

CORRUM

Dieu des éléments

Histoire :

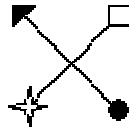
Dès son arrivée sur terre, il s'est dirigé vers la petite île de panhtang situé nord de la terre. Les panhtangiens furent subjugués par la ressemblance physique de Corrum avec leur peuple et par la convergence de leurs centres d'intérêts. La seule chose qui trahirai Corrum et l'empêcherai de se confondre totalement dans la population de panhtang, est une intense lueur d'énergie noire et bleue qui émane de son corps. Corrum fut très rapidement élevé au rang de Roi de panhtangiens, puis déclaré dieu des éléments lors du sacrement final.

On dit qu'il serait doué d'une intelligence remarquable et qu'il serait sur le point de pouvoir effectuer une sorte de fusion des esprits qui lui permettrait de créer un 5eme élément que l'on nomme l'esprit du magma (plasma) . Pour le moment ceci n'est que pure spéculation.

Préceptes de Corrum

- *Tu devras construire un petit temple en pierre dans n'importe quel endroit ou tu vies.*
- *Tu devras faire une prière (5 min) à la gloire de Corrum, chaque jour devant ton temple.*

MARQUE DE CORRUM



Zone d'influence

Toute l'île de Panthang est sous l'influence de la religion du dieu Corrum

Système politique : Monarchie Religieuse

La religion est vouée à la magie des éléments.

La structure du pouvoir est organisé comme autour de Corrum, grand décideur et assisté par quatre conseillés, les "Maîtres des éléments".

Les « Maîtres » sont garants de la cohésion magique entre les éléments et le reste du monde. Ils sont au nombre de quatre et président « Le concile », qui se réunit pour prendre les décisions importantes. Corrum n'en fait pas partie mais sait tous se qui s'y passe. Rien de ce qui se dit ne lui échappe, et il intervient chaque fois qu'il n'est pas en accord avec les décisions prises. Les quatre « maîtres » s'en remettent alors à sa décision.

Ces derniers, qui sont l'unique interface visible du pouvoir, représente chacun un élément.

- Celui de l'Eau est tenu par Hilda, une Ondine, esprit élémentaire de son élément. Sage, mais lunatique, elle a toujours eut pour habitude de donner priorité et d'encourager l'étude, plutôt que l'intuition, en tout cas pour les humains. Mais Hilda est morte pendant le conflit de la pierre de Madhila et a été remplacé par Straasha. Celui-ci est un Ondin des profondeurs avec une barbe blanche et un trident, qui se déplace sur un chariot tiré par des hippocampes géants. C'est la première fois qu'un poste de maître Élémentaire est donné à un non natif de Panthang. Straasha est un être des profondeurs, contrairement à son prédécesseur, Hilda. Il ne vit pas en osmose avec son élément et n'en a pas de connaissance académique, mais le maîtrise complètement. Straasha est un vrai maître de guerre, erreur ou non, consciemment ou non, le maître Élémentaire a été choisi sur le fait qu'il aurait été la personne la plus adaptée pour la guerre passée, mais le sera-t-il pour les situations futures... certains en doutent déjà.
- Celui de Maître du Feu est occupé par Claudius, particulièrement belliqueux à l'égard de toute forme humaine ou non, ne respectant pas les préceptes de Corrum. Il représente la branche radicale du culte. Puissant, obstiné et courageux, il tient les rênes du culte.
- Celui de Maître de la Terre est porté par Gaïa, un Humain qui présentait à l'époque un incroyable don naturel pour la magie et une empathie toute particulière avec l'élément Terre, et dont l'âme a été transférer dans un Golem servile.
- L'Air, enfin, fut dirigé par Cyrielle, une Sylphe, esprit de l'Air, d'apparence futile et désinvolte,... elle l'était en réalité. Ça n'est évidemment pas pour ses capacités à gouverner un Ordre qu'elle tient se rôle, mais par un heureux concours de circonstances... cependant Cyriel est morte pendant le conflit de la pierre de Madhila et fut remplacé par Jayne. Jayne, humaine, rousse, toujours habillée de vert. Est-ce pour compenser leur perte d'influence dans d'autres domaines ? Certainement. Quoi qu'il en soit, cela faisait quelques générations qu'un poste de maître Élémentaire n'avait pas été donné à un membre du clergé. Jayne est une Prêtresse, de loin pas la plus influente, ni la plus élevée dans la hiérarchie, mais considérée comme beaucoup comme une sainte. Son originalité est aussi de bien connaître, aimer et maîtriser tous les éléments, on compte beaucoup sur elle pour apporter un consensus et permettre aux choses d'avancer, dans une période où Panthang à besoin de reconstruction et de réformes.... certaines craintes s'élèvent tout de même que l'élément Air, soit du coup moins bien représenté et défendu.

Chacun s'occupe de gérer les catastrophes naturelles qui surviennent sur le monde des quatre lunes.

Celui du feu s'occupe des éruptions volcaniques

Celui de l'eau, des inondations et raz de marée

Celui de la terre, les tremblements de terre

Celui de l'air les ouragans et tornades.

Ils ont aussi pour rôle d'assurer la sécurité de l'île de Panthang et pour s'acquitter de cette tâche, ils dispensent leurs ordres à l'Archimage suprême dirigeant du haut collège de Panthang, situé au centre de l'île, non loin du conseil.

Les directives sont ensuite transférées aux Archimages, chacun responsable d'un haut collège de magie élémentaire.

Chaque ville de l'île en possède un et à travers eux la magie y est enseignée à qui veut l'apprendre et la foi envers le culte y est prodiguée.

Avantages et inconvénients :

Puissance navale au niveau du commerce et de la flotte de guerre ainsi que la connaissance de la magie
Climat et la rigidité du système politique et religieux.

Géographie

Les terres de Corrum sont situées au nord de la mer d'écume. La densité des habitants est importante et les villes se touchent presque. On peut y voir de nombreuses tours et autres habitations suspendues.
L'architecture est très régulière et rangée. Chaque chose à une place et une utilité. L'ordre est un principe de vie.

Climats

La neige est présente 6 mois dans l'année. Semi polaire et tempéré le reste de l'année.

Capitale

Panhang, immense ville faite de constructions toute en hauteur afin d'optimiser la place que tiennent la population. Il est dit que pour un humain non natif de Panhang, cette ville dépasse toute les imaginations les plus fertiles.

Population : Environ 5 millions d'habitants

Composée essentiellement d'humain à 80%, 10% élémentaires, 10% de créatures

Religion

Omniprésente et omnipotente.

Le roi Corrum dicte les lois et le peuple les suit sans discuter.

Rumeurs

Le peuple de Panhang a toujours été doué pour les affaires et c'est dans ce sens que les politiques de l'île en sont arrivés à la conclusion qu'ils pourraient dominer le monde des 4 lunes par le biais du commerce et des dépôts de richesses. Corrum a ainsi créé une sorte de compagnie de commerce (la Inch Corrum Fondation), qui est venue s'installer dans toutes les grandes villes amicales, afin d'y établir des comptoirs de commerces. (On raconte que le premier comptoir fut celui établi à Malmerhein en 865 !) Petit à petit, les comptoirs seraient en train d'engranger des fortunes considérables, obtenues d'une part en s'accommodant différentes taxes d'échanges, et d'autre part en gérant les fortunes des gens les plus aisés par delà le monde entier...

Le problème à cette expansion et la main mise sur les richesses du monde et cela ne plait pas à tout le monde !

La fondation a déjà été victime de délits et des comptoirs ont été pillés et détruits...

Une rumeur révélerait que le roi Corrum serait en train de dominer les énergies naturelles comme la foudre, et serait ainsi en passe de créer un nouvel élémentaire, celui de l'énergie.

Pour la défense de l'île de Panhang, Corrum a fait construire des milliers de navires de guerre et l'on dit que les Panthangiens seraient de loin les meilleurs marins.

KAHYBA

Déesse de la nature et de la faune

Histoire

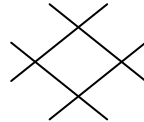
Depuis son arrivée sur terre, Kahyba n'a jamais bougé des hautes montagnes de la chaîne de Winterwilow où elle a bâti sur le plus haut pic, la « cité des arbres centenaires ». Cette citée est gardée par des milliers de femmes elfes guerrières et de mystérieux « animaux » de toutes sortes ... Toutes les personnes qui ont vu Kahyba, l'on décrit comme l'être le plus mystérieux de cette planète, ayant un charisme et une prestance comme personne. Elle est dépeinte physiquement comme un Elfe de très grande taille, aux yeux rouges, à la peau blanche et aux cheveux bleus. On sait qu'elle est accompagnée en permanence par Gorbach, son fidèle dragon.

Kahyba a beaucoup de respect envers les hommes et leurs cultures; elle croit qu'ils seront un allier de poids pour une hypothétique domination du monde... Néanmoins, on sait que les fragments de lune ont une influence très particulière sur elle!

Préceptes de Kahyba

- *Tu devras respecter et défendre la nature, même si tu dois mettre ta vie en péril.*
- *Tu auras un totem (animal fétiche) avec toi et le prieras (5 min) à la tombée de la nuit.*

MARQUE DE KAHYBA



Système politique : Nationalisme

Le royaume est dirigé par les 12 représentants du peuple, qui sont « choisis » parmi les personnes qui défendent au mieux, les courants de pensée du Royaume. Ce sont 7 humains, 3 elfes des forêts et 2 elfes noirs. La déesse Kahyba préside le conseil des élus, sans pour autant avoir un pouvoir prédominant sur eux. Son avis est trop souvent consultatif mais il est indispensable, car elle représente la 13ème voie du conseil. Les décisions stratégiques sont donc confiées aux conseillers du peuple, qui écrivent ceci dans les 3 piliers de la nation qui sont, le livre des lois, le livre de Kahyba et le livre du souvenir. Toute loi y est écrite et toutes personnes en sont informées. Chaque personne ne respectant pas les lois établies dans ces livres, sera immédiatement châtiée comme il en convient ; cela peut aller jusqu'à la mort pour les actes de violence envers la nature uniquement.

Une fois par mois, les conseillers se font l'écho des 3 livres et informent le peuple des différents changements ou nouvelles applications qui y sont inscrits. Pour le moment, le peuple et leurs dirigeants vivent en complète harmonie, n'ayant qu'un seul but, la grandeur de Kahyba et le respect de ces principes, même les elfes noirs semblent scrupuleusement se référer aux 3 piliers de la nation. Ces derniers représentent le côté extrémiste du culte. Ils ne tolèrent que partiellement les elfes et encore moins les humains, et prônent la suprématie des elfes noirs.

Avantages et inconvénients

Cohésion des cultures et races que constitue le peuple de Kahyba. Domination total sur la faune et la flore du monde des 4 lunes

Présence trop marquée des elfes noirs qui salissent souvent la réputation du royaume.

Géographie

Territoire elfique : Forêt de Winterwood et forêt enchantée de Mirstone: ces territoires sont considérés par les humains comme des forêts vivantes, d'une part parce que l'on dit que chaque arbre est habité par l'esprit d'un ancien elfe et d'autre part, parce que les elfes y voyagent à une vitesse dépassant l'entendement. Pour ces raisons, les voyageurs qui s'y aventurent ont toujours l'impression d'être observés, ce qui a bâtie la si mauvaise réputation des ces territoires...

On trouve au centre de ce territoire, le cœur de ténèbre, dans lequel est érigée une immense ville Elfique appelée, Elfissia. Elle est peuplée exclusivement d'elfes de tous types, et constitue la principale force armée du royaume de Kahyba. C'est en quelque sorte le centre névralgique des forêts elfiques.

Chaînes montagneuses de Winterwillow : Située au nord des territoires Elfiques, Ces montagnes ont aussi une très mauvaise réputation, car l'accès et le convoiage y sont plus que périlleux, mais cette fois si plutôt pour des raisons climatique très rudes. Il existe peu de description de cet endroit, tellement les hommes ont peur de s'y aventurer. On dispose néanmoins d'une carte avec un chemin qui mène directement à la cité de Kahyba : La cité des arbres centenaires.

Climat

Territoire elfique : Climat plutôt tempéré avec des étés chauds et des hivers rigoureux mais court (environ 3 mois).

Chaînes montagneuses de Winterwillow (5000m pour le point culminant) : Climat d'altitude sec et froid, 8 mois de l'année. Pendant les deux mois d'hivers les plus rigoureux, la cité des arbres centenaires est quasi coupée du monde, car les chemins sont impraticables et le blizzard meurtrier.

Capitale

Cité des arbres centenaires. Grande et mystérieuse cité qui serait construite à même la forêt.

On sait très peu de chose sur la cité des arbres centenaires, mise à part qu'elle serait gardée par des femmes elfes et qu'elle serait le lieu de reproduction des dragons.

Population Environ 20 millions d'individus

Composée à 40 % d'humains, 60 % d'elfes de toutes ethnies, et 0.1 % d'elfes noirs.

Religion

Laïc en grande partie et sans obligation de devoir bien précis pour les adeptes de KAHYBA. Pour vivre en harmonie avec les principes de KAHYBA, il suffit de croire aux vertus de la nature et de la faune et de respecter les préceptes de la déesse.

Les textes qui décrivent la religion de Kahyba, sont quasiment inchangés depuis le premier jour, ce qui fait que la majorité des résidents connaissent parfaitement leur droits et devoirs vis à vis de la pratique de la religion en terres de Kahyba.

Rumeurs

L'objectif de Kahyba est très clairement de coloniser le monde et d'occuper le plus de territoire possible, surtout par le biais des elfes qui se procrées rapidement. Elle calque son modèle sur celui des insectes grégaires et tout doucement commence à dominer toute la partie EST du monde des 4 lunes. Ces premières cibles à coloniser sont la forêt de frigidad et le cœur de glace...

Il y aurait une montée en puissance des énergies magiques dans la cité des arbres centenaires. Il est dit que cela serait l'œuvre des fées et diabolins qui auraient été mis au service de Kahyba, en reconnaissance des services rendus à Malmerhein. En combinant le savoir des elfes et la magie des créatures d'Arween, les énergies magiques dégagées seraient incommensurables... malheureusement personne n'en connaît leurs consistances, leurs desseins, ni leurs maîtrises !!! Afin de palier à cette déconvenue, de grands magiciens seraient partis en quête de retrouver la « lumière » de Kahyba...

Le seul point noir au tableau et il est de taille, est une montée en puissance des Elfes noirs, ce qui n'est pas vu d'un bon œil par les autres ethnies elfiques et encore moins par les humains. Les Elfes noirs ont une telle mauvaise réputation, qu'ils sont obligés de vivre à l'écart des autres elfes dans la partie sud de la forêt de Winterwood. Il est dit que leurs méfaits seraient nombreux et d'une cruauté sans pareil !

On raconte, que Kahyba aurait passé un marché avec des créatures des profondeurs, pour qu'elles creusent la roche et créés ainsi un passage souterrain entre la cité des arbres centenaires et le cœur de ténèbres. Ce « winterwollow gate » faciliterait la communication et le convoi entre ces deux « capitales » kahybaïste !

ARWEEN

Déesse de la vie et de la mort

Histoire

Lors du grand cataclysme qui détruisit la lune primaire, Arween sorti d'un fragment et se dirigea directement vers Andromedia, une mégalopole situé à l'ouest du grand continent.

C'est la plus fidèle alliée des hommes, elle aide à donner la vie aux femmes, guérit les maux et les grandes épidémies qui frappent la terre mais guide aussi les hommes vers le monde des morts en aidant leurs âmes à trouver le repos éternel. Des prêtres disent qu'elle aurait fait revenir des âmes du monde des morts ...

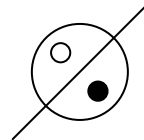
Arween a été décrite comme ayant une apparence humaine, seulement sa couleur de peau, la forme de son visage et de son corps changent presque instantanément comme si elle était en perpétuel transformation.

Depuis que les dieux sont venus sur terre, c'est bien Arween qui a pu recruter le plus d'homme à son service. Il y a maintenant des prêtres qui couvrent presque toutes les régions du monde et la fertilité des familles s'en trouve largement sublimée.

Préceptes d'Arween

- *Tu participeras à l'office journalière en l'honneur de Arween (5 minutes)*
- *Tu respecteras la vie de tous les êtres vivants et n'achèveras jamais sans raison ultime.*

MARQUE D'ARWEEN



Systeme politique : Castes politiques

Le Pouvoir décisionnaire est l'affaire des hommes politiques et des grands érudits siégeant à la bibliothèque d'Andromédia. Ces personnes, aux nombres de 21, sont appelées les gouverneurs de l'empire. Ils prennent les décisions politiques en se référant aux directives imposées par Arween, puis les communiquent aux commissaires qui en font autant dans leurs régions. Le message passe comme ceci, jusqu'aux bourgmestres qui exposent les lois en place publique de chaque cité. Ceci entraîne évidemment des interprétations personnelles, des oublis et autres aménagements délibérés de chaque intermédiaires. Dans ces conditions, le message originel à bien du mal à arriver au peuple, sans être déformé...

Toutes les lois, une fois adoptées par les gouverneurs et avalisées par les érudits, sont ensuite écrites sur les pierres de lois situées dans les grandes bibliothèques d'Andromédia.

Toute personne se trouvant dans l'empire d'Arween est sensé respecter ces lois, sous peine d'avoir des ennuis avec les autorités. Cela peut aller du bannissement à la peine de mort.

Avantages et inconvénients

L'agriculture et les fameuses bibliothèques d'Andromédia. L'éducation des hommes et l'attractivité d'Arween envers les hommes.

Le désordre politique généré par les humains, n'arrivant pas à se fédérer pour créer une sorte d'équilibre entre les deux branches bien distinctes que sont le courant sombre et le courant natif d'Arween. Une désorganisation permanente due au flou artistique politique et à l'archaïsme des méthodes de communications employées dans l'empire.

Géographie

Les terres du territoire d'Arween, s'étendent sur tous l'Ouest du monde. C'est sans doute le territoire le plus vaste qu'un dieu s'est approprié. Le domaine est limité par le fleuve Attar sur la partie Sud-Est et par une chaîne de montagne sur la partie Ouest. (Celles ci formant une frontière naturelle avec les terres sauvages) Au nord et à l'Est, le territoire est limité naturellement par la mer Mulmaste.

La forêt bleue a été rattachée au territoire d'Arween depuis 10 ans.

Les terres du royaume d'Arween sont très peuplées aux alentours de la mégapole d'Andromédia.

Les $\frac{3}{4}$ de la population se regroupe à coté du grand fleuve Attar et commence petit à petit à déborder sur le désert de raénhobie.

Climat

Climat tempéré sur la totalité des régions du grand Ouest, mais aride. La sécheresse atteint toute la côte sud du territoire et plus principalement les plaines adjacentes aux terres sauvages. En plein été, les plaines solitaires sont aussi inhospitalières qu'un désert.

Le climat à raison des ambitions humaines en ces territoires hostiles et trop souvent la population doit se concentrée autour des grandes villes. A l'extrême sud des vents de sables incessants arrivent du désert de Raénobie, et à l'extrême nord, se sont souvent de gigantesques tornades dévastatrices qui en rendent les constructions trop fragiles.

Capitale

Andromédia qui représente à elle seule, 10 millions d'individus. C'est une véritable fourmilière qui ne sarrête jamais de vivre.

Population : Environ 40 millions d'individus

Composée à 85% d'humains, 10 % de fées et diabolins et 5 % de créatures diverses.

Religion

Les pensées religieuses d'Arween sont dirigées par les grands prêtres de l'empire, qui président dans l'hémicycle des sages, basé à Andromédia. Arween ne siège pas dans l'hémicycle mais est directement consultée en cas de prise de décision stratégique. Ces prêtres sont en charge d'essayer de régler les problèmes typiques du clan d'Arween, qui sont liés à la fraction sombre et la fraction native du culte d'Arween .. avec perte et fracas, bien souvent !

De ce fait, le peuple accorde une importance secondaire à cette guerre des clans et ne vénère qu'une seule entité : Arween.

La pratique de la religion reste libre, mais chaque personne vivant dans l'empire d'Arween, doit respecter ses préceptes pour pouvoir y résider en paix.

Rumeurs

Les territoires d'Arween sont de plus en plus vastes et personne n'a l'impression que son expansion pourrait s'arrêter un jour ! La surpopulation des grandes villes et le nombre incessant de nouveaux arrivants, font que les moindres parcelles de terrain autour du fleuve Atar sont prises d'assaut. Pour continuer à s'agrandir, il faut coloniser d'autres terres, s'y implanter et les cultiver. Etablir le plus grand empire en nombre de personnes et en surface est un objectif primordial pour Arween, si elle veut que l'expansion continue à ce rythme.

Arween a aussi des projets de conquêtes de territoire et serait sur le point d'envoyer des légions en terres d'Izar ainsi que l'île de Centaurus. Cette dernière serait en proie à des créatures peu commodes ressemblant à des verres géants, mais les sols sont abondants d'un étrange liquide noir et inflammable qui sent mauvais... le célèbre Duc Oléo aurait déjà acheté toute une partie de l'île, afin d'y exploiter ces ressources miraculeuses

Pour autant les problèmes qu'Arween doit surmonter son assez gênant pour ses ambitions, car il lui faut absolument trouver une solution pacifique au conflit qui déchire presque la moitié du peuple croyant aux préceptes de la déesse. Les croyants du culte natif et ceux qui penchent pour les préceptes sombres se font leur guéguerres à chaque occasion donnée. Ceci à pour conséquence des délais énormes pour les prises de décisions stratégiques et une perte financière considérable. Dans certaines villes du sud du royaume, la guerre civile est d'actualité et à des conséquences désastreuses pour les intérêts d'Arween.

DEIMOS

Dieu de la guerre et du métal

Histoire

Lors de la scission de la lune, Deimos s'est dirigé vers les plaines des neiges éternelles aux confins du sud de la terre. Il s'est enfermé dans une mine et n'y a plus bougé. Il aurait fait construire une gigantesque ville souterraine avec l'aide des mineurs du sud et des créatures des profondeurs.

Deimos a été décrit comme étant un immense golem fait de chair et de métal, toujours affublé d'un incroyable marteau de guerre, le Warhammer. Deimos créa, quelques jours après son arrivée sur terre les nains des profondeurs. Ceci sont les plus doués des forgerons et travaillent sans cesse pour la gloire de Deimos. On dit qu'il aurait le projet de monter une armée gigantesque afin de prendre le dessus sur les déités rivales.

Pour le moment, Deimos est resté silencieux et surtout très avare de propos vis à vis de son dessein.

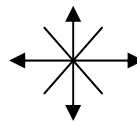
Personne ne sait vraiment sur quel pied danser avec lui ...

Préceptes de Deimos

Tu ne devras jamais fuir un combat dans lequel tu t'es engagé, même face à la mort

Tu organiseras chaque nuit, une procession en l'honneur de DEIMOS. (5 min)

MARQUE DE DEIMOS



Système politique : Féodalisme

Le système politique sur les territoires de Deimos est réduit à sa plus simple expression. Le dieu Deimos crée les lois et les fait appliquer sur tous les territoires. Ce qui a pour avantage que les lois sont peu nombreuses, très simple à comprendre et immuables.

Le territoire est divisé en 15 comtés, chacune dirigée par un seigneur qui a le pouvoir absolu à l'intérieur de celui-ci. Ils sont 10 humains, 3 nains et 2 nains chaotiques. Il fait appliquer à la lettre les lois dictées par Deimos, et quelque fois un peu plus que de raison.

Deimos règne en despote, mais prend quand même en compte l'avis des Seigneurs lorsqu'il s'agit de décisions stratégiques de la plus haute importance, Pour cela il réunit le concile des seigneurs au Siège de Deimos. Une fois les décisions prises, un seigneur porte-parole est chargé de les faire entendre dans et au delà du royaume.

Concernant la politique intérieure, c'est Deimos qui tranche et lorsqu'il s'agit de politique étrangère, c'est le concile qui décide.

Si il faut engager une guerre, creuser de nouvelles mines, conquérir de nouveaux territoires, ou lorsqu'il s'agit de politique envers les autres dieux, l'assemblée des 15 réunis en présence de Deimos, dans l'antre de la ville souterraine du Siège.

Avantages et inconvénients :

Les légions des armées de Deimos qui sont les plus nombreuses et plus puissamment armées. Deimos agit en tant que despote et est craint de tous, ceci annihile la moindre pensée de rébellion. Les mines de métaux et pierres précieuses sont les principales richesses du territoire. Les armes et les armures représentent une source de profit important. Les meilleurs forgerons sont natifs des terres de Deimos.

Deimos est quelqu'un de terre à terre et très peu visionnaire, ce qui lui a souvent joué des tours. Peu de vision sur le monde, vie en autarcie dans les montagnes du sud. Un climat trop rude pour pouvoir être indépendant au niveau des denrées alimentaires.

Géographie

Totalement au sud du monde, les terres de Deimos sont délimitées naturellement par un chaîne de montagne, qui entoure la plaine des neiges éternelles en altitude. Très peu de zones sont habitées et ceux qui vivent dans ces territoires le font principalement en profondeur. Le territoire est parsemé de nombreux volcans toujours en activité. Ceux-ci ne rentrent que très rarement en éruption.

Climat

En altitude, il y fait toujours un froid intense et très peu d'aventuriers peuvent se permettre de prendre la route en saison d'hivers afin de traverser les chaînes montagneuses.

Celle-ci est toujours enneigée sauf pendant la période de fonte des glaces qui se situe au milieu de l'année sur une période de deux mois. En plaine le climat est aride, et la végétation est pratiquement inexistante. A proximité de volcans, l'air est lourd et presque irrespirable.

Capitale

Immense cité souterraine, que l'on nomme le Siège de Deimos. Cette cité aurait été entièrement construite par les nains autour d'une veine de mytril. Cette cité serait presque uniquement peuplée de créatures des profondeurs, de nains chaotiques et de quelques humains.

Population : Environ 20 millions d'individus

Composée à 50% d'humains, 30% de nains et 20% de créatures diverses.

Religion

Il n'y a pas vraiment de loi sur la religion ni d'écrits sur la façon de la pratiquer. Par contre, pour faire parti du culte de Deimos, il faut s'engager à respecter ses préceptes, ne jamais s'opposer à lui et ses volontés sous peine de se voir couper la gorge sans procès.

En quelque sorte, c'est la religion du plus fort, donc de Deimos, qui doit être suivie...

Rumeurs

Deimos a pour ambition de devenir le dieu le plus craint et respecté de tous. Pour cela il serait en train d'armer, secrètement, des milliers de soldats afin de former une dizaine de légions. Ce sont les légions de Kériath et les anecdotes les plus folles circulent déjà par delà les terres du Sud à propos des créatures qui les composent.

Il est aussi dit que Deimos aurait des tractations avec les représentants des terres sauvages, afin de trouver un compromis d'alliance militaire.. Ceci dans le but de contre carrer les plans d'Arween qui voudrait s'emparer des terres sauvages. Par ailleurs, il serait en passe de s'allier avec les barbares du sud et les créatures de la forêt de Faeris. Ainsi son pouvoir serait total sur toutes les terres du Sud.

Le despote Deimos aurait presque terminé de faire construire " Le siège" qui dit-on, sera la plus vaste citée souterraine du monde. On dit qu'elle serait placée juste au-dessus d'une des plus grande mine de Mitril connue dans le monde.

Mais, la révolte gronde dans le clan des seigneurs et certains nains chaotiques de renom comploteraient derrière son dos afin de récupérer de plus vastes territoires. Ceci serait la juste reconnaissance de la montée en puissance des nains chaotiques au sein du culte de la guerre et du métal... forcément cela se fait avec pertes et fracas !

On a baptisé cette révolte comme « la naniak rai volt »

LES PARSES

Histoire

L'histoire du peuple Parse commence il y a bien longtemps, alors que la Mer de Parse n'était qu'un grand Lac. Quelques tribus du Sud de l'actuel désert des Krapaths, montèrent vers le Nord puis s'installèrent après maintes péripéties sur des hauts plateaux verdoyants et fertiles face au grand Lac siégeant aux pieds Sud de l'actuel Mont Tyriama. Quelques siècles après leur arrivée sur les hauteurs de ces plateaux, le lac s'agrandit d'une manière exponentielle suite à un gigantesque déluge météorologique qui dura prêt d'une décennie. Les pluies torrentielles firent fuirent les Parses progressivement vers le plateau le plus haut. Et lorsque ce déluge cessa, ce plateau ou était installé la dernière ville Parse devint d'une manière tout à fait logique la Capitale de ce peuple.

Les origines du peuple de la mer de Parse sont très antérieures à la scission de la lune. Peu de gens savent réellement à quand remontent les prémices de celle-ci... à part certains Parses !

Pour la plupart des autres peuples, les Parses furent des brigands et des pirates, pillant tout ce qui se trouvait sur les bords du fleuve Altar ainsi que tout ce qui y pouvait naviguer et ayant de la valeur à leurs yeux. Ce sont en tout cas d'excellents marins et tacticiens de guerre maritimes. Malgré leurs nombreux larcins, peu de temps après qu'Arween rejoignit la mégapole d'Andromedia un « accord commercial » fut établi, secrètement, entre la patrie de la déesse et les Parses.

Parse continua ces « trafics et pirateries » sur le fleuve et la mer de Parse, sans faire de partie prix quand à l'appartenance des embarcations attaquées. Puis vint le jour où ils entrèrent dans le conflit de la Pierre et par la même dans l'histoire de ce monde. Tous savent ce qu'il c'est passé et on apprit qui étaient les Parses...

Préceptes des Parses

- Tu méditeras chaque jour (5mn) sur ton « Moi » intérieur et ne reniera jamais ta nature, ni tes origines.
- Ta religion sera l'être humain/toi et non ceux que l'on à déifié.


Système politique : Confréries/Fratries

Les Confréries/Fratries sont au nombre de 7. Elles sont menées par d'anciennes Familles ayant acquis une notoriété et une richesse que l'ont dit souvent « incommensurable ». Chacune de ces Familles possèdent moult équipages et marins qui sont en quelques sortes leurs sujets. Ils ont un droit de jugement, d'application des peines absolues. Chaque familles à un rôle à tenir et celui-ci change chaque 11 années. Du peu que l'on sache de ces rôles, seuls 3 d'entre eux on été clairement observés : Le commerce/trafic, La piraterie et L'intendance. Le sort de ceux qui s'insurgent contre les familles où n'accomplissent pas leurs tâches est directement juger par leurs « pères » et cela ce finit souvent au bout d'une corde ou d'une planche. Il n'y à aucunes tensions connus entre les Confréries/Fratries à l'heure actuelle, tous semble travailler de concert et avec une grande précision/coordination d'action. Les familles sont toujours entourées de conseillers, composé souvent de fin psychologue, prêcheurs et tacticiens en tous genres.


Les noms des 7 Confréries/Fratries, elles sont :


- Les lames pourpres : Dirigés actuellement par la famille Akanti
- La voile sanglante : Dirigés actuellement par la famille Stoht
- Les ondins : Dirigés actuellement par la famille Céfrée
- Les squales : Dirigés actuellement par la famille Rorq
- Les outres à rhum : Dirigés actuellement par la famille Boutdiou
- La mort flottante : Dirigés actuellement par la famille Loatheb
- Les vagues à lames : Dirigés actuellement par la famille Amséhé


Chaque famille possède son propre blason :

- Les lames pourpres : 


- La voile sanglante : 

- Les ondins : 

- Les squales : 

- Les outres à rhum : 

- La mort flottante : 

- Les vagues à lames : 

Avantages et inconvénients

Puissance et stratégie navale d'une supériorité inégalée à l'heure actuelle

Grand sens du commerce

Tout à un prix... et celui qui paye bien aura toujours le dernier mot

Vivent généralement en autarcie

Géographie

Les Parses sont réparties majoritairement sur les bords de la mer intérieure de Parse, se situant entre le Sud du Mont Tyriama des terres d'Arween, le grand Désert de Rænhobie, les montagnes barbares, la Forêt du Cri et le Bois sans Lune. La mer de Parse jouit d'une très mauvaise réputation et il est très rare de pouvoir y naviguer sans être attaqué par un navire Parse. Peu de gens d'ailleurs en sont revenu... Les villes portuaires de Ræen et Junes, ainsi que Trénétif sont reconnues comme étant de véritables « coupe-gorge » pour tout étranger voulant y pénétrer sans y avoir au préalable été invité.

Climat

Au Nord et à l'Ouest de la mer de Parse règne un micro climat tempéré toute l'année.

A l'Est un climat aride et les bords de la mer sont sans cesse balayés par des vents chargés de sables venant du grand désert de Rænhobie.

Au Sud un climat sec et chaud quasiment toute l'année. 3 mois durant l'année, le Sud subit un vent chaud venant du désert de Rænhobie... un vent qui dit-on rend fou...

Capitale

Apparemment Trénétif, mais aucunes certitudes à l'heure actuelle.

Population

1 million au vue des dimensions extérieurs de la supposée Capitale et Villes portuaires.

Composé apparemment à 100% d'être humain...

Religion

La religion Agnostique est pratiquée de manière totalement libérale. Beaucoup de Parses croient en l'être humain, essentiellement lorsqu'il est Parse... Mais la pensée philosophique et religieuse des Parses se résume généralement sur cette base : « Si les hommes ne peuvent vivre sans dieux, les dieux ne peuvent manifester leur pouvoir sans les hommes ». La méditation et la recherche de l'équilibre intérieur sont des rituels journaliers chez les Parses et semble maintenir au sein de la Confrérie/Fratrie une bonne cohésion.

Rumeurs

Les Parses semblent avoir ouvert quelques tractations commerciales avec un Seigneur du Sud récemment installé dans une ville qu'il nomma Ektorvil situé non loin de la ville de Trénétif.

Ils auraient aussi passé des accords commerciaux avec la Inch corrum Fondation.

Un pacte d'alliance militaire serait signé entre les forces Parses et celles d'Arween.

LES TERRES SAUVAGES

On ne connaît pas grand chose des terres barbares, pour la bonne et simple raison que personne n'a jamais réussi (ni essayé d'ailleurs) à en dresser une cartographie précise.

La raison en est simple, ces terres sont peuplées par des êtres sanguinaires et barbares d'une puissance et d'une dangerosité impressionnante, si bien qu'aucune mission d'exploration n'a pu jusqu'à ce jour l'étudier. D'autre part ces terres sont coupées du monde des hommes par une chaîne de montagnes particulièrement abrupte. Si bien qu'aucune des différentes parties ne semble vouloir se risquer à la traverser pour découvrir l'autre coté.

Ces vastes territoires abritent de nombreuses races que les humains nomment monstrueuses.

Les Ogres et les géants parcourent les régions vallonnées et parfois même les contre forts des montagnes barbares.

Les Gnolls, et les hommes bêtes se livrent une guerre sans merci au milieu des plaines de l'ouest.

Les hommes rats ont creusés des galeries sous la surface impressionnante. Leur domaine souterrain s'étend sous quasiment toutes les terres sauvages. D'aucun prétendent même que certaines de leurs galeries franchiraient les montagnes barbares et qu'ils seraient bientôt en mesure d'envahir le royaume des hommes.

Aux abords des contre forts des montagnes barbares les tribus orcs ont installés leurs camps de guerre. Ils défendent ainsi les rares accès au cœur des montagnes barbares. Leur vie n'étant voué qu'à la guerre, leurs armées sont capables d'affronter quasiment n'importe quelle menace (naturelle).

LES MONTAGNES BARBARES

C'est ainsi que l'ont nomme la chaîne de montagnes qui séparent les mondes des hommes des terres sauvages. De part leur nature extrêmement escarpés et accidentés, très peu de créatures ont réussi à s'y établir durablement. Les seules exceptions sont les gobelins, qui ont creusé leurs cavernes au plus profond des montagnes et les orcs qui ont envahis les seules terres habitables.

En effet, il y a de cela des éons les hauts plateaux des montagnes barbares étaient habités par une race d'elfe des montagnes. Or il arriva d'une escouade d'orcs découvrit un des passages caché des elfes. Il s'en suivit une guerre sanglante qui dura des années. Les orcs beaucoup plus féconds, finirent par venir à bout de la résistance acharnée des elfes.

Lorsque ceux-ci eurent la certitude d'être perdu, ils partirent dans les montagnes et se livrèrent à une guérilla incessante. Les orcs s'installèrent sur les hauts plateaux et bâtirent leurs huttes sur les ruines elfiques. Durant des décennies les elfes rescapés harcelèrent les orcs jusqu'à ce que les derniers d'entre eux périssent. De cette époque date la haine virulente des orcs pour les elfes, et inversement.

Une fois établis sur les hauts plateaux les orcs se multiplièrent rapidement et furent bientôt capables de former des armées gigantesques à chaque génération. Ainsi ils attaquèrent régulièrement le monde des hommes et certaines races des terres sauvages.

Régime et Croyances :

Que se soit sur les terres sauvages ou dans les montagnes barbares, les tribus marchent toutes au son de la voix du plus fort. Ainsi les créatures les plus puissantes comme des dragons, où des seigneurs de guerre géants sont souvent considérés comme des dieux par leurs troupes.

Certains prient des dieux, mais ceci ressemble plus à des superstitions qu'à des religions. La culture des traditions est plutôt chamanique que cléricale.

LA LEGENDE DES DEMONS OUBLIES

Aussi loin que remonte notre histoire, elle comporte des événements étranges et non expliqués. Des bribes de récits subsistent aujourd'hui sur la vie avant les dieux, mais, ceux-ci sont tellement épars qu'ils en deviennent indéfinissables. Seul le hasard a réussi à réunir des morceaux d'histoires, qui éclairent ponctuellement des passages sombres de cette époque.

C'est ainsi que l'on apprit qu'il existait sur notre terre, bien avant l'apparition des astres, des êtres mystérieux aux pouvoirs insondables, qui vivaient de ci de la, sans rien devoir à quiconque et ne se préoccupant guère du confort d'autrui.

Cette espèce ne vivait en harmonie avec personne et n'adhérait à rien. Elle n'était pas plus agressive que pacifiste, tant que personne ne venait troubler leurs intérêts ou leur bon vouloir. Aucune règle ni aucune structure ne pouvait leur être proposées ou imposées.

A l'apparition des dieux, après la scission de l'astre lunaire, cette façon de vivre fut décrétée non conforme voir menaçante par l'ensemble des êtres vivants sur cette terre. Les dieux apportèrent aux différentes espèces un cadre de vie dans lequel chacun pouvait se retrouver et où l'ordre des choses ne pouvait être troublé...

Par conséquent cette espèce fut considérée comme extrêmement gênante et devait par la force des choses, disparaître. Ne voyant que le mal en eux; on les nomma « les démons » et il fut décrété leur éradication totale. Ainsi, les hommes, les créatures et toutes les forces des 4 cultes confondus les traquèrent jusqu'au confins du monde. Mais, les démons avaient des capacités extraordinaires de résistance et ne pouvant tous les détruire aussi facilement qu'ils l'auraient pensé, les dieux furent contraints d'unir leurs forces afin de les enfermer à jamais dans les limbes. Reclus dans ses confins, ces créatures ne pourraient plus jamais en sortir et la terre serait à nouveau sous le joug des hommes.

Les dieux ordonnèrent la grande chasse aux démons vers l'an 675 ! Il s'en suivit la plus grande guerre des peuples unifiés au centre du désert de Raënhobie. C'est ainsi que les démons furent emprisonnés dans les limbes.

On n'entendit plus jamais parler de ceux-ci. Seuls quelques textes éparpillés permirent de reconstituer cette histoire. On parle aujourd'hui, mais très peu, de la légende des « démons oubliés ».

Réapparition des démons.

Au moment même où Onoldan gagna les jeux du solstice de l'an 864, il y eut un afflux d'énergie qui déchira l'espace temps entre notre monde et celui des limbes, créant ainsi un passage entre ces deux mondes pendant de trop longues minutes. A ce moment précis, une chose de la plus extrême importance venait de se passer mais on ne comprit pas de suite ce qui s'était passé.

Il y eut peu de témoins de la scène, mais l'on dit qu'il s'agirait d'une horde de démons oubliés qui se seraient échappés des limbes avec à leur tête un être d'une beauté inénarrable. Nul ne pourrait dire le nombre de démons qui était sorti, mais l'on raconte qu'ils seraient au minimum d'un millier.

Après le bastion de Malmerhein.

L'an 865, suite à la renonciation d'attaquer Andromédia, sans la Fée Arzath, les démons ont entrepris une retraite vers le désert de Raënhobie. A cette époque, il n'y avait pas vraiment de structure hiérarchique, ni même de lois pour régir les démons. Pendant de trop longs mois, le chaos, les guerres de pouvoir et d'influence régnèrent dans leurs rangs, faisant des centaines de victimes parmi les démons. Ceci dura, jusqu'au jour où il fut créé un code de commandement, rédigé dans le livre de THANAHORN, ainsi que l'élection d'un seigneur et maître de tous les démons, le Seigneur RAINOCKS.

Depuis, une structure hiérarchique, politique et guerrière c'était mis en place au sein des démons oubliés. Une sorte de société parallèle se construisait au centre du désert de Raënhobie et c'est ainsi, que l'on vit apparaître de petits bâtiments, puis des temples dont l'architecture était totalement inconnue, pour finalement former une ville à part entière. Un jour les démons entreprirent de construire une immense et imposante pyramide de pierre noire qui engloba toutes les autres constructions, créant ainsi un espace totalement clos et uniquement réservé aux démons oubliés. Puis, plus rien ne bougea au niveau de l'aspect visuel de la Pyramide Noire...

Pendant très longtemps, tous les observateurs humains qui avaient pu s'en approcher ne purent s'apercevoir de ce qui se tramait à l'intérieure, sans le payer de leur vie...

Vers la fin 864, on découvrit que les démons avaient commencé de gigantesques travaux de construction souterrain. En effet, ils construisaient la plus grande ville souterraine du monde des 4 lunes, unique en son genre de part sa conception et son étrangeté démoniaque. La ville de KA'HELHORN allait devenir le fief des démons oubliés et toute introduction humaine était simplement punie de mort.

De nombreux hommes ont tenté de s'introduire à KA'HELHORN, mais peu y sont restés assez longtemps pour donner des détails vraiment très précis sur son architecture. Selon les observations faites, cette ville devait probablement être creusée à plus de 100 mètres de profondeur et d'une taille à faire pâlir les plus grands administrateurs du monde des 4lunes.

L'entrée de KA'HELHORN se faisait sur un immense dôme de près de 2 km de diamètre, aboutissant sur des bâtiments dont l'architecture dépassait l'imagination humaine, bardé de hiéroglyphes et de statues de démons. Au centre de la ville était érigée une immense sculpture qui représentait RAINOCKS sur son trône et juste en dessous des escaliers s'enfonçaient dans la roche. Ensuite tout avait l'air d'être organisé par niveau creusé à même le sol et plus on descendait, plus la ville prenait de la grandeur et un sens dont seul les démons en connaissaient le secret.

On a aussi appris que les démons commençaient à muter en différentes castes, avec chacune des spécificités bien à part. C'est comme cela que l'on vit apparaître des démons mineurs, espions, explorateurs, magiciens et une reine démon que l'on nommait la KAMILLIA la reproductrice.

Une véritable identité démoniaque commençait peu à peu à voir le jour sur les terres des 4 lunes ; cela ne laissait que peu de chance à ceux qui voudraient contre carré ce fléau.

Les démons en 867 !

Le regard des anciens a été retrouvé sous la pyramide noire, lors de la construction de la ville de Ka'elhorn. Evidemment, il ne pouvait rien savoir de ce qui s'était passé sur terre entre le moment où il avait été mis en sécurité et le moment où il a été retrouvé.

Le « regard des anciens » a de suite repris sa place parmi les démons, comme avant leur emprisonnement dans les limbes, et trône à présent au côté du seigneur Rainocks. Cependant, il fallait qu'il revoie à nouveau le monde pour pouvoir aider les démons et pour ce faire, il devait sortir de Ka'elhorn.

Bien entendu, ceci devait se faire dans la plus grande discrétion et sécurité possible. Se posaient alors différents problèmes, car un démon devait accompagner le « regard des anciens » à travers la terre des 4 lunes sans qu'aucun homme ne puisse éveiller quelconque soupçon sur le plan des démons.

Ainsi les magiciens commencèrent à plancher sur le sujet et ils conçurent un plan machiavélique...

Tout d'abord, on recruta un démon espion qui était la meilleure espèce de démon pour faire ce travail. Celui ci devait se sacrifier physiquement afin qu'on puisse isoler son âme. Ensuite, il suffirait de trouver l'humain adéquat qui pourrait accueillir l'âme du démon.

Rainocks n'eut aucun problème à trouver un espion, car c'était un honneur pour eux de pouvoir accomplir une telle mission. Par contre, il fallait trouver l'humain idéal et ceci était chose moins aisée !

On savait que Ka'elhorn était la proie de petites équipes humaines qui voulaient y pénétrer afin de dévoiler les secrets de sa défense.. On ordonna donc de laisser entrer les humains pour les attirer vers un piège fatal. Ensuite, il n'avait plus qu'à les capturer et à faire le choix de l'humain. Il ne fallu pas attendre très longtemps avant qu'une équipe de 4 humains se rendit à Ka'elhorn...

Au début de la saison sèche, nos espions avaient repéré une bande de 4 hommes qui se dirigeaient vers Ka'elhorn, en ayant sans doute l'intention d'y pénétrer. Ceux si n'eurent aucune difficulté à entrer dans la ville et on les laissa venir jusqu'au piège. En deux temps trois mouvements, 3 hommes furent piégés. Un seul réussi à disparaître, on ne sait comment. Un des prisonniers avait un profil intéressant, il était mystique de l'ordre de DEIMOS et cela pouvait convenir pour le plan du « regard des anciens ». De suite, une horde de magiciens et d'érudits entreprirent l'opération d'insertion de l'âme du démon espion dans le corps de l'homme.

Après quelques 15 heures de torture, l'humain laissa une place à l'âme du démon pour s'intégrer dans son corps. Et là Oh !! surprise !!! Réussite totale !

On avait pu garder tout ce qui devait rester de l'humain, avec l'apparence, la voie, le savoir magique, les attitudes etc... mais il était totalement contrôlé par le démon.

Le seul point noir, fut lorsque le « regard des anciens » prit la parole au travers de l'humain, en effet à ce moment c'était l'apparence du démon qui reprenait le dessus sur l'homme !!! C'était un spectacle plutôt effrayant qui n'aurait laissé personne indifférent !

Tant pis, les démons prirent le risque de laisser aller le « regard des anciens » redécouvrir le monde ainsi ! Le démon espion qui le protégeait, était assez rusé pour ne pas être indisposé avec des témoins gênants ! Son chemin le dirigea droit vers les terres de DEIMOS pour deux mois puis il se dirigea vers Patrailoin, car on venait d'y retrouver la fameuse pierre de MADHILA !

La disparition des démons oubliés

Les démons s'étaient durablement installés au centre du monde, construisant une solide pyramide, ayant une armée de loin la plus puissante de la terre des 4 lunes et une magie presque inconnue pour les hommes. Ils représentaient une menace bien plus importante que toutes les autres ethnies, comme les trolls, orcs ou scavens que pouvaient compter les terres sauvages.

Mais aussi grande et puissante que fut ce peuple démoniaque, il fut réduit en cendre par l'esprit de la pierre de Madhila.

En effet, lorsque les hommes qui sont allés à Ektorvil ont utilisé la pierre, celle si a délivré toute sa puissance en la matérialisant sous la forme d'un être pure de magie, Nahabouh. A qu les hommes ont pu donner l'ordres de détruire la pyramide de Ka'Elhorn ainsi que tous ces habitants.

Nahabouh était le fruit du travail des Drénaïs, peuple disparu et détruit depuis plus de 1000 ans, par les forces Nékroms lors de l'air Antique du monde. Dans leur grande sagesse, les Drénaïs avaient de loin surpassé les hommes dans l'art de la magie et Nahabouh en fut leur création ultime. Celui ci était emprisonné dans la pierre de Madhila, pendant des milliers d'années, afin de protéger les gens qui auraient pu l'approcher, car il se nourrissait de leurs émotions et les pervertissaient à des fins destructrices. Ce fut grâce au travaux du sage Daréus et des ces 4 médaillons de pouvoir que le mage Ystrahal pu ordonné à Nahabouh d'accomplir son funeste destin.

Ainsi la menace démoniaque fut détruite à jamais du monde des 4 lunes.