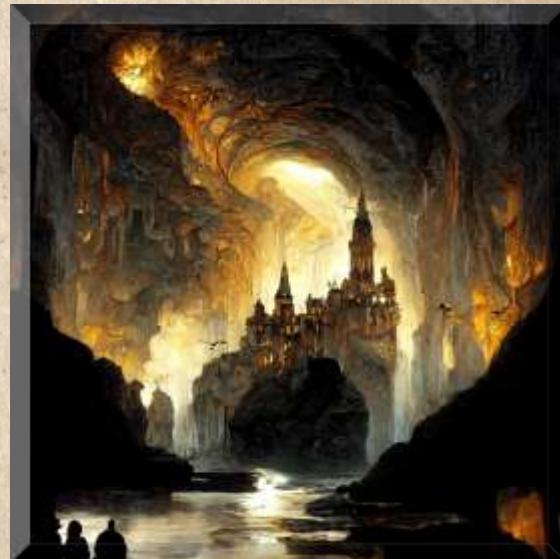
MONARCHIE ABSOLUE / THÉOCRATIE TRIBALE

"ÉNÉE PROTÈGE LA REINE"

"AU BOUT DE TOUTE CHOSE, PAR-DELÀ LE PÈRE, IL Y A LA FAIM"

De nombreux voyageurs rapportent que Cevencil n'est qu'un amas de ruines perdu au cœur des landes mortes de Caerngoroth. Dans ces marais obscurs, l'on dit qu'entre les brumes et les eaux stagnantes se dresse encore l'ancien temple d'Énée, la "Mère des Monstres". Autour de ce vestige, une communauté singulière aurait survécu — un peuple mêlant elfes sombres, arachnéens et créatures des marais. Certains aventuriers ont bien essayé de découvrir les secrets de cette lande morte, cependant une ancienne malédiction rend ce voyage périlleux. C'est avec certitude qu'on rapporte que les Hommes ayant offert à ces terres leurs derniers soupirs, se voient contraint de se relever et d'arpenter ce lieu mystique, coincés à mi-chemin entre la vie et la mort.

Ce n'est qu'à partir de l'an 980 AEC que le voile qui recouvrait les marais s'est levé.



La mystérieuse cité de Cevencil aurait rouvert ses portes au Doebs Tresk'ri, renouant pour la première fois avec le monde extérieur.

L'année suivante, en 981 AEC, les premiers voyageurs ayant franchi ses portes rapportèrent des récits troublants : Cevencil n'est pas une ruine, mais une cité souterraine. Ses habitants forment un peuple aux multiples visages — les Thandemelines, elfes dont la peau reflète les teintes mouvantes de la nuit, les Hanarorn, clan Enyds issus des marais de Caerngoroth, et les Draghen Vlos, arachnéens porteurs d'une ancienne lignée royale.

La cité est sous l'autorité d'une reine qui s'appuie sur un conseil qui regroupe les matriarches des cinq maisons les plus anciennes de la cité. Ce conseil a pour but d'appliquer les directives royales et plus largement la vie en communauté au sein de Cevencil. La population est donc regroupée dans plusieurs maisons qui accueillent chacune des académies avec leurs propres spécialités : la guerre, l'érudition, l'archéologie, la magie, l'occultisme, l'artisanat, la politique et la théologie. Les deux cultes majeurs de la cité, voués aux déesses-sœurs Énée et Vilya, célèbrent les créatrices de toutes les races, unissant ainsi les lignées fondatrices de Cevencil.



Si la cité demeura en autarcie pendant des siècles, cela ne signifia point qu'elle connut la paix. Cevencil s'étend au cœur d'un vaste réseau de cavernes où rôdent



d'innombrables créatures, sans cesse repoussées par ses défenseurs.

Aujourd'hui, il n'est plus rare de croiser des émissaires de Cevencil sur le continent de Férial, porteurs du savoir et des ambitions de leur Reine. Leur but : tisser de nouveaux liens diplomatiques et observer les cités du monde de la surface.



Les érudits rapportent qu'en 988 AEC, la cité aurait discrètement apporté son soutien à Demenys, en dépêchant un petit groupe d'érudits et de stratèges. Leur contribution, bien que voilée de silence, aurait été décisive dans la grande alliance qui mit un terme à la vague des morts-vivants.

Mais depuis peu, un nouveau murmure se répand sur le continent...

En 999 AEC, il se dit que la cité de Cevencil serait entrée en pourparlers avec une communauté saaranéenne connue sous le nom des Premiers-Nés. Nul ne sait quel événement aurait provoqué ce rapprochement, mais certains affirment qu'un phénomène étrange, survenu dans les profondeurs des montagnes, aurait ébranlé les Premiers-Nés, les poussant à rompre leur autarcie. D'autres chuchotent qu'un lien ancien unirait déjà ces deux peuples — un secret oublié, enraciné dans les origines mêmes de Cevencil...

Inspiration visuelles : L'artisanat de Cevencil se distingue par l'emploi abondant de matériaux organiques, à l'exception notable du bois. Les carapaces d'insectes géants issus des profondeurs, ainsi que celles d'autres créatures cauchemardesques, sont fréquemment utilisées. La soie d'araignée, produite par certains Draghen Vlos, occupe également une place importante dans la confection vestimentaire. Quant aux Saaranéens du clan des Premiers-nés, ils adoptent une esthétique résolument tribale.





COELION

32 000 HABITANTS

25 600 HABITANTS

98 % HUMAIN

1% ELEDHRIMS

0,25% ENYDS

0,25% GOBELINS

0,25% ORC

0,25% ENÉENS

SERVICE MILITAIRE DE 5 ANS OBLIGATOIRE TOUS LES DIX ANS DE 16 À 56 ANS

OLIGARCHIE MILITAIRE

"NOUS NE RECOLONS PAS"

Coelion fut fondée en 62 AEC. D'abord avant poste fortifié de l'Empire, la cité devint rapidement un atout principal de la force impériale lors de la deuxième guerre entre Libéria et les royaumes elfes. Sous l'impulsion des élites militaires de l'empire, Coelion devint une cité caserne entièrement tournée vers la production militaire à grande échelle, qu'il s'agisse de matériel ou de soldat. En 175 AEC la cité obtint un statut indépendant de l'Empire et subit l'occupation des royaumes elfes suite à la défaite de la troisième guerre.



Cependant, à la faveur d'une nouvelle guerre en 212 AEC, une junte militaire y prit le pouvoir après un soulèvement contre l'occupant permettant de conclure l'engagement sur un statu quo entre Libéria et les Royaumes elfes alors que l'Empire était en mauvaise posture.

Les accords de 175 AEC empêchant l'Empire de réintégrer Coelion à ses possessions territoriales, et n'ayant pas les moyens après 212 AEC de passer outre cet accord, la cité ne réintégra pas le territoire impérial malgré une culture et une histoire commune. Jusqu'en 788 AEC Coelion assume seule la défense de son territoire et bloque les armées elfes, mais avec un soutien financier et matériel de l'Empire. Au début de la guerre sans fin, l'Empire propose la réintégration officielle de Coelion à ses territoires mais l'Oligarchie militaire en place refuse préférant une alliance politique, financière et militaire, afin de garder le pouvoir et les spécificités culturelles de la cité apparus au fur et à mesure de six siècles d'indépendance.

Les castes

Il existe quatres castes sociales à Coelion, les oligarques (les familles régnantes), les citoyens (les humains libres ayant le droit de vote), la plèbe (humains et non humains libres) et les esclaves (majoritairement non humain même s'il arrive que pour rembourser des dettes importantes un humain devienne temporairement esclave).



La Régia

A la fois école, académie et régiment, la Régia est au cœur du système de reproduction sociale, éducatif et militaire de Coelion. Une Régia est composée de 300 nouveau-nés consécutifs qu'ils soient mâles ou femelles quelque soit leur caste d'origine.

La noblesse

Être noble à Coelion signifie être responsable d'un haut-fait à la faveur de Coelion. C'est une distinction honorifique



donnée par les Oligarques..

Être Chef de Guerre à Coelion signifie être à la tête d'un Régiment.

Le culte d'Anthurius

Le culte d'Anthurius est très pratiqué mais n'est pas associé à l'état à Coelion. Libéria est considéré comme le siège de l'Eglise et les croyants y font régulièrement des pèlerinages. Si Cirion est reconnu comme l'avatar d'Anthurius, ses successeurs ne sont pas reconnus



comme tel car le principe de Transmission n'est pas reconnu par l'église de Coelion.

La Magie à Coelion

Au sein de la cité, la magie est purement et simplement interdite au même titre que le port d'armes. Elle est cependant enseignée lors des classes militaires afin de servir d'arme. C'est d'ailleurs la vision qu'en ont les coelionides. Les magies de feu et de lumière sont globalement les seules que l'on peut trouver à Coelion. A la différence de Libéria, les utilisateurs de magie n'ont pas besoin d'être asservis, néanmoins ils doivent enregistrer les sorts qu'ils possèdent auprès des autorités pour des raisons de sécurité et d'usage militaire.

Inspiration visuelles : Spartiate, Myrmidon, Grec antique



EMENYS

2 000 HABITANTS
4 000 HABITANTS
96,25% HUMAIN,
0,5% GOBELIN,
0,5% FERREU,
1% ELEDHRIM,
0,25% ÉNÉENS,
0,5% ENYDS
0,00075% BLÈMES

30% POPULATION FORMÉE MILITAIREMENT

PRINCIPAUTÉ ÉLECTIVE

"ICI EST LE SEUIL, JAMAIS NOTRE LUMIÈRE NE S'ÉTEINT"

La fondation de Demenys est considérée comme impossible à dater pour beaucoup d'érudits. Certains supposent même qu'elle fut le premier lieu d'accueil de ce qui a été baptisé l'Utopie de Cirion. Ça n'est donc pas pour rien que la ville est très connue des archéologues et historiens avides de connaître les prémisses de l'histoire de l'Empire. Assez étrangement, malgré un regroupement d'érudits important dans ses murs, l'histoire de Demenys reste floue et mal connue. La ville forteresse semble avoir toujours été là, qu'elle soit habitée ou non. On commence à avoir quelques sources fiables avec les registres paroissiaux. Les plus anciens trouvés dans l'Église d'Anthurius vers 360 AEC où quelques centaines de survivants d'épidémies semblent s'installer dans les murs de la cité. En 380 AEC, la famille Sérague semble détenir le pouvoir localement, on parle d'un duché de Libéria vassal de l'Empire.



A partir de 420 AEC le duché de Demenys devient une principauté vassale de Libéria sous l'autorité de la famille princière Anthropov qui devient les Demenys en reprenant le nom de la principauté. L'accès des Anthropov à la tête de Demenys est largement documenté notamment parce que l'histoire de la famille fut romancée et diffusée dans l'Empire de Libéria à partir des années 800 AEC devenant l'un des classiques de la littérature du continent.

En 564 AEC, la dynastie des Anthropov est renversée par Libéria qui instaure une loi martiale stricte à Demenys au point qu'un soulèvement populaire porte un descendant de la famille Sérague à la tête de Demenys : Solidal Parn Daï Sérague. Ce soulèvement provoque un siège de 5 ans de Demenys par Libéria finalement levé par des mercenaires de Brume financés par Soufrexia.

La dette de Demenys est colossale suite au gain de son autonomie. Solidal octroie une ambassade perpétuelle à Soufrexia où s'installe La Bourse, un contrat de mercenariat perpétuel avec Brume pour l'instruction des forces de Demenys, des concessions d'exploitation minière et forestière perpétuelles pour la guilde des marchands en compensation de leur aides. Solidal décède en 600 AEC pendant l'hiver laissant derrière lui une cité militairement et commercialement florissante.

Les héritiers de Solidal, la famille Parn Daï Sérague conservent les titres de princes et princesses de Demenys et restent à sa tête en suivant la voie tracée par leur aïeul. Demenys est alors après Libéria une des capitales culturelles et économiques du continent.

A la faveur d'une épidémie estivale en 700 AEC, la branche principale des Parn Daï Sérague s'éteint. Demenys est alors dirigée par un conseil de régents en attendant de trouver un héritier.

On finit par découvrir une branche bâtarde, héritière directe des premiers ducs Séragues en 754 AEC. La dynastie des "Princes Paysans" est alors placée sur le trône de Demenys avec Aerl Haggis.



Jusqu'en 770, cette dynastie est considérée comme les marionnettes du conseil des régents tenue par la guilde, Soufrexia, Brume et Libéria. Il s'agit d'une période de récession pour Demenys notamment par le fait de la corruption qui y règne jusqu'à l'accession au trône de Sygilis Haggis Daï Séague. La princesse met au pas le conseil des régents en moins de dix ans. Elle met également fin à la récession et la corruption. Elle réforme complètement la principauté pour en faire un système monarchique quasi-absolu sous le conseil de son premier ministre Kaïsha Khanendrag. En 780 AEC elle met fin au conseil des régents et aux priviléges ancestraux consentis dans les années 570 AEC. Elle s'appuie sur l'église Anthurienne qui la soutient et opère un rapprochement avec Libéria.

Libéria rappelle les engagements ancestraux de Demenys en 788 AEC l'entraînant de fait dans la "Guerre sans fin". La "Princesse d'Acier" comme elle est surnommée prend directement part au combat au côté de l'Empereur jusqu'en 795 où elle décède sur le front de Coelion. La Dynastie d'Acier perdure jusqu'en 988. Le dernier héritier meurt en défendant la cité contre les mort-vivants.

Au milieu du printemps 988 AEC, Demenys subit la plus terrible vague de mort vivant que Ferial ait connue. La grande forteresse est quasiment détruite et la population réduite à environ 2000 habitants. Demenys a en effet versé un très lourd tribu entre l'hiver de 800 AEC, l'été 900 AEC, "la guerre sans fin" et la "Vague de morts" ne conservant qu'un dixième de sa population de 788 AEC.

Cependant, une alliance des cités d'Arthaïs, Lidolon, Libéria, Brume, Faenor, Coelion, Kanbarad, Soufrexia et Cevencil s'est portée au secours de Demenys afin d'arrêter la vague meurtrière.

De fait, Demenys est une cité profondément meurtrie qui se relève difficilement d'un cataclysme majeur. Nombreux sont les Demesiens à avoir émigré vers Libéria, Brume et autres cités, la petite communauté restante s'est organisée autour d'un leader charismatique, Andreï Anthropov qui a

Prince à la sortie de l'hécatombe de 988 AEC. Il a instauré également un conseil consultatif pour l'aider à relever la cité, dissocié l'Eglise et la principauté tout en laissant les possessions de l'Eglise et le droit de culte, autorisé la Magie et son enseignement. En remerciement de l'aide apportée, les priviléges ancestraux qui avait été accordés à la Bourse, la guilde des marchands et itinérants et les Pèlerins pestilentiaires ont été rétablis. Pour les dix ans de commémoration, Andreï a envoyé des invitations à toutes les cités dans le but de rétablir la place de Demenys comme centre économique.

Etonnamment, Demenys est devenu le symbole de la résistance et de la résilience des habitants de Ferial. Ainsi la quasi-totalité des cités ont répondu à l'appel, amenant cadeaux diplomatiques et ressources pour relancer l'économie de cette place de commerce, nul doute qu'elles y ont beaucoup à gagner dans la reconstruction.

Andreï Anthropov est mort assassiné en 998 AEC lors de la commémoration de Demenys. Depuis, Demenys est gouvernée par trois frères, les princes Demios Daï Séague et la cité semble traverser un temps de troubles politiques.

Inspiration visuelles : médiéval européen et médiéval fantasy



AENOR

32 000 HABITANTS
17 600 HABITANTS
60% HUMAINS,
15% FERREUX,
15% ÉNÉENS,
5% GOBELINS,
4% ELDHRIM,
1% ENYDS

4% DE LA POPULATION FORMÉ MILITAIREMENT
SOCIALISTE

"LA MONTAGNE EST NÔTRE."

Perdue dans les brumes du temps autant que celles qui nimbent les montagnes les soirs d'Hiver, l'histoire des Monts Faenor est un écho du passé, un écho fait de grandeur, de force, mais aussi de sang et de tristesse. La date la plus ancienne de ce calendrier parle des ferreux, des Disciples de Ktone qui descendirent de la lointaine Bonhmonta pour venir dans les Monts du Bout de Chaîne. Il y a de cela des siècles, les ferreux vinrent explorer et prospecter, et lorsqu'ils découvrirent des filons, ils élevèrent des halls et des cités minières, des temples à la gloire du Dieu Terre. En ce temps-là, les hommes des Bas (comme l'on nomme les plaines au sud des Monts Faenor) n'étaient que de petites communautés de paysans organisées en villages fortifiées pour qui la montagne était un environnement hostile et froid.

Vers 200 AEC, les plaines fertiles et les communautés prospères attirèrent le regard des pillards, des malfaisants et des

despotes. Des mercenaires sans le sou, des soudards encanaillés et des tueurs à l'âme de pierre s'en vinrent et rançonnèrent, dévastèrent et pillèrent les Villages. Les plus ambitieux en devinrent les chefs et les Rois, se proclamant et se réclamant de milles autorités avec toujours pour points communs l'épée et le sang pour seuls serviteurs. Les humains tentèrent de résister, mais les Villages étaient désunis. Alors le pays entra dans un interminable siècle de barbarie sanglante, sous le regard des ferreux là haut dans les montagnes.

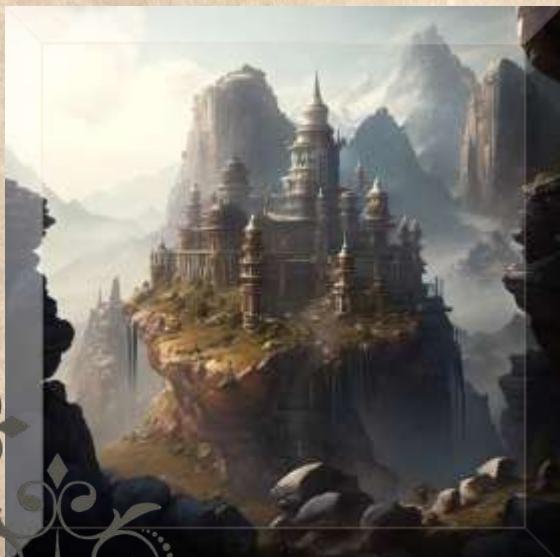
Il y eut bien des éclats et parfois même un village parvenait à repousser une horde. Mais la suivante finissait toujours ce qui avait été commencé.

Ce fut en l'an 220 AEC que se produisit le changement. Trois guerriers de légende s'opposèrent à la barbarie. Malheureusement ce ne fut pas suffisant et après un temps d'espoir, les populations furent acculées. Mais alors que les troupes des Trois combattaient dans des luttes d'arrière-gardes, les populations des Villages proches des montagnes eurent le temps de rejoindre les contreforts des Faenors et vinrent frapper aux portes des Halles ferreuses. Et les portes des Temples de Ktone s'ouvrirent...

L'histoire des ferreux est exhaustive à ce sujet : dans les Halles et les Mines, dans les Temples et les Comptoirs, les ferreux argumentèrent, discutèrent. Ils firent appel à la sagesse des Aînés et des Maîtresses. Ils parlèrent et débattirent longuement. Puis les Aînés statuèrent qu'ils ne pouvaient prendre les armes. Pas assez nombreux pour peser dans la balance. Et beaucoup se sentaient jusque ici en transit ayant l'espoir de retourner vers les Cités, au point que beaucoup n'avaient pas même fondé de foyers.

Alors retentit la Voix de l'Aînée Kaha : "Puisque l'acier ne peut descendre de la montagne, alors que nos foyers s'ouvrent à ceux qui se présenteront... Car la Montagne est Nôtre"

Et ainsi, les réfugiés des Bas furent accueillis par les ferreux.



Lorsque les meurtriers, vestiges des temps sombres se présentèrent aux portes... celles-ci leurs furent ouvertes, mais pour révéler les Guerriers des ferreux dans toute leur splendeur, revêtus d'acier, le meurtre dans les yeux après avoir constaté le sort des humains venus auprès d'eux.

Suite à cela, les Montagnes devinrent le refuge de ceux qui fuyaient la barbarie du Bas. Alors, ferreux et Humains apprirent à cohabiter en bonne intelligence. Dans les premiers temps, les humains furent les invités des ferreux. Puis quand il devint clair qu'ils ne redescendraient pas de sitôt, ils durent s'employer dans les Mines et dans les Halles qui s'emplirent d'une vie nouvelle et bruyante. Les humains apprirent des ferreux autant qu'ils apprirent d'eux-même. L'ancienne tradition des Villages Fortifiés resta cependant : tous ensemble, tous solidaires. Il y eut parfois des heurts mais au final, Humains et ferreux décidèrent de ne plus former qu'une seule communauté : les Fenarii, Ceux de Faenor. Et sous la férule des Prêtres de Ktone puis plus tard des ContreMaîtres, la société de Faenor se structura autour des valeurs des ouvriers des mines : solidarité, obéissance, restant en partie coupée du reste du monde.

Désormais, Faenor est réputée à travers le monde pour n'être qu'une seule grande cité ouvrière à mesure que les puits de mines et les anciennes Halles furent reliées par des voies de communication et que la cité se consacra aux arts de l'industrie, de l'extraction au raffinage des métaux mais aussi par la patience industrieuse de la forge.

Organisation

La Cité de Faenor ne compte aucune noblesse au sens où il est entendu dans le reste du monde. Les Faenarii se considèrent comme tous égaux devant les dieux et la Montagne. Il s'agit d'un système collectiviste socialiste par répartition. Chacun se voit assurer le feu (deux repas par jour) et le lieu (une place ou dormir, que ce soit dans un dortoir commun ou une alcôve plus ou moins



développée) ainsi qu'une participation à la vie active en fonction de ses compétences, moyens de contribution et éventuellement de son état de santé.

Ainsi, vous ne verrez pas ou peu de mendians dans les rues de Faenor mais vous entendrez souvent les gens se plaindre du rythme des cycles de travail. Car la société est industrielle, elle vit au rythme de la production, que ce soit la Mine, la Forge, le Fourrage ou la Logistique.

Le pouvoir politique est actuellement sous un Directoire. Chaque Tradition possède un directeur et un cinquième Directeur de l'Ordre. Les Directeurs sont élus par les ContreMaîtres, législateurs de la ville et garants des quotas. Les Prêtres de Ktone régissent la vie religieuse et conseillent les ContreMaîtres, ainsi que les Directeurs.

Le Clergé de Ktone est le garant de la Justice, soutenu par la Milice appliquant les lois pour l'ordre publique.

Inspiration visuelles : Germinal, Soviétique début du 19ème siècle



ONKHAR (PNJ)

—40 000 HABITANTS

DEPUIS LE DÉBUT DE

L'HIVER:

26 000 HABITANTS

10% GALAVAR

85% ELEDHRIM, 4% ENYDS, 1% ESCLAVES (0,5%

HUMAINS, 0,4% ÉNÉENS, 0,1% KITSUNÉS)

75% DE POPULATION FORMÉE MILITAIREMENT
THÉOCRATIE

"NÔTRE EST LA LUMIÈRE"



“La lumière de Seirich brille sur tout être vivant. Invisible aux aveugles, insaisissable aux impies, mais omniprésente et souveraine, elle est. Aussi, il est inconcevable que des êtres vivants et conscients soient privés de l’opportunité de rejoindre Seirich qui les baigne pourtant de son amour éternel. Car tous sont appelés à la lumière, et nul ne saurait s’en détourner sans renier l’ordre même de la création. Refuser la Lumière, c’est embrasser l’abîme”

Kaer’ol Theadrin, - Edit de Servitude Universelle - 986 AEC

Jusqu’au déclenchement de l’Hiver Eternel par sa très sainte dirigeante, Kaer’ol Theadrin, Gonkhar était reconnue comme la capitale religieuse des royaumes du Nord, siège de l’ordre religieux réformateur prônant l’inclusion ou réinclusion des Eledhrims au peuple elfe, l’Ordre de Cristal. Ancienne citadelle majeure lors de la Guerre sans Fin, on y trouve le cœur des troupes de paladins fanatiques ayant combattu avec dévotion et ferveur contre les royaumes humains. Depuis le début de ce que les gonkhariens nomment l’Hiver glorieux de Seirich, la

citadelle garde ses portes ouvertes à celles et ceux qui cherchent le chemin de l’Illumination, fidèle aux écrits et à sa sainte mission, avec une rigueur jamais vue auparavant. Il est à ne pas douter que toutes et tous constateront la toute puissance de Seirich et se rendront à l’évidence du chemin à suivre, ce n’est qu’une question de temps. Gonkhar est là pour les accueillir, fidèle à la parole de sa dirigeante : les galavars prennent soin de ceux qui cherchent Sa lumière. Ceux qui osent se mettre en travers du chemin de cette mission divine ne méritent que l’étreinte de l’acier froid.

Il se murmure qu'à Demenys, Seirich lui-même aurait touché la Très Sainte Mère Supérieure, la protégeant lui-même de la lame parricide du traître, ce Prince dévoué aux humains. On déplore que le Roi se soit égaré, il est désormais de la responsabilité des vrais croyants de sauver les Royaumes du Nord de la perdition à laquelle il les condamne !

Loués sont ceux qui marchent dans la Lumière de Seirich.

Question jeu : Cette faction est une faction



PNJ pour cet opus.

Inspirations visuelles : Elfe Lothlorien



AÏJÛ

15000 habitants
10% kitsune, 20% simiesque et 70% énéens

Située au Nord Est de Bonhmonta, l'île de Kaijû est entourée de mystères. Les archives les plus anciennes la concernant sont des journaux de bord de navires échoués sur la côte Est du continent et quelques récits et registres datant du IVème siècle impériale. A la lecture de ces écrits, l'érudit passionné et patient apprendra que la rumeur prétend que cette île est peuplée de créatures et de monstres titaniques et terrifiants et que les falaises naturelles qui la borde, associées aux récifs parmi les plus dangereux, en font une folie à accoster.

Pendant des siècles, l'île du Kaiju a conservé son mystère, les terribles tempêtes qui rendent la mer déchainée ayant considérablement aidées à cet état de fait. Pourtant, très récemment **en 998 AEC**, une délégation officielle de l'Empire du Kaiju s'est présentée à Déménys, révélant aux yeux du monde l'existence bien réelle de ce qui n'était pour beaucoup qu'un mythe.

L'Île du Kaiju abrite l'Empire du Kaiju. Un Empire habritant des Enéens, des

Kitsunés et des Simiesques.



Mais là où certains pourraient penser que cette île est un paradis, la dure réalité se rappellera. Hostile, cernées de puissante tempête, accueillant des populations d'effrayantes de saurides carnassiers, la société Enéenne qui s'y est développée repose sur la figure d'un Empereur régnant sur un ensemble de Clans.

A ce jour cependant, la société du Kaiju demeure encore mystérieuse et insaisissable, le seul ambassadeur ayant jamais été admis à mettre le pied sur le seul port ouvert et accessible de l'Île, le Tochakuko, est le célèbre armateur Malik Tarrokh, dit "*Le Flamboyant*", navigateur reconnu de Port-Gheralt.

Les quelques rares observations font cependant état d'une forte présence de Cultes Enéens et d'une société de caste basée sur la naissance et l'héritage ancestrale et d'un système féodo-vassalique reposant sur l'hommage porté par tous à la Figure Impériale, ultime source de pouvoir.



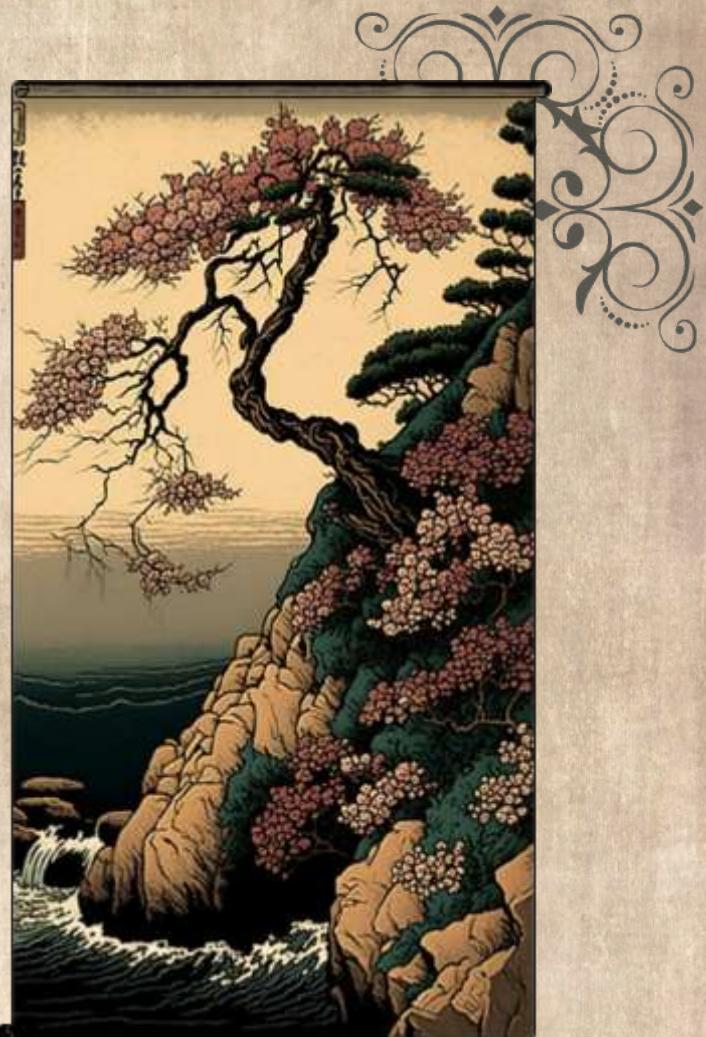
En pleine ouverture sur l'extérieur, l'Empire du Kaiju multiplie les ambassades dans les contrées du

Continent de Férial, confirmant par ce biais certaines des plus vieilles rumeurs sur le Kaiju. Non, point de tentacules de quelques Krakens titaniques sous la surface mais bel et bien des tempêtes destructrices et une géographie escarpée empêchant les accostages, une faune et une flore démesurée ainsi qu'une activité volcanique encore très forte dans les pointes les plus sauvages et les plus septentrionales de l'île.

L'antique interdiction d'approcher par la GMI qui fut édictée au Vème siècle a été levée suite aux évènements de 998 AEC, mais la Guilde continue de rappeler les difficultés de la navigation dans le bras de mer et que de nombreuses cargaisons ne seront pas assurées. Seuls les aventuriers et les commerçants les plus audacieux auront alors le goût de braver l'impossible.

Mais quand à savoir si leurs expéditions seront couronnées de succès, seul l'avenir le dira....

Question jeu : Cette faction est une faction nouvellement révélée, inspirée du Japon Médiéval et du médiéval fantastique asiatique. Elle ne peut être jouée que par des personnages Enéens, Simiesques ou Kitsunés





ANBARAD

50 000 HABITANTS
25 000 SURVIVANTS
99% ORCS,
0,01% KITSUNÉ,
0,07% GOBELINS,
0,02% FERREUX

3% DE LA POPULATION FORMÉE MILITAIREMENT
MONARCHIE DÉMOCRATIQUE

"LA VOIE DE DROGONE NOUS GUIDE."

Les Orcs, peuple nomade vivant de ce que la terre rouge de leur territoire leur offre, sont hiérarchisés en clans, qui répondent du Grand Khan, qui vit à l'année dans la seule forteresse du territoire, Kanbarad. Leur histoire s'étire sur des millénaires, et est contée au travers des récits épiques transmis par les chefs religieux de la Voie de Drogone.

Les orcs suivent Drogone, le feu primordial. Drogone est un dieu guerrier qui prône la sagesse, la force et l'honneur à travers "la voie d'Drogone". Ces valeurs



se retrouvent dans la société et la tradition orcs.

La société orcs est très codifiée et structurée, contrairement à ce qu'un oeil extérieur pourrait croire. Tout en haut de la hiérarchie se trouve le Khân (actuellement Golgor Khân) qui est à la fois chef suprême politique, militaire et religieux de tous les orcs. La fonction de Khân n'est pourtant pas héréditaire. Lorsqu'un Khân doit être désigné, tous les clans se retrouvent au temple de la flamme éternelle, volcan au milieu de la plaine de Drogone que les croyances des orcs associent à la porte menant vers le royaume de Drogone.

Pour honorer les plus braves, les héros et les Khân, à leur mort, leur corps est jeté dans le cratère de la flamme éternelle afin de rejoindre Drogone.

Les orcs immolent leurs défunts pour qu'ils rejoignent Drogone. La mise en terre est généralement considérée comme une insulte, uniquement réservée aux criminels ayant commis des crimes abjects.

Le Grand Khân, désigné par l'ensemble des clans orcs au Temple de la Flamme Eternelle, abandonne alors le mode de vie nomade pour se consacrer entièrement à sa fonction administrative, arbitrant les différences entre individus et clans avec la plus grande impartialité, en suivant les maîtres mots de la Voix de Drogone, Honneur, Force et Sagesse.

Le clan du Grand Khân établit lui aussi ses quartiers à Kanbarad et reprendra la vie nomade au prochain changement de Khan.

Le Rôle de Grand Khân est une position administrative fixe établie par le premier Grand Khân, Cenakh suite à l'unification des tribus Orcs, il y a des siècles de cela, presque un millénaire...

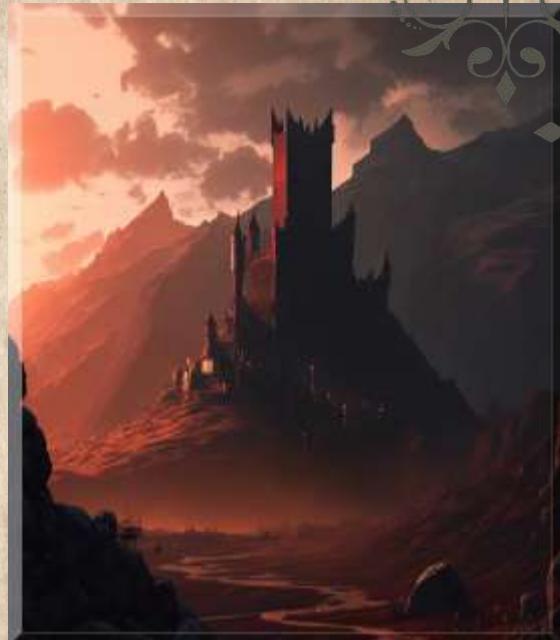
Des fêtes pour rappeler cette unification sont régulièrement organisées au sein des clans, et une particulièrement importante a lieu tous les deux siècles, au cœur de l'hiver, dans la cité de Kanbarad et regroupe l'ensemble des clans lors de festivités grandioses, permettant échanges et retrouvailles.

Le mode de vie nomade fournit la majorité des ressources aux clans vivant sur les terres rouges de la Plaine de Drogone, mais certaines commodités ne sont atteignables que par échanges commerciaux via les peuples voisins des orcs: les ferreux et les goblins, principalement. Les clans se déplacent suivant les mouvements des troupeaux peuplant les landes.

La famille

L'idée de famille centrée autour d'une cellule parents/descendance n'est pas le modèle principal familial des orcs. Le clan prime sur la parenté, l'appartenance au clan et à la communauté ont plus d'importance que la parenté patri ou matrilinéaire. Même si la mixité inter clan est tout à fait possible et encouragée, pour pouvoir être adopté au sein d'un autre clan, il faut pouvoir montrer sa valeur et prouver à ce nouveau clan les avantages de cette adoption.

Les Orcs sont de très bons hôtes, et tirent une grande fierté de leur capacité à accueillir et pourvoir aux besoins des voyageurs qui parcourent les plaines de Drogone. Cet état d'esprit s'accompagne d'une attitude amicale envers les étrangers, tant que les règles de l'hospitalité Orc sont respectées. Ce qui peut porter à confusion, voire des problèmes, pour qui ignore ces règles, et les dépasse, à dessein ou non.



Les caravanes Marchandes

Composées généralement de plusieurs représentants de différents clans, ces caravanes parcourent les plaines selon un circuit généralement dicté par les mouvements de troupeaux et les récoltes sporadiques des différentes régions du territoire orc. Les caravanes passent de clans en clans, troquant au fur et à mesure des rencontres, avant de se diriger vers Kanbarad où certains marchands extérieurs espèrent pouvoir faire affaire avec les orcs.



Ces caravanes sont généralement accompagnées de plusieurs jeunes orcs voulant faire leur preuves en protégeant ces caravanes des dangers naturels, ou non, qui peuvent menacer ces entreprises.

Inspiration visuelles : Orc de Warcraft, Amérindien, Mongol



IBÉRIA

600 000 HABITANTS

470 000 HABITANTS

100% HUMAINS

EMPIRE

TOTALITAIRE

3% DE LA POPULATION FORMÉ MILITAIREMENT

“L’EMPEREUR GUIDE.”

L’Empire de Libéria, ou Empire Cirionide est né de la réforme de ce qui fut connu sous le nom d’Utopie de Cirion en l’an 0 du calendrier impérial (AEC).

Libéria est un Empire uniquement humain. Toute autre forme humanoïde est au mieux tolérée temporairement pour le commerce comme les orcs ou en tant que Pèlerin Pestilentiaire. L’Empire ne tolère pas de résidents non-humains en ses terres. Les elfes sont appelés par les populations impériales “les Démons”, les ferreux sont “les Bâtisseurs”, les orcs sont “les Exotiques”, tout le reste reçoit l’appellation indifférenciée de Monstres. Pour le citoyen lambda, le territoire de l’Empire s’étend de la chaîne de montagne du Montogone jusqu’aux terres rouges des orcs. Les cités états sont de fait considérées comme des territoires légitimes de l’Empire ou sous protectorats ou lui ayant fait allégeance.

Pour beaucoup de civils, les territoires par delà les murs d’enceinte de Libéria sont des territoires en friche, laissés à l’abandon, où quelques marginaux vivent au plus proche de la nature. La plupart des citoyens vivent et meurent sans jamais être sortis des murs de Libéria. En résumé : lorsqu’on est humain, on vit bien à Libéria. Bien que l’Etat possède les terres et les outils de production, le peuple perçoit un salaire afin de se fournir en biens. Il n’existe pas de notion d’entrepreneuriat privé, car l’humain rayonne par son service envers l’Empire. De fait, l’ambition personnelle est mal vue socialement. La réussite individuelle n’a d’égal que la valeur du service rendu à l’Empire.



La magie est légalement restreinte et socialement réprouvée. Elle est toutefois présente dans l’Empire, mais son usage est strictement réglementé.

Il est impossible de dissocier l’Empire du culte d’Anthurius tant celui-ci est profondément lié à tous les aspects de l’Empire. Le **Lectio Anthurius**, livre sacré de la religion anthurienne, dépeint l’Empire comme avènement et but ultime de l’humanité. L’Empereur est désigné comme le représentant mortel et avatar du dieu solaire **Anthurius**. Il est dit dans le Lectio Anthurius que “Anthurius, descendant du ciel porté par ses ailes de feu désigna Cirion comme son représentant et son avatar en ce monde par l’offrande de son nom. Qu’il soit à partir d’aujourd’hui et à tout jamais reconnu comme Cirion Anthurius, fondateur et Empereur de l’Utopie Cirionide.” L’Empereur désigne son successeur, comme Anthurius a désigné Cirion. Ainsi renaît le phénix et le cycle est perpétué. L’Empereur est donc ainsi à la fois chef d’État et objet de culte. Le culte est organisé par le chef religieux, l’**Elyrios** ou la cheffe religieuse, l’**Elysia** qui est élue parmi un collège d’**Elysiarques**. Ils sont les descendants spirituels d’Elyson, père fondateur du culte. Sous les Elysiarques sont organisées les abbayes où l’on trouve les frères et sœurs Elysiens chargé.e.s de la transmission, la propagation et le maintien du culte au sein de la population impériale. Au sein de l’Empire, il n’existe



pas d'autre foi que celle de l'Eglise Anthurienne. Chaque citoyen et citoyenne est élevé.e dans la foi. Toute autre croyance est considérée comme hérétique dans l'enceinte de Libéria.

On ne peut parler de l'Empire sans parler de son Empereur Cirion Anthurius. Depuis le premier Empereur, et afin de perpétuer le rite de transmission du pouvoir, le nouvel Empereur est systématiquement désigné en secret et reprend le nom de Cirion Anthurius. L'Empereur, avatar du dieu solaire Anthurius est ainsi figurativement immortel par la transmission de sa charge et de son nom. Il jouit du pouvoir suprême, à tout niveau de l'Empire. Par coutume, l'Empereur se montre peu en public, et a totalement cessé d'apparaître depuis ces 30 dernières années. Le peuple est toutefois assuré de sa présence par le biais de ses "**Voix**", qui dispensent sa parole à tout niveau de l'Etat. Les **Voix de l'Empereur** sont les êtres les plus proches de lui, et les seuls à s'entretenir avec lui. Quand une Voix de l'Empereur parle, c'est pour transmettre directement la parole de l'Empereur et donc du dieu Anthurius. Les titres les plus utilisés pour le désigner sont : l'Empereur, Cirion Anthurius, le Phoenix.

Le culte étatique d'Anthurius accorde une grande valeur à la famille. Cet intérêt s'est progressivement diffusé à travers le fonctionnement de l'Empire comme l'une des valeurs de l'Eglise Anthurienne. La famille est composée d'une cellule principale : le couple, dont l'objet est la procréation et l'éducation de nouveaux citoyens jusqu'à l'âge de 6 ans. Le mariage est avant tout vu comme l'union de deux citoyens, quels que soient leur genre, souhaitant participer à la grandeur de l'Empire. A ce titre, seuls les citoyens et citoyennes mariés ont le droit de vote. Le divorce, rare, déchoit les citoyens de leur droit de vote et d'élection. Le veuvage est socialement toléré pour une période inférieure à 5 ans. Au-delà, le/la citoyen.ne est déchu.e de son droit de vote et d'élection.



Jusqu'à son mariage, l'enfant sera sous la tutelle totale de ses parents avec qui il vivra lorsqu'il n'est pas en internat à l'abbaye ou à l'académie.

De 6 à 11 ans, l'éducation et l'enseignement des futurs citoyens de l'Empire sont assurés en grande partie par des abbayes elysiennes du culte d'Anthurius, qui assurent les bases de l'éducation générale, civique et religieuse. Elles définissent également la future orientation professionnelle en fonction des aptitudes individuelles et des besoins de l'Empire.

De 11 à 16 ans, les futur.e.s citoyen.ne.s sont confié.e.s aux académies impériales pour recevoir les bases de leurs futurs métiers. Ils termineront leur apprentissage jusqu'à leur 18 ans sous forme de compagnonnage auprès d'un maître.

Il existe 4 académies impériales : la guerre, les sciences, les arts et lettres et l'artisanat.

La noblesse

Être noble/diplomate à Libéria signifie appartenir au Sénat (Sénateur/trice), au Gouvernement (Ministre) ou être à la tête d'une des grandes lignées de citoyens. Être Chef de guerre/avoir la compétence de "commandement" à Libéria signifie être un des généraux ou amiraux de l'Empire.

Inspirations visuelles : Renaissance Florentine



IDOLON

40 000 HABITANTS

36 000 HABITANTS

52% HUMAINS,

15,9% ENÉENS,

10% ELEDHRIM,

10 % ORCS,

10% GOBELIN, 1% FERREUX, 1% ENYDS, 0,1% KITSUNÉS

3% DE LA POPULATION FORMÉE MILITAIREMENT
OLIGARCHIE PARLEMENTAIRE

“L’OMBRE FAIT RESPLENDIR LA LUMIÈRE”

Le passé de Lidolon est peu connu, notamment parce que la ville fut détruite puis reconstruite à plusieurs reprises. Le dernier cataclysme en date remonte à environ un millénaire, le souffle d’Askaland le dragon ayant rayé de la carte la cité en ouvrant l'estuaire baptisé, de fait, le Souffle d’Askaland.

Lidolon est l'une des dernières cités à avoir obtenu son indépendance officielle totale vis à vis de Libéria en 980 AEC, il y a moins de vingt ans. Cependant la cité jouissait déjà d'un statut de quasi autonomie depuis le début de la guerre sans fin en 788 AEC.



Une cité double

Lidolon est la place de négociation privilégiée du Bois de Drogone, appelé aussi bois de fer. Le bois amené par les

Caravanes orcs est revendu à l'Empire profitant largement à l'économie locale et justifiant que l'Empire ferme les yeux sur certaines pratiques autochtones.

En effet la cité est en fait double. La cité blanche, peuplée uniquement d'humains est la seule interface avec l'Empire, tandis que la cité noire est, selon lui, peuplée uniquement de monstres et de démons et n'est pas reconnue comme une entité politique.

La rumeur veut que la cité blanche soit construite sur les ruines de l'ancienne Lidolon. Ainsi, les grands édifices à colonnades et les pyramides faites de marbre blanc plongent leurs fondations dans la cité noire faite de granit.

La cité noire est longtemps restée officiellement un secret aux yeux de l'Empire. Puis au quatrième siècle impérial, des Kitsunés en exode y trouvèrent un refuge, suivis par des Énéens, des Eledhrim et d'autres au fur et à mesure. La ville haute trouva de la main d'œuvre servile bon marché et prospéra sur leur labeur masqué aux yeux de l'Empire. Lorsque les lois autorisant l'esclavage des non-humains furent promulguées en 320 AEC, Lidolon put révéler officiellement sa population souterraine en tant qu'esclaves de la cité.

Cependant, si la cité blanche passait pour esclavagiste de la cité noire, la réalité était plus complexe et c'est une véritable symbiose qui s'installa entre les deux parties de Lidolon. Ceux du bas produisant, ceux du haut gérant le commerce et les relations extérieures.

En 978 AEC un projet de coup d'État, mené par le parti progressiste de l'Empire, fut coupé court par un incident impliquant un essaim de Wyvern. La gestion de cette crise occasionna de nombreuses pertes impériales, ce qui aboutit, deux ans plus tard, à l'autonomie totale de Lidolon. La cité en profita pour sécuriser le rôle de fournisseur de l'Empire en bois de Drogone et en capes rouges.

Le syncrétisme (ou La religion)

Compte tenu de la proximité avec l'Empire, la religion dominante de la cité blanche est le culte d'Anthurius, le dieu Soleil.

Le brassage ethnique de la cité noire a enrichi ce culte en faisant du panthéon élémentaire des divinités servant Anthurius. Comme à Coelion et Demenys, si Cirion est bien reconnu comme l'avatar du dieu Soleil, la Transmission n'est pas légitimée, ainsi ses successeurs ne sont

pas considérés par l'Eglise de Lidolon comme les incarnations de la divinité.

Le Raon, en plus d'être le chef politique, est également le chef religieux. Les grandes familles marchandes de la cité blanche composant l'Oligarchie forment toujours leurs aînés aux mystères d'Anthurius en même temps qu'aux affaires.

Les richesses

De grands bâtiments de marbre richement décorés, des colonnes, des statues inspirées de l'esthétique Énéenne, des pyramides constituent l'architecture riche de Lidolon.

Les différentes mines exploitées dans les sous-sols de la cité sont riches en pierres et pierres précieuses. De fait, la guilde des orfèvres de Lidolon est particulièrement active et renommée.

Les champs de lin et de coton entourant la cité permettent à Lidolon de produire des tissus de grande qualité, participant en grande partie à l'économie florissante de la cité.

Lidolon a de plus la chance de se trouver à proximité de carrières de roches calcaires et granitiques permettant d'exporter des matériaux de construction variés.

La diplomatie

Pour son commerce, la cité dépend en grande partie des caravanes Orcs et de la Guilde des Marchands et Itinérants.

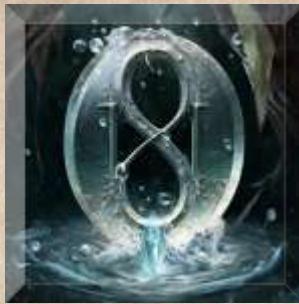
Les accords d'autonomie négociés avec l'Empire ne permettent pas à la cité d'entretenir une flotte militaire propre. Elle dépend donc, pour sa protection maritime, de contrats de protection passés avec Libéria, Port-Gheralt et Arthaïs.

Dans la ville basse se déroule un tout autre tissu social que dans les hauteurs. Ce dernier couvrant une lutte de pouvoir entre familles vassales des grandes familles marchandes cherchant tant bien que mal à obtenir le monopole de certaines ressources, tantôt par la menace, tantôt en offrant leurs

protections aux petits marchands locaux en échange d'une part des bénéfices.

Inspiration visuelle : Egyptien, Alexandrie





SGALWRATH ROYAUME ELFES

70 000 HABITANTS

70 000 HABITANTS

40% GALAVARS

50% ELEDHRIM

5% ENYDS

5% ESCLAVES (0,5% HUMAINS, 0,4% ÉNÉENS, 0,1% KITSUNÉS)

30% DE POPULATION FORMÉE MILITAIREMENT
MONARCHIE ABSOLUE

"ETERNEL"

Osgalwrath, capitale des Royaumes du Nord, est le joyau d'une civilisation fière, rigoureuse et hiérarchisée. Au centre de ce royaume elfique trône la monarchie absolue des Theadrin, dont l'autorité divine est incontestée. Le roi Aeliohn IV Theadrin n'est pas seulement un souverain politique : il est le garant de la volonté sacrée de Seirich, la Lumière, incarnée dans le trait doré qui marque son visage. Cette monarchie s'appuie sur un ordre social immuable, où chaque



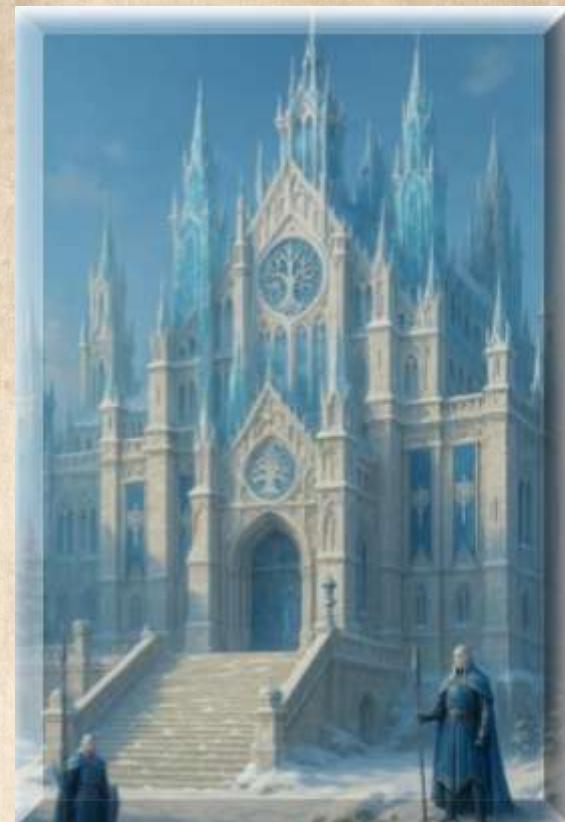
individu connaît sa place et son devoir.

La noblesse galavarienne, composée exclusivement de ceux ayant reçu la bénédiction sacrée, incarne la quintessence de ce modèle.

La base de la société composée des artisans, commerçants, soldats et autres

administrateurs est quant à elle formée par les Eledhrims, ces elfes pouvant se montrer digne de recevoir l'illumination et ainsi s'élever au rang de Galavar.

Enfin, au bas de cette société stricte, les serviteurs – humains, Kitsunés, et autres – offrent leur dévouement sans faille. Leur rôle, bien que humble, est sacré dans cette hiérarchie : par leur service, ils allègent le poids des nobles et des libres, et participent, à leur façon, à l'oeuvre divine. L'ordre et la discipline sont les pierres angulaires d'Osgalwrath. Les lois royales, souvent inspirées des préceptes religieux, régissent chaque aspect de la vie publique



et privée.

L'unique religion officiellement professée à Osgalwrath est le culte de la Lumière, personnifié par la divinité Seirich. Ce culte ancien et puissant est guidé par l'Ordre de Cristal, dont la très haute Sainte Mère, Kaero'l Theadrin, fut jadis la figure emblématique et incontestée.

Lorsque les méritants sont reconnus comme tels par Seirich, ils reçoivent la bénédiction de Sa Lumière et en sont à jamais transformés, intérieurement comme extérieurement : ainsi naissent les

Galavars, ces elfes de lumières aux cheveux blonds et à la peau rayonnante, Chacun d'entre eux, bénit de la lumière, élu de Seirich, constitue une preuve vivante de la présence de Seirich et de sa bienveillance... ainsi que de la raison d'être de l'ordre social immuable qui règne sur les Royaumes du Nord.



Après des siècles d'une guerre interminable contre les royaumes humains, en 986 AEC, leur roi actuel, Aeliohn Theadrin IV promulga la fin de la Guerre sans fin et le royaume s'ouvrit aux autres cités, soignant ses relations extérieures et proposant même une intégration aux cités étrangères.

Cependant, cette tranquillité fut de courte durée.

En effet, en 1000 AEC, Kaer'ol Theadrin, soeur du roi Aeliohn, a lancé à Demenys un rituel au nom de leur dieu Seirich qui déchaîna un hiver éternel sur Ferial et entraîna à sa suite le déchirement du Royaume entre les tenants du roi à Osgalwrath et les tenants de l'Ordre de Cristal à Gonkhar.

Le prince Anenth Val Sylh Theadrin, fils d'Aeliohn exilé pendant sa jeunesse chez des humains à Coelion et revenu parmi les siens depuis seulement quelques années, est désormais le représentant de la parole des Royaumes du Nord en dehors de leurs territoires.

Question jeu : Cette faction a une ambiance militaire et avec une notion de hiérarchie forte. Des jeux de soumission et de fanatisme sont à prévoir.

Suite aux actions de Kaer'ol, il est possible que les autres factions fassent preuve d'animosité.

Inspiration visuelles : Elfes de Hell Boy 2





PORT GHÉRALT

30 000 HABITANTS

24 000 HABITANTS

75% HUMAINS

10% ÉNÉENS

10% ELEDHRIM

3% ENYDS

1% GOBELINS

0,5% FERREUX

0,5% KITSUNÉS

3% DE LA POPULATION FORMÉE MILITAIREMENT

ROYAUTÉ PARLEMENTAIRE

“LA MER EST NOTRE HAVRE.”

Il y a de cela quelques siècles, ce n'était encore qu'un simple port de pêche. Aujourd'hui, il s'agit de l'un des plus importants ports-francs de la région, dont la puissance économique et culturelle rayonne sur les environs.

Lors de ses débuts, à l'époque pré-impériale, la région était alors instable et de grands féodaux s'affrontaient continuellement pour asseoir leur suprématie sur les terres alentour, créant



un climat incertain. Les villageois et les pêcheurs, étaient eux-même régulièrement rançonnés ou pillés jusqu'à ce que la communauté ne se fédère sous le charisme des pêcheurs et de leur meneur, Ghéralt. On dit qu'il vint de la mer ; on dit qu'il était déjà vieux lorsqu'il posa pour la première fois le pied sur la terre ; on dit qu'il parlait aux créatures marines ; on dit que la mer était son amante... on dit beaucoup de choses sur Ghéralt comme sur tous les vieux loups de mer légendaires. On lui attribue plusieurs noms, tel que l'Empereur des mers, le fils du vent salé, le père des vagues.

Conscient de la détresse du village, il décida de prendre des mesures et incita, dans un premier temps, les autres villageois à se retrancher, à fortifier la partie centrale de ce qui deviendra plus tard la Capitainerie afin de pouvoir se défendre et soutenir le siège lorsque les féodaux viendraient ratisser la région.

Ainsi, au fil des décennies, Ghéralt s'imposa comme chef du village, lui donnant son nom. Il organisa également la vie communautaire en associant les



autres familles de pêcheurs et certains des principaux artisans du village, créant l'embryon du futur parlement.

A sa mort, ses enfants repritrent le flambeau, se succédant à la tête du village qui se fit bourg puis réel port de commerce jusqu'à être le poumon économique et culturel rayonnant d'aujourd'hui.

Du fait de son éloignement géographique, Port-Ghéralt a toujours été laissé à l'abandon par l'Empire, les habitants laissés seuls pour se défendre contre les invasions elfes et autres joyeusetés.

De fait, la cité a dû apprendre à composer sans le soutien d'une grande puissance derrière elle. Celui lui a permis de développer une culture plus tolérante, que ce soit dans les mœurs plus libérés ou dans un specisme moins fort qu'ailleurs. Aux yeux de Coelion et Arthaïs, Port-Ghéralt a plusieurs fois retourné sa veste en favorisant tantôt Libéria, tantôt Osgalwrath dans ses rapports diplomatiques. Au point que les marins d'Arthaïs ont tendance à dire que ses habitants suivent le vent comme



personne, façon élégante de les traiter de girouettes.

Mais grâce à cette culture de la négociation, Port-Ghéralt a non seulement survécu mais aussi prospéré. Elle rivalise aujourd'hui avec la grande Arthaïs aussi bien d'un point de vue économique que culturel. Les deux cités sont d'ailleurs clairement des rivales, leurs équipages n'hésitant pas à s'affronter au large pour étendre ou récupérer des zones d'influences et de contrôle maritime.

Depuis l'an 1000 AEC, La cité de Port Gheralt a rejoint officiellement le Royaume du Nord en devenant vassault de la cité Osgalwrath. Cette évolution a fait grand bruit dans le continent de Ferial et au sein même de la faction.

Inspiration visuelles : Style médiévale orientale, Sinbad



OUFREXIA

AUX DERNIÈRES
INFORMATIONS:
20 000 HABITANTS
90% GOBELINS,
5% FERREUX,
3% ENYDS,
2% ÉNÉEN

1% DE LA POPULATION FORMÉE MILITAIREMENT
ROYAUTÉ OLIGARCHIQUE

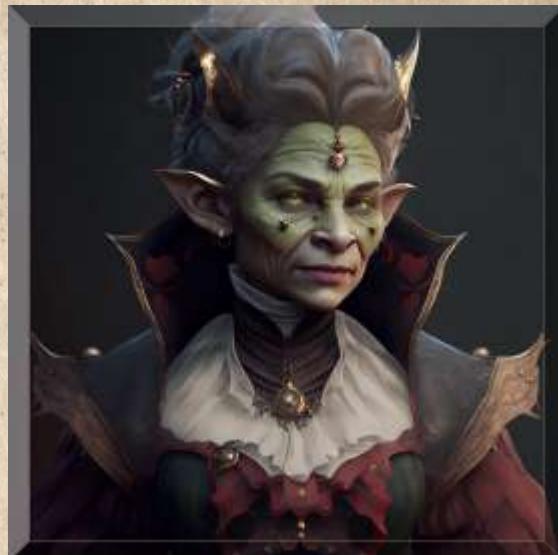
"IL N'EXISTE PAS DE PROBLÈME INSOLUBLE"

Au Nord des plaines de Drogone, de l'autre côté de la mer intérieure, se trouve une chaîne de montagnes imposantes qui abritent en leur sein plusieurs peuples dont les Gobelins.

Ingénieux et inventifs, les membres de ce peuple forment des escouades de chercheurs et de théoriciens toujours à la recherche de l'amélioration de l'existant. Leur histoire, bien que fascinante, n'a que peu d'importance aux yeux des gobelins, dont le regard est résolument tourné vers l'avenir, et les infinies possibilités qui s'y offrent.

Leurs origines ont été perdues au fil des siècles, laissant place à nombre de suppositions, parfois se rapprochant de la réalité, et des fois totalement farfelues, voire injurieuses.

Soufrexia est une cité à flanc de montagne, dont les spires s'élèvent vers le ciel, semblant parfois défier les lois de la physique. L'architecture atypique de la ville est un mélange harmonieux de ce qui



fait la culture gobeline, tirant de toutes les races et cultures de Férial nombre d'inspirations. Certains ponts suspendus rappellent une certaine touche elfique, alors que les piliers de soutien qui servent d'appui à ces mêmes ponts s'inspireront des monolithes présents dans les temples orc. Mais elle a ses racines profondément plantées dans la roche même de la montagne, où le cœur de la cité bat au rythme de son inventive population. Pour ceux qui savent la déchiffrer, son histoire est écrite sur ses murs.

La noblesse

Plus qu'une noblesse à proprement parler, la société gobeline est régie par un système de guildes et de familles dont l'influence sur l'économie de la ville a presque relégué la famille royale à une place d'attraction touristique. Ces guildes sont extrêmement puissantes et se disputent le pouvoir avec quelques familles ayant la main mise sur des ressources ou des routes commerciales importantes, formant un système politique complexe et nécessitant autant de diplomatie que d'intelligence.

A la tête de ces familles et de ces guildes se trouvent les véritables dirigeants de Soufrexia, qui se réunissent en colloques pour acter des changements politiques, économiques et sociaux de la cité, à leur avantage le plus souvent, parfois au détriment des classes les plus basses de la population.



Ces conditions portent parfois nombre de gobelins à chercher fortune hors de la cité, à la découverte de Férial.

La culture

Ils ne vénèrent pas assidûment une seule divinité, leur panthéon s'étalant sur de nombreux aspects des religions voisines, mais leur société, organisée en guildes et en conglomérats familiaux vont souvent avoir un saint patron, dédié à leur domaine de prédilection, que ce soit les arts, le commerce, ou l'ingénierie.

Si les gobelins sont réputés pour leurs créations scientifiques, mécaniques ou chimiques, ils ont pourtant un sens artistique très développé, bien que souvent très utilitaire. Leur fréquentation de l'art stylistique nanique ayant un fort impact sur l'Art gobelin, il n'en est pas moins spécifique à ce peuple curieux.

La famille

Étrangement, les gobelins, comme les orcs, ne suivent pas le modèle familial classique, mais se sont organisés autour d'un système d'apprentissage. Les parents élèvent leurs enfants jusqu'à leur 10 ans, avant de leur faire passer un test d'aptitude au près des Bureaux Officiels de Soufrexia, à l'issue duquel les enfants gobelins seront confiés aux guildes ou familles auprès desquelles leurs aptitudes seront le plus utiles.

A cette règle existe pourtant une énorme exception, celle des Familles du Conglomérat. À la tête de ces Familles se tiennent des gobelins organisés en clans familiaux qui acceptent rarement des éléments extérieurs à la famille de sang dans les dirigeants. Certains éléments extrêmement brillants peuvent tout de même intégrer ces familles, généralement, en épousant un membre de la branche dirigeante.

Depuis deux ans, Soufrexia a fermé ses portes et aucune information sur la cité n'a filtré ses portes sur le continent. Nombreux sont ceux qui se demandent ce



que mijote cette cité et si elle a survécu à l'hiver.

Question jeu

Cette faction est actuellement exclusivement PNJ.

Inspiration visuelles : Steampunk Gobelins, victorien/edwardien,



ÈLERINS ESTILENTIAIRES

QUELQUES CENTAINES.
MAJORITYALEMENT
KITSUNÉS ET ÉNÉENS.

"NUL MAL N'EST ABSOLU"

Il est difficile de retracer l'histoire précise des Pèlerins Pestilentiaires, certains la remonte à la création du premier monastère de la Peste sur les flancs du Mont de la Rédemption non loin de Brume, mais plusieurs textes et témoignages indiquent déjà la présence des caravanes grises à Déménys 150 ans plus tôt.

Discrets au travers de l'histoire, les Pèlerins ont toujours eu pour vocations d'étudier le vivant, en comprendre son fonctionnement et parvenir à vaincre la plus grande ennemie par le nombre, mais la plus petite par la taille : la maladie.

L'organisation n'a pas pour vocation de s'enrichir, de conquérir des terres ou d'étendre son influence. Ils ne cherchent qu'à aider leur prochain et la survie des vivants. Cependant malgré ces nobles idéaux, ils sont précédés par une mauvaise réputation, "les Rats Gris", "les Pesteux", "L'Ordre Malade", voilà quelques noms dont ils ont été affublés au travers des années, la faute à leur proximité des malades et à l'incompréhension qui règne autour de leur activité.

De part leurs connaissances avancées en biologie et en médecine, ils bénéficient



d'un sauf conduit dans la plupart des royaumes mais se doivent de voyager désarmés, simplement autorisés à se défendre à l'aide de petites dagues, de branches ou de bâtons, tout membre découvert portant une véritable arme peut amener la colère des dirigeants locaux sur sa caravane, car il pourrait être vu comme une menace ou un espion potentiel.

Les membres des Pèlerins sont fréquemment des Kitsunés, ce qui, d'après des textes d'archives a toujours été le cas, la population des hommes renards ayant toujours été étrangement élevée au sein de l'ordre. Ensuite, de nombreux énéens y trouvent refuge, parfois quelques Enyds également, leur métabolisme différent leur permettant de travailler sur des maladies autrement mortelles pour d'autres.

Aujourd'hui l'ordre des Pèlerins Pestilentiaires se rassemble en monastères installés à l'écart des centres de population, même s'ils sont plus rares dans les zones contrôlées par l'Empire de Libéria. Ils ont de bonnes relations avec la cité état de Brume avec laquelle ils ont toujours eu une relation privilégiée. Un Pèlerin trouvera toujours de l'aide auprès d'un mercenaire de Brume. Un monastère à Lidolon leur permet également d'avoir des relations régulières avec la Cité Blanche. Durant leur voyage, il est de coutume de leur offrir le logis et le repas, les foyers ne sachant jamais quand ils auront besoin d'eux.



Lorsqu'un individus rejoint les rangs de l'ordre, il prête le célèbre serment des Pèlerins Pestilentiaires :

“Nul mal n'est absolu à part la maladie. Elle est le fléau de ce monde, le grand ennemi. Je jure de soigner jusqu'à mon dernier souffle toute personne qui le souhaitera qu'il soit mon ami ou mon ennemi, que ses croyances soient les miennes ou non, que sa langue soit la mienne ou non, que son espèce soit la mienne ou non, qu'il soit riche ou pauvre, tous sont égaux devant l'horreur du fléau du grand ennemi. Et s'il existe un traitement, je l'administrerai envers et contre tous. Et s'il n'existe pas de traitement, je l'inventerai. Et si j'échoue, je soulagerai ses derniers instants.”

Noble

Il n'y a pas de noblesse à proprement parler au sein des Pèlerins, ce qui s'en rapproche le plus serait les chanoines, dirigeants des Monastères. Les Pèlerins ne possèdent pas d'armée et n'ont donc pas besoin de Chefs de Guerre, s'ils venaient à recruter une force armée qui leur est propre, de nombreux gouvernements pourraient voir d'un mauvais œil leur implantation sur leurs terres. Les artisans les plus fréquents au sein des Pèlerins sont les Alchimistes, certaines de leurs décoctions n'ayant jamais été égalées ailleurs.

Question jeu : Les Pèlerins Pestilentiaires sont conseillés pour les joueurs recherchant des challenges conséquents. Il s'agit d'un jeu essentiellement tourné vers l'identification de maladie et leur traitement. Il s'agit d'une méta-faction. Les membres des Pèlerins Pestilenciaires sont actuellement installés dans toutes les factions. Les joueurs qui souhaitent jouer Pèlerins doivent donc rejoindre et travailler au sein d'une faction et auront donc une loyauté à la fois à leur faction d'accueil et à l'ordre des Pelerins.



Inspiration visuelle : Médecins de la Peste, gris



GUILDE DES MARCHANDS ET ITINÉRANTS

"AUCUNE MORALE, AUCUNE IDÉOLOGIE, AUCUN INTÉRÊT EN DEHORS DU MIEN ET CELUI DE LA GUILDE NE PEUT M'EMPÊCHER DE DÉLIVRER MARCHANDISES ET SERVICES."

Tous les itinérants qu'ils soient Marchands, Saltimbanques, Bardes, Mercenaires indépendants, même les Pèlerins Pestilentiaires composent les rangs de la guilde.

L'histoire de la fondation de la guilde n'est pas connue. Elle a toujours été là. Elle a toujours existé. Elle est probablement l'entité économique et politique la plus puissante du continent. Elle murmure par ses agents à l'oreille de tous les dirigeants et la dépendance des cités à ses services est incontestable. Pourtant, il serait faux de croire que la guilde dirige le monde. Elle n'a d'intérêt que dans le commerce et la circulation des ressources et services.



Il est rare qu'elle s'implique dans un conflit, mais si elle le fait, son impact



détermine clairement le vainqueur. Historiquement, Demenys a été la seule cité qui a reçu ouvertement l'aide de la guilde. Ce ne fut pas par altruisme, mais grâce à sa position par rapport aux routes de commerce en tant que carrefour de l'Est.

Les Membres de la Guilde des Marchands et Itinérants prêtent serment lors de leur intronisation dans la guilde :

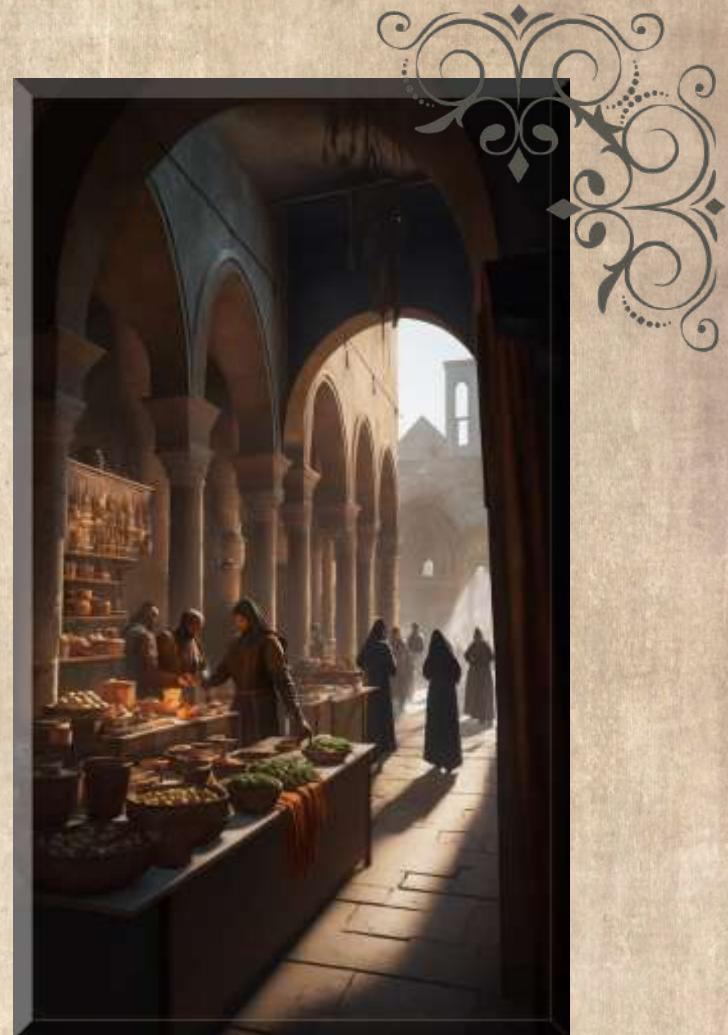
"Aucune morale, aucune idéologie, aucun intérêt en dehors du mien et de celui de la guilde ne peut m'empêcher de délivrer marchandises et services."

En prêtant ce serment, ils abandonnent toute affiliation à une faction, religion, ou espèce. De fait, les membres de la guilde ont accès à toutes les cités. Il est d'ailleurs coutume que ses membres soient logés et nourris par la cité dans laquelle ils font escale contre une petite participation pécuniaire volontaire réalisée sur les bénéfices réalisés dans la cité (la RGC, remerciement pour le gîte et le couvert à hauteur de 10% des bénéfices).

Tout marchand souhaitant profiter des caravanes des membres de la guilde pour acheminer des marchandises le peut tant qu'il paye le service de convoi auprès de la guilde. Elle est même suffisamment puissante pour assurer ce transport en rémunérant le marchand au départ du convoi.

Il n'est cependant pas rare que des malandrins tentent leur chance en attaquant parfois une caravane de la GMI. Les cimetières sont remplis de sots ayant mal préparé leur office. Cependant, il arrive que certains groupes y parviennent. Pour ceux-là, il existe une procédure bien connue dans la GMI. S'il n'y a pas eu de victime dans les rangs de la guilde, l'affaire s'arrête là, après tout la guilde peut absorber quelques pertes. S'il y a eu des victimes dans les rangs de la guilde, l'affaire est tout autre, car la guilde déploie tous les moyens à sa disposition pour venger les victimes. Elle a ainsi mis en place le prix du sang qui force le coupable ou sa cité si le marchand y séjournait, à payer une très lourde amende en échange de quoi elle ne demandera pas d'autre rétribution.

Depuis la fin de la Guerre sans fin, La Bourse de chaque cité accueille les services administratifs de la guilde des marchands et itinérants. Commandes, Contrats, départ de convois, enregistrements de sauf conduits, gestion de lettres de changes, spéculations sur les denrées...etc sont gérés par les représentants de La Bourse. La guilde s'assure que toutes les cités sont bien fournies en marchandises et ce quel que soit les tensions politiques. Elle assume financièrement la gestion des routes, des auberges sur les routes, sécurise grandement les voyageurs sur la route, soit autant d'investissement que les cités n'ont pas à faire et qui sont pris en charge par la GMI. Si les membres dans leur individualité peuvent travailler pour le bénéfice d'une cité plutôt qu'une autre, la guilde, elle, doit garder sa neutralité. Elle est également propriétaire d'un énorme réseau de mécanoptère assurant une



communication et un transport de marchandise à très haute échelle.

Question jeu : Il s'agit d'une métapro-faction. Les membres de la Guilde des Marchands et itinérants sont actuellement installés dans toutes les factions. Les joueurs qui souhaitent jouer GMI doivent donc rejoindre et travailler au sein d'une faction et auront donc une loyauté à la fois à leur faction et à la guilde.

Membre notable: Le célèbre barde Le Trio, dont les chants à trois voix sont célèbres dans tout le continent.

Inspiration visuelle : Varie en fonction de la provenance des personnages, néanmoins le style byzantin est le plus répandu.

QUELQUES BASES ÉCONOMIQUES

Le coût de la vie

La monnaie est le Dragon. Celle-ci est utilisée par la plupart des cités et son histoire est à découvrir en jeu. Il en existe 3 déclinaisons ayant des valeurs différentes :

- Le Dragon de Cuivre, abrégé en DC, permet de payer un repas frugal considéré comme le minimum vital
- Les Dragon d'Argent, abrégé en DA, vaut 10 Dragon de Cuivre
- Le Dragon d'Or, abrégé en DO, vaut 10 Dragon d'Argent ou DA, donc 100 Dragon de Cuivre.

NB: Le DC et le DA sont les deux grandes pièces, respectivement jaune cuivré et grise métallique, la DO est la plus petite jaune doré.

Il faut au minimum 1 repas par jour pour survivre. Donc le minimum vital annuel est de 364 DC, vu qu'il y a 13 mois de 4 semaines de 7 jours de 24h.

Dans les cas extrêmes de survie, un repas par semaine peut suffire, ce qui veut dire qu'à moins de 1 DC par semaine, on meurt. Il n'est donc pas possible de survivre à moins de 52 DC par an.

On mange à sa faim à partir de 3 repas par jour, soit 3 DC par jour, soit 1 092 DC par an, donc 84 DC par mois.

On considère qu'un repas correct vaut 3 DC, soit 9DC par jour, soit 252 DC par mois, soit 3 276 DC par an.



Un paysan gagne en moyenne de quoi nourrir 4 personnes par jour avec un repas à 1DC. Soit 4DC par jour, 112 DC par mois, soit 1 456 DC par an..

En moyenne une maison pour 4 personnes de base coûte 20 000 DC. Un loyer mensuel pour ce genre de maison est de 60 DC.

En moyenne un soldat de base perçoit une solde de 100 DC par mois mais il est nourri, logé et blanchi.

Un mercenaire a un coût variable en fonction du grade de mission (on considère qu'une journée de travail équivaut à 10H) :

Coût d'un mercenaire / jour : 4 DC (Grade E)

Coût d'un mercenaire / jour : 6 DC (Grade D)

Coût d'un mercenaire / jour : 10 DC (grade C)

Coût d'un mercenaire / jour : 20 DC (Grade B)

Coût d'un mercenaire / jour : 40 DC (Grade A)

En ordre de grandeur, en général, les ressources communes se négocient à minima 1 DC, les ressources rares à minima 1 DA, les ressources mythiques à minima 1DO



L'ÉQUIPE ORGA VOUS REMERCIE D'AVOIR PRIS LE TEMPS DE LIRE CE LIVRET MONDE.

NOUS ESPÉRONS QU'IL VOUS A AIDÉ À SÉLECTIONNER VOTRE FUTURE FACTION.
LES RÉSUMÉS D'ESPÈCES ET DE FACTIONS DE CE LIVRET SERONT COMPLÉTÉS PAR UN
LIVRET DE FACTION ET UN LIVRET D'ESPÈCE APRÈS VALIDATION DE VOTRE
INSCRIPTION.

NOUS ATTIRONS VOTRE ATTENTION SUR LE FAIT QU'UNE FOIS CES DEUX LIVRETS
EN VOTRE POSSESSION VOUS NE POURREZ PLUS CHANGER D'AVIS ET CE AFIN
D'ÉVITER DES ÉCHANGES D'INFORMATIONS AVANT LE JEU QUI POURRAIENT
SPOILER VOUS OU LES AUTRES JOUEURS.

NOUS ESPÉRONS VOUS VOIR TRÈS BIENTÔT.
EN ATTENDANT, N'HÉSITEZ PAS À NOUS POSER VOS QUESTIONS PAR DISCORD,
FACEBOOK OU PAR MAIL À CONTACT@GNIOLOGIK.COM

**TOUTES LES PHOTOS DU LIVRET MONDE ONT ÉTÉ PRISES PAR LE
PHOTOGRAPHE JÉRÔME BLIN. N'HÉSITEZ PAS À LE SOUTENIR EN VISITANT SON
SITE OU EN PARTICIPANT À SON TIPEE:**

[HTTPS://JEROMEBLIN-PHOTOGRAPHIE.FR/](https://jeromeblin-photographie.fr/)

[HTTPS://FR.TIPEEE.COM/JEROME-BLIN-PHOTOGRAPHIE](https://fr.tipeee.com/jerome-blin-photographie)

[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/MEDIA/SET/?SET=A.122195421056096065&TYPE=3&LOCALE=FR_FR](https://www.facebook.com/media/set/?set=A.122195421056096065&type=3&locale=fr_fr)