

CONTENU

Introduction aux Légendes de Sully.	6
Les Guildes	6
LA GUILDE DU COMMERCE	6
LA GUILDE DES MAGES	7
LA GUILDE DU SAVOIR	7
LA GUILDE DES HORLOGERS	7
LA GUILDE DES MERCENNAIRES	7
Les Dieux	11
Edenna	11
Spéléa	11
Aeria	11
Oumét	11
L'inquisition ou l'ordre du fer noir :	12
Nécropolis	13
localisation	13
Descriptif	13
Les lois générales	13
type de gouvernement	13
Les dirigeants importants	14
Les lieux importants	14
Les 7 Vents	15
localisation	15
Descriptif	15
Au niveau politique	15
Les lois générales	15
Les dirigeants importants	16
Les lieux importants	16

Moskova	17
Localisation	17
Descriptif	17
Les Pietrebourg	17
La religion	18
Les lois générales	18
Les dirigeants importants	18
Les lieux importants	18
Technopolis	19
localisation	19
Descriptif	19
Les lois générales	19
Les dirigeants importants	19
Les lieux importants	20
Ferniguar	21
Localisation	21
Descriptif	21
Des contrats	21
Les Cinq	21
La Très Sainte Cour de Ferniguar	22
Les lois générales	22
Les dirigeants importants	22
Les lieux important	23
Amdock	24
localisation	24
Descriptif	24
LES LÉGENDES D'AMDOCK	24
LES VILLES D'AMDOCK	24
POLITIQUE	25
Les lois générales	25

Les dirigeants importants	25
Les lieux importants	26
Les Terres Nomades	27
LOCALISATION	27
DESCRIPTIF	27
LES LOIS GÉNÉRALES	27
BLASON - DEVISE	27
TYPE DE GOUVERNEMENT	27
LES DIRIGEANTS IMPORTANTS	27
LES LIEUX IMPORTANTS	28
Inesco	29
Localisation	29
Descriptif	29
Les lois générales	29
Blason et devise	30
Les dirigeants importants	30
Les lieux importants	30
Géopolitique	30
Armée	30
Sylvester	31
Localisation	31
Descriptif	31
Les lois générales	31
Les dirigeants importants	31
Les lieux important	Erreur ! Signet non défini.
Géopolitique	31
Edwin	32
Localisation	32
Descriptif	32
Les lois générales	32

Blason et devise	32
Les dirigeants importants	32
Les lieux important	Erreur ! Signet non défini.
Géopolitique	33
Elisabethin	34
Localisation	34
Descriptif	34
Les lois générales	34
Blason et devise	34
Iles colpe	35
Localisation	35
Descriptif	35
La vie des Habitants	35
L'Empire Theut	36
Localisation	36
Historique	36
Descriptif	36
Les dirigeants importants	37
Lois et Titre	38
Les Territoires du Nord	40
Localisation	40
Descriptif	40
Les lois générales	40
Blason et devise	40
Chimoran	41
Localisation	41
Descriptif	41
Les terres dort	42
Localisation	42
Descriptif	42

Les lois générales	42
Îles de Parat	43
Localisation	43
Descriptif	43
Les Tribaux	44
Localisation	44
Descriptif	44
Les lois générales	44
Blason et devise	44
Royaume Nains	45
Localisation	45
Descriptif	45

INTRODUCTION AUX LÉGENDES DE SULLY.

Kerfol est un monde diversifié, où de nombreuses cultures vivent plus ou moins en harmonie selon leurs affinités. Certains empires sont très métissés tandis que d'autres sont plus hégémonistes. D'un point de vue technologique, l'évolution a atteint des degrés divers, de la roue à la poudre canon. Certains peuples sont particulièrement évolués dans une branche précise ou une autre.

La grande majorité des habitants de ce monde vénèrent 4 divinités principales connues couramment sous les noms de Spéléa, Edenna, Aeria, Oumeï

Spéléa est l'Impératrice de la Mort, Edenna est la Mère de Vie.

Aeria est la Maîtresse du Temps, Oumeï est le Clairvoyant.

Ces divinités sont parfois connues sous d'autres noms selon les cultures.

Il y a quelques mois une presqu'île est apparue sur le continent Original.

Cette presqu'île provoqua des dégâts majeurs aux empires environnant (surtout dans l'empire de l'Edwin et l'empire Sylvester). Elle apporta également un étrange portail...

Sur cette presqu'île, il n'y a qu'un village, au peuple diversifié, du nom de Sully.

LES GUILDES

LA GUILDE DU COMMERCE

Devise de la guilde : le silence est d'or.

Cette guilde existe depuis toujours. Elle offre ses services contre monnaie, échange, ou autres ...

Elle a mis en place un prix minimum des choses.

Son représentant le plus élevé est appelé le conseiller suprême celui-ci est élu ou réélu toute les décennies (il ne peut être élu que deux fois et doit préalablement avoir été conseillé). Il est responsable de l'ordre des Marchands et dirige la guilde avec l'appui de 9 conseillés (soit un par branche de travail : 3 recolte – 4 métier – 2 au choix entre med masseur mercenaire mage vol). Un conseillé ne peut être élu que deux fois de suite.

Chaque conseillé est responsable de son ordre vis à vis du conseil, il doit faire appliquer les décisions du conseil et faire remonter les informations reçues de ses membres.

Donc en dessous du conseillé suprême, il y a les maîtres marchands et les maîtres de caravane, ensuite les Marchands, et enfin les apprentis marchands.

En dessous des conseillers, il y a des responsables de région ensuite responsable de territoire « défini » enfin les artisans

Chaque membre de la guilde du commerce a un droit de vote pour définir son membre supérieur direct.

La communication est une chose primordiale de la guilde aussi a-t-elle fait un partenariat avec la poste, mais malgré ce partenariat ce sont bien deux guildes séparées l'une de l'autre. Toutefois il n'est pas rare de retrouver un marchand qui soit à la fois membre de la guilde des marchands et membre de la poste.

Le rôle de la guilde

Toutes les années, elle ajuste les prix de toutes marchandises et services en fonction de l'offre et de la demande. Si les cours sont trop élevés, elle peut (cas de force majeure) après enquête approfondie dévaluée une denrée (car son cours est monté trop vite sans raison objective).

Lors de cet ajustement de prix on déclare la quinzaine des bonnes affaires : pendant ces quinze jours les prix ne peuvent plus augmenter (autrement dit, on peut toujours vendre moins cher que le prix « officiel » mais jamais

plus haut) tout contrevenant à cette règle doit directement être dénoncé au conseil qui prendra des mesures draconiennes envers le fautif.

Le but premier de la guilde est de fournir denrées et services divers

Avantage d'être membre :

Elle permet à son membre d'avoir des réductions sur les services que celle-ci peut fournir. Pour rester membre de la guilde chaque membre doit lui verser une somme. Plus cette rémunération est élevée, plus sa position de membre sera élevée et plus il obtiendra de réduction et de services différents. (Attention être membre élevé ne voudra pas forcément dire que votre rang au sein de la guilde sera élevé cela est deux choses différentes)

LA GUILDE DES MAGES

La guilde de la magie a été créée afin que les apprentissages de la magie soient enseignés à toutes personnes voulant s'instruire aux arts de la magie. Pour ce faire, elle a fait une association avec la guilde du savoir afin d'avoir une ouverture plus large sur les territoires où cet art pourrait être enseigné.

LA GUILDE DU SAVOIR

La guilde du savoir a été la première guilde à voir le jour au sein de ce monde. L'histoire prétend qu'à l'arrivée des premiers « Hommes » sur Kerfol, ils s'établirent sur une contrée qui devint par la suite une partie de l'empire Moskovar.

Au vu des différentes connaissances rassemblées dans ce monde, ils décidèrent de créer une place où l'on pourrait rassembler toutes les connaissances afin qu'elles ne soient pas perdues. C'est de là que la guilde du savoir a été créée et qu'en découlera, par la suite, un certain nombre d'autres guildes importantes du monde. Par la suite, la guilde du savoir créa sa propre ville afin de mieux s'étendre et gagner en influence. Cette ville devint la capitale de Technopolis.

Une légende existe au sujet de la guilde du savoir, elle aurait créé une immense bibliothèque quelque part sur le monde où tout le savoir aurait été envoyé afin qu'il ne soit pas perdu.

LA GUILDE DES HORLOGERS

Nouvelle Guilde implantée sur le Continent, et ce après avoir reçus l'autorisation de la Guilde du Savoir d'après le décret 1698.

Elle a pour but de fournir ses services d'horlogeries, serrureries et expertise en mécanique fine à tout un chacun par le biais de différentes échoppes qu'elle est en train d'implanter dans les différentes régions.

Son Siège principal a été établi au sein des Terres Nomades.

LA GUILDE DES MERCENNAIRES

De tout temps, les races humanoïdes se sont rassemblées en fonction de leurs affinités, en groupes plus ou moins coordonnés, les guildes.

Bien que le terme guilde mercenaire définisse intrinsèquement un regroupement de combattants mercenaires payés pour se battre, il arrive fréquemment que ces guildes s'ouvrent à d'autres corps de métiers.

Il n'est donc pas rare de trouver au sein de chaque guilde des groupes d'artisans, de mages, de prêtres et de soigneurs.

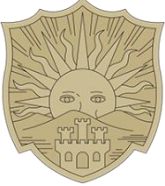




Cette multidisciplinarité permet aux guildes de garder une certaine autonomie.




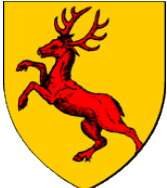
Chaque contrée de ce monde comprend plusieurs guildes de mercenaires, elles y sont plus ou moins influentes en fonction de leur implantation, ...

Ces dernières sont très nombreuses et de tailles diverses allant de quelques individus à plusieurs milliers de membres.

Bien que chacune d'entre elle ait son indépendance, une nouvelle guilde ne peut être créée qu'avec l'appui d'une grande guilde.

Il en existe actuellement neuf.

<p><u>Guilde de l'Aube dorée</u></p>	
<p><u>Guilde Brow</u></p>	
<p><u>Guilde de l'Aigle d'argent</u></p>	
<p><u>Guilde de la Rose bleue</u></p>	
<p><u>Guilde du Lion flamboyant</u></p>	

<p align="center"><u>Guilde de la Mante d'émeraude</u></p>	
<p align="center"><u>Guilde du Paon céleste</u></p>	
<p align="center"><u>Guilde du Sanglier Obstiné</u> <u>Aussi appelé : les Corsaires</u></p>	
<p align="center"><u>Guilde du Cerf Majestueux</u></p>	

Développement et expansion :

Lorsqu'une guilde souhaite prendre pied dans une nouvelle cité ou une nouvelle contrée, cette dernière crée un nouveau chapitre ou une nouvelle division. Un haut gradé de la division mère est envoyé dans cette contrée pour y engager de nouveaux compagnons et développer ce nouveau chapitre.

Une guilde naissante peut, dès lors, demander à l'une de ces 9 grandes guildes de la parrainer et ainsi devenir ce nouveau chapitre ou division.

Dans tous les cas cette affiliation est unique et le serment prêté ne pourra être défait.

Bien qu'ayant leurs propres objectifs, chaque nouveau chapitre devra conserver la ligne directrice définie par la division mère et le cas échéant devra lui rendre des comptes.

Au fur et à mesure des contrats accomplis et du nombre de membres, la guilde (chapitre) gagnera en visibilité et en influence.

C'est sur cette base qu'a été créé le jeu de pouvoir auquel les guildes se sont livrées

Chaque chapitre, guilde affiliée, apporte à la grande guilde qui la parraine plus d'influence et donc de pouvoir.

Ce jeu qui a duré plusieurs siècles a permis à plusieurs grandes guildes d'asseoir leur pouvoir et de prendre le pas sur leurs concurrentes.

Ce système pervers a cependant créé de fortes tensions entre plusieurs protagonistes et de graves dérives aux dangereuses conséquences.

LES DIEUX

Bien que de nombreuses variantes existent à travers le monde et suivant les cultures, la genèse divine nous dit ceci :

‘‘De la pensée naquirent 4 dieux. Ils se définirent face aux hommes comme un frère et trois sœurs. Mais ce choix dénommatif est afin que nos esprits puissent comprendre un concept bien supérieur. Les 4 créèrent le monde ensemble et se partagèrent, suivant leurs caractères, la trame du monde :

EDENNA

Edenna est une déesse entière et pleine de fougue. Ses joies sont communicatives, ses colères légendaires, et ses peines dramatiques. Ses sentiments sont changeants mais toujours vécus avec passion et fougue. Cette déesse s'intéresse à certains humains mais l'ennui fini toujours par la gagner et elle disparaîtra pour un autre amusement. De nombreux ménestrels, chefs de guerre ou amants ont pâti de cet abandon dans l'histoire. Seul Oumeï, son frère, parvient toujours à l'amuser. Ses deux autres sœurs la consolent et l'aident à maîtriser sa colère (Spéléa) ou l'obligent à prendre ses responsabilités (Aeria).

Les domaines principaux : La vie, l'amour, la jalousie, la guerre, l'art, l'espoir, la maladie, la jeunesse, le semis.

SPÉLÉA

Spéléa est une déesse compatissante, attentive et posée. Il lui arrive d'être submergée par l'empathie qu'elle a pour tout ce qui couvre ce monde. Cependant ses rares colères sont glaciales et ses actes sont toujours réfléchis.

Spéléa écoute toutes les prières mais refuse l'égoïsme. Il se peut que quand elle trouve des demandes futiles, elle modifie le destin des gens pour qu'ils comprennent la vraie souffrance. C'est pourquoi celui qui la prie doit toujours peser l'importance de sa demande par rapport à ce qui l'entoure. Au sein du monde divin, elle se promène souvent avec Edenna et Oumeï pour les soulager de leurs frasques. Souvent, elle retrouve Aeria pour profiter de sa sage froideur. Mais ses moments favoris sont quand elle crée de nouvelle chose avec Edenna.

Les domaines principaux : Mort, tempérance, paix, récolte, sommeil, fraternité, générosité, art.

AERIA

Aeria est la déesse la plus intelligente. Considéré comme un esprit largement supérieur, elle déteste la médiocrité et le contentement. Elle pousse les créatures intelligentes à chercher toujours plus loin. Cependant, elle déteste les trahisons. Aeria est la défenderesse des faibles et des opprimés. C'est la première à avoir aidé les créatures pensantes à créer les premières cités. Elle leur a montré comment survivre et se développer, combattant à leur côté face aux créatures impies qu'elle déteste par-dessus tout Aeria est la grande sœur pour les autres dieux. Posée, elle les écoute et les conseille. Les débats avec Oumeï sont souvent les plus animés, mais ces deux-là aiment jouer à des jeux de réflexion ensemble.

Les domaines principaux : Temps, immuabilité, sagesse, commerce, loi, croissance, philosophie, paix.

OUMÉÏ

Oumeï, dieu taquin et joueur. Extrêmement intelligent, il aime les défis et les énigmes. Ses colères sont aussi soudaines que les dévastations qu'il provoque. De temps en temps il crée également des catastrophes, juste pour que quelque chose se passe. Il ne reste que très rarement en place et ne trouve que très rarement les êtres pensants distrayant, leur préférant les forces naturelles. Il aime contourner les règles de sa sœur Aeria et participe de temps en temps aux frasques d'Edenna. Il incite Edenna et Spéléa à se surpasser dans leurs arts et converse des jours entiers avec Aeria.

Les domaines principaux : Hasard, catastrophe, vol, jeux, changement, vol, intelligence, folie, philosophie.

L'INQUISITION OU L'ORDRE DU FER NOIR :

L'inquisition regroupe les prêtres des quatre cultes qui se sont fixé un but sacré. Ils ont juré de ne quitter leurs quêtes avant que celles-ci soient accomplies. Ce but sacré peut être aussi simple que de retrouver un criminel ou un voleur ayant commis des actes horriblement choquant ou ayant attaqué un lieu de culte et ayant été frappé d'anathème. Mais elle peut aussi être une quête impossible et de ce fait permanente (Détruire tous les morts vivants, protéger tous les enfants du mal, faire un monde de paix, ...) En somme, toute promesse est possible. Et n'est connue que par les églises.

Par sa promesse sacrée, le prêtre d'un des temples abandonne toutes les gloires personnelles tant que sa quête n'est pas accomplie. Son rang est donc suivi par le titre de « fer noir » pour effacer toute comparaison possible. Il recevra cependant toute aide des 4 cultes. Dans les quêtes les plus grandes, plusieurs prêtres œuvrent à faire le même serment sacré afin de s'épauler. Ils viennent rarement du même culte car leurs enseignements différents leurs donnent une bien plus grande vision du monde...



NÉCROPOLIS

Mourir n'est pas la fin : la Garde des Morts veille...

LOCALISATION

Elle est la terre la plus au nord des Cinq du Septentrion. Voisine des Royaumes d'Edwin à l'ouest et de ceux du nord à l'est, elle partage sa frontière sud avec Moskova, et dispose d'une large côte ouvrant sur la Mer Gelée.

DESCRIPTIF

Nécropolis est un pays qui est consacré à la mort et à **Spéléa**. Sa population est principalement composée de prêtres -de Spéléa- de quelques artisans et paysans ainsi que de la **Garde des Morts**. Nécropolis est un pays qui n'a qu'une seule entrée la ville de **Spéléapolis**. C'est d'ailleurs la seule ville qui est présente sur ce territoire. Le reste le pays est entouré d'une grande muraille où repose les morts. Il existe bien quelques villages dans cette imposante muraille qui sont les points de relais de la **Garde des Morts**.

Les habitants de Nécropolis collectionnent tout ce qui est en rapport avec les morts et leur témoignent un grand respect.

La garde des morts traverse tous les pays en quête des morts et des objets liés à la mort pour les conduire vers leur dernière demeure. Elle a également pour mission de veiller au sommeil des morts et est spécialisée dans la lutte contre toutes créatures ou personnes qui utiliseraient la mort comme un jeu.

Pour les adeptes de Spéléa, il est important de faire au moins une fois dans sa vie un pèlerinage dans cette contrée afin de comprendre toutes les facettes liées à la mort.

Au-delà de l'aspect religieux et bien que sobre et liée à la mort, **Spéléapolis** est une ville particulièrement impressionnante, ses constructions des plus grands monuments aux morts à la plus modeste demeurent sont des chefs d'œuvres d'architecture et de sculpture sur roche. Elle a ainsi gagné son surnom de **Cité des Arts**.

LES LOIS GÉNÉRALES

- Respecte les morts autant que les vivants
- Tuer est un crime
- Voler est punissable
- A la Garde des Morts, tu obéiras
- Nous chérissons la diversité dans le respect de la mort

TYPE DE GOUVERNEMENT

Système démocratique de la sagesse.

Chaque habitant vote pour 20 **Dirigeants** dont l'expérience dans différents domaines n'est plus à faire (économique, religieux, combat, connaissance technologique, magique, etc.).

Ils sont élus pour 7 ans.

Les 20 **Dirigeants** élisent dans la population :

- **1 premier ministre**
- **1 chef de la Garde des Morts,**
- **1 ministre des ressources**
- **1 ministre des affaires internationales**

Les 20 **Dirigeants** se partagent une série de fonctions et demandent régulièrement des rapports à leurs ministres, qu'ils peuvent révoquer à la majorité simple.

Ils ont autorité sur la **Gardes des Morts**.

Le Grand Mestre a un rôle de garde-fou et doit trancher au besoin. Il est choisi parmi les plus âgés. Il doit :

- être apte à assurer la fonction

- avoir été ministre ou dirigeant
- avoir servi dans la Garde des Morts

LES DIRIGEANTS IMPORTANTS

- les Ministres
- les Dirigeants
- le Grand Mestre
- le Grand Prêtre de Spéléa

LES LIEUX IMPORTANTS

- Spéléapolis
- Le Musée de la Mort
- L'Arche des Morts : le Grand Temple de Spéléa
- Le Musée de l'Art
- Le Cimetière des Rois et des Seigneurs



LES 7 VENTS

Tout change même le temps, mais les vents nous guident.

LOCALISATION

Située au nord-est de notre monde la Contrée des 7 Vents partage une frontière avec Ferniguinar au sud et avec Technopolis à l'Ouest et est bordé par la Grande Mer Gelée au nord et à l'est.

DESCRIPTIF

La contrée des **7 Vents** est la terre natale du peuple **pewie**. Elle est entourée d'un côté de **montagnes infranchissables** par voie terrestre et de l'autre par l'**océan**. Au fil du temps, cette région est devenue la capitale de dévotion de la déesse **Aeria**. La vie y est très calme et ce malgré les **grands vents** qui y soufflent continuellement.

Actuellement, la contrée des **7 Vents** est régulièrement polluée à cause des émanations gazeuses de **Technopolis**.

Bien que plusieurs villes jalonnent la contrée, une majorité d'entre elles restent inaccessibles à la plupart des races et se composent principalement de pewies. Certaines légendes parlent même de cités dans les nuages.

La seule ville accessible est **Aéroville** dédiée à **Aeria**. Cette ville ancestrale qui semble figée dans le temps est ornée de structures de pierre datant d'une autre époque.

Aéroville est constituée de commerces importants qui proposent bon nombre de produits de toute la contrée. Des hauteurs de la capitale, lorsque le temps est calme et beau, on peut voir des villes dans les montagnes qui semblent croître à vue d'œil.

Il n'y a pas réellement d'habitants à **Aéroville** car les gens qui y commercent utilisent les divers moyens de transports, comme ces superbes goélettes-volantes en bois rouge.

Lorsqu'on arrive dans cette ville, on peut voir à son entrée le grand palais de justice « **le Voldurin** » la plus somptueuse de ses battisses. Il rappelle qu'ici, on ne rigole pas avec les lois. Elles sont considérées par tous comme des lois justes, sages, humaines et exemplaires. Les meilleurs juristes de notre monde ont tous fait un stage dans cette institution.

Bien que **Aéroville** ne soit pas la ville la plus développée technologiquement, il existe une bonne dizaine de laboratoires de recherches dans les domaines les plus variés (mathématique, philosophie, sciences exactes, médical, ...) et la connaissance y est bien présente.

C'est à Aéroville vous pouvez également admirer le Grand Temple d'Aeria et ses nombreux monastères.

Pour terminer, sachez encore qu'Aéroville est une ville de paix grâce à ses enceintes naturelles et ses grandes murailles. Sans compter sur l'armée d'Aéroville qui la mieux entraînée pour la défense, hormis peut-être celle du peuple nain.

AU NIVEAU POLITIQUE

Chaque habitant né dans les contrées des **7 Vents** vote dans sa ville ou son village d'origine.

Ils élisent des représentants du peuple. Ceux qui ont le plus de voix deviennent bourgmestres ou, s'ils ont moins de voix, échevins pour différentes fonctions selon les besoins locaux. Un échevin-sénateur représente sa ville ou son village au sénat d'Aéroville au prorata du nombre de voix de sa ville ou de son village. Lors de la Grande Assemblée des Sénateurs, eux-mêmes élisent le président de la Chambre des Gouverneurs –qui devient le Président de la Contrée des 7 Vents- et différents ministres parmi les échevins-sénateurs après de long débats. Les décisions se prennent toutes à la majorité des 2/3.

LES LOIS GÉNÉRALES

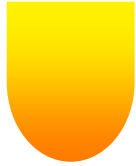
Toutes infractions, tout crimes sont jugés dans un procès dit juste et public -ou non en fonction du crime (le vol, le meurtre, la torture, la maltraitance, etc.) Tout est punissable et défendable au cours d'un procès. Les peines vont d'une amende, travaux d'intérêt, conciliation, emprisonnement. Notons que la plus lourde peine est l'enfermement à vie et que la torture n'est pas une sanction.

LES DIRIGEANTS IMPORTANTS

- le Grand Prêtre d'Aeria
- le Président du Sénat et ses ministres
- les Hauts Juges
- le Bourgmestre d'Aéroville

LES LIEUX IMPORTANTS

- le Palais de Justice
- le Parlement
- le Grand Temple d'Aeria



MOSKOVA

LA GRANDE NATION

Le tzar est notre guide, il nous protège et nous le rend au centuple

LOCALISATION

Situé au centre du continent et sans accès direct à la mer, Moskova est un pays encerclé de nombreux voisins :

- Au Nord : Necropolis et les Royaumes du Nord
- A l'Ouest : Ferniguinar
- Au Sud : Sylvester et les Tribaux
- A l'Est : les Royaumes d'Edwin

DESCRIPTIF

Moskova est une nation tzariste.

LES PIETREBOURG

Le dirigeant de cette nation est **Nicolas III de Pietrebourg**, arrière-arrière-petit neveu d'Yvan 1^{er} de Pietrebourg, premier Tzar de Moskova, Fondateur de La Grande Nation.

Moskova est un pays très pieu et prie les 4 dieux de manière égalitaire. Outre sa situation centrale, la nation tzariste peut compter sur ses nombreuses ressources pour se développer. Le pouvoir est centralisé par le tzar et ses nobles qui sont les uniques propriétaires des biens de la nation.

L'histoire de la famille de Pietrebourg est extrêmement intéressante car avoir du sang de Pietrebourg dans sa lignée vous ouvre une porte à la noblesse. C'est pourquoi la famille Pietrebourg garde précieusement l'**arbre généalogique** de sa famille et dépense des sommes folles pour préserver ses **nombreux secrets**.

Il va de soi que se marier avec un Pietrebourg nécessite de montrer patte-blanche. Les femmes comme les hommes transmettent leur nom.

Notons que pour éviter des problèmes de race **Nicalous II** a donné et a anobli au sein chaque race, dix noms de familles transmissibles en ligne directe. Il n'existe donc que **10 familles nobles** portant le nom de **Pietrebourg** naines, elfes etc.

Les autres ne peuvent prétendre au titre.

Ce nom peut exceptionnellement être donné à **titre honorifique** à certains héros.

Les nobles se doivent de **respecter un code de conduite strict** et de **protéger leurs serviteurs**.

Être serviteurs dans cette nation ne veut pas dire être pauvre car rien ne leur appartient vraiment, tout appartient aux Pietrebourg mais en échange les nobles leur prodiguent tout ce dont ils ont besoin.

Plus grande est votre dévotion à votre seigneur, plus grand est votre confort et votre richesse. La récompense suprême est le mariage avec un Pietrebourg.

Les titres de Pietrebourg varient selon leur proximité et leur dévotion à la famille du tzar. **Un Pietrebourg a toujours au minimum le titre de chevalier**, se voit attribuer une petite terre et en est le maître absolu. Plus il sera proche du pouvoir, plus il pourra augmenter ses titres et ses terres. Le tzar a un droit divin sur ces titres, sauf celui de chevalier qu'il ne peut retirer de son seul avis.

Actuellement, **un groupe de résistants** au tzar s'est mis en route dans cette nation. C'est un mouvement qui a déjà porté de nombreux coups au régime. Il va de soi qu'une guerre interne risquerait d'avoir quelques conséquences dans les terres du milieu.

La nation tsariste est divisée en **quatre grands duchés** équitablement répartis. Chaque duché se compose de différents territoires attribués à la noblesse locale. Le Grand-Duc ne possède pas de territoire en soi mais tire dix pour cent des bénéfices de chaque territoire.

Au centre du territoire se trouve la ville d'Yvan 1^{er}, la maison du tzar -qui prélève quinze pour cent des richesses produites par la nation.

LA RELIGION

Elle est mise en avant dans cette nation. **Quatre membres de la famille Pietrebourg ont été nommés Grand Pope de chaque une des religions**, ils reconnaissent la légitimité des **4 autres Grands Prêtres** sur la religion, mais exercent un rôle similaire dans cette nation.

Chaque ville possède **un temple de chacune des 4 religions**. Ce qui n'empêche pas les croyants de se rendre en pèlerinage vers les **4 Grands Temples** de notre monde.

Les 4 Grands Popes ont un rôle important dans cette nation car les croyants sont des serviteurs d'au moins un des 4 (aucun noble ne peut interdire ou punir ses serviteurs indisponibles pour des impératifs religieux).

Il n'est pas rare, quand une personne est malade, qu'elle se mette temporairement au service de l'un ou l'autre dieu pour méditer.

LES LOIS GÉNÉRALES

Les Pietrebourg sont la loi et respecte la loi.

Les dieux sont les Père et Mère des Pietrebourg et sont notre origine.

Seul un Pietrebourg de la noblesse supérieure peut modifier un jugement.

Le tzar est l'autorité absolue.

Un Pietrebourg se doit d'être juste et protéger ses serviteurs tant que ceux-ci lui restent fidèles.

Le tzar a décrété que toute personne extérieure à la nation peut devenir serviteur et tenter de devenir un Pietrebourg, quelle que soit leur race ou origine.

S'il représente une autorité extérieure reconnue et invitée, il devra être considéré comme invité du tzar.

Le chef invité disposera provisoirement du titre de Pietrebourg et devra faire respecter la justice parmi ses hommes.

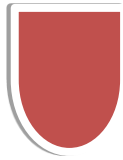
Il ne répondra de ses actes qu'à la famille du tzar ou un de ses représentant.

LES DIRIGEANTS IMPORTANTS

- Le Tzar et sa famille
- Les 4 Grands Popes et les Conseillers nommés au titre de Grands-Ducs.
- Les 4 Grands-Ducs Territoriaux

LES LIEUX IMPORTANTS

Outre ses paysages magnifiques, si vous vous rendez dans ces contrées vous devez aller visiter la ville d'Yvan 1^{er}, qui est probablement la ville la plus luxueuse de notre terre. Si vous avez la chance de visiter le **palais du tzar**, vos yeux n'en reviendront pas. Notons que les **4 temples** de cette ville sont dantesques preuve de la dévotion de la famille aux dieux. Le portrait du tzar est promené comme une icône dans les rues. La procession de l'anniversaire du tzar est la fête la plus sacrée de cette nation. Par facilité, la naissance de tous les enfants aînés du tzar est déclarée le 1^{er} janvier, en hommage à Ivan I. Le droit d'ainesse prévaut.



TECHNOPOLIS

Plus de technologie et toujours plus.

LOCALISATION

Presqu'entièrement enclavée entre les Royaumes du Nord à l'ouest, les 7 Vents à l'est et Ferniguar au sud, une courte côte au nord ouvre le pays sur la Grande Mer Gelée.

DESCRIPTIF

Plus qu'un pays **Technopolis** est une mégapole où la nature ne persiste qu'en dôme ou sur toile. La technologie et l'immensité de ses bâtiments contrebalancent étrangement son état de délabrement parfois apocalyptique. L'incohérence la plus étrange de cette ville mêle une technologie très avant-gardiste à un niveau de pauvreté extraordinairement haut. Fait unique, un large réseau ferroviaire traverse l'ensemble des territoires de la nation. **Technopolis** est très polluée et les nombreuses fumées nauséabondes qui s'échappent de ses entrailles posent parfois des problèmes avec ses voisins.

Malgré la pauvreté subie par la majorité de la population, tous semblent soutenir le système dans l'espoir de devenir un jour le **Prix Hubert de la Technologie**. Et être né à Technopolis est la plus grande fierté de ses habitants qui vivent à cent à l'heure.

Le Prix Hubert récompense l'amélioration, l'invention, la découverte d'un savoir technologique majeur.

La Guilde du Savoir a établi son siège dans cette cité.

Toute la fabrication des ressources « naturelle » du pays se fait sous de **grands dômes** d'hyperproduction qui posent souvent des problèmes d'approvisionnement continu.

C'est le **Consortium Technologique** qui gère ce pays. Le **Consortium Technologique** fonctionne comme une société où le président est élu par des administrateurs. Les administrateurs sont des entrepreneurs plus ou moins importants du pays qui possèdent des unités de production ou sont des génies scientifiques majeurs.

Notons que le président choisit ses **ministres** pour les différentes actions politiques. Le président est élu pour 1 an sauf si son mandat est prolongé par les administrateurs car il a atteint les objectifs technologiques promis. Dans ce dernier cas, les élections sont reportées à l'année suivante.

Le **Consortium Marchand** a également mis en place la **Cellule de Sécurité Intérieure**, un organe permanent qui a la charge de la défense et de la sécurité intérieure de **Technopolis**.

Elle est constituée de nombreux **Maîtres du Savoir**. Depuis plusieurs années, elle se voit allouer un budget assez important (30 % des revenus brut de la nation) car Technopolis a été menacée de destruction par plusieurs de ses voisins pour raison de pollutions et de non-respect des lois éthiques. Grâce à cela, **Technopolis** possède un système de défense impressionnant. Ce système est tellement élaboré que les nations environnantes se demandent si la guilde ne viserait peut-être pas la prise des territoires environnants mais cela ne reste que des rumeurs.

Chaque quartier de ville est dirigé par un **bourgmestre** élu à bulletin secret par la population. Il reçoit un mandat de 5 ans. Chaque bourgmestre dispose de moyens assez limités (5 % des revenus du quartier) pour lutter contre la pauvreté et maintenir l'ordre.

LES LOIS GÉNÉRALES

Il existe bien des lois qui interdisent le meurtre ou le vol mais cela dépendra de votre importance et du bourgmestre de quartier.

Notons que le vol de technologie est punissable par le Consortium.

Tout Président, Administrateur ou Membre du Consortium tombe sous la coupe de la loi du Consortium.

LES DIRIGEANTS IMPORTANTS

- le président
- les membres du Consortium

LES LIEUX IMPORTANTS

La ville de Technopolis n'est pas très raffinée mais visiter les installations reste une merveille pour ceux qui recherchent le savoir.



FERNIGUINAR

LA CITÉ LUMIÈRE

Un contrat est un contrat.

Celui qui vient chez nous peut faire fortune.

LOCALISATION

Une des terres les plus centrales de notre monde.

Ses voisins directs sont Inesco et les Tribaux au Sud et au Nord, les 7vent, Technopolis et le Nord. Du côté Ouest ses voisins sont les Moskovars. Ferniguinar a un accès direct à la Grande Mer Orientale par le bras de Tolina.

DESCRIPTIF

Ferniguinar est une gigantesque cité-état dédiée à **Oumeï** et au **commerce**, où d'ailleurs se trouve le **siège de la guilde**.

Dans les zones riches, de majestueux quartiers voient leur luxe poussé à l'extrême mais les quartiers pauvres où vivent les candidats au rêve sont des bidonvilles sales et tristes.

Ferniguinar est aussi appelée la **Cité Lumière** car de nuit comme de jour le commerce va bon train ce qui nécessite beaucoup de lumière en permanence.

Avec quelques centaines d'usines, 30.000 commerces, plus de 300 salles de jeu et le **Grand Temple du Jeu** (le casino le plus prestigieux de notre monde), on y trouve quasiment tout ce que l'on veut -si on y met le prix. La Cité est aussi considérée comme la ville sainte d'Oumeï car on y trouve également le plus **grand temple d'Oumeï**.

DES CONTRATS

Mieux vaut ne pas se promener sans garde du corps dans cette ville car le vol y est plus que présent et le meurtre n'est pas rare, **la guilde de l'ombre** y aurait bon nombre d'implantations.

Les lois en vigueur en **Ferniguinar** sont très particulières. Tout est régit par **contrat** : un meurtre, un vol sont autorisés si un contrat existe. **Mais toute action commise sans contrat est un crime.**

LES CINQ

Cinq grandes familles commerciales dirigent Ferniguinar et siègent au parlement.

Ces familles seraient les plus riches de notre monde. Pour être membre du conseil, il faut que votre richesse soit plus élevée qu'une autre famille (ce qui n'est jamais arrivé sauf pour la famille des jeux de hasard qui change parfois).

Actuellement les familles au pouvoir sont :

- **La Guilde du Commerce**
Elle est probablement la plus neutre de toutes. Présente depuis la création de la ville, elle lui a permis de se développer et lui garantit une stabilité internationale malgré les pratiques singulières de cette cité qui ne sont pas toujours très appréciées par les états voisins (esclavagisme, contrats pervers et/ou retors, ...)
- **La famille du consortium bio mécanique de Ferniguinar**

Elle possède plus de 95 pourcents des prothèses biomécaniques, garde jalousement leur secret de création et rachète tout ce qui concerne ces produits (certains disent qu'ils tuent quiconque aurait des connaissances dans ce domaine).

- **La famille des banquiers (Bank Corporation) de Ferniguinar**
Elle consent à des prêts, vend des terrains et revend souvent ses mauvais payeurs aux esclavagistes.
- **La famille des esclavagistes de Ferniguinar**
C'est la moins appréciée de toutes les familles, elle a des contacts à travers le monde.
- **La famille des Jeux de Hasard de Ferniguinar**
Elle possède les plus beaux bâtiments et casino de la région

LA TRÈS SAINTE COUR DE FERNIGUINAR

Juste au-dessous des Cinq se trouve **la Très Sainte Cour de Ferniguinar** constituée de 10 membres permanents compétents dans divers domaines tels que :

- les lois internationales
- la loi contractuelle
- les connaissances médicales
- les connaissances de kraft
- les connaissances des ressources
- les connaissances militaires et la police
- les connaissances des affaires extérieures
- les connaissances des lois commerciales
- les services secrets
- les affaires magiques et religieuses

Ces experts sont soutenus par une administration assez importante.

Ils ont d'importants privilèges (rémunération indéterminée) mais ne peuvent pas jouer, voler, signer de contrat et vivent une vie isolée du monde. Ils ont néanmoins des esclaves ou serviteurs selon les modalités de leur contrat de conseiller.

Outre leurs fonctions, ce conseil a le privilège de connaître et de vérifier tous les comptes des 5 Familles. Et ils sont les seuls qui peuvent démettre une famille.

Pour devenir membre du conseil, il faut passer le concours le plus complexe qui soit dans différents domaines liés à la fonction. Ces concours ne s'organisent que lorsqu'une place se libère (démission, décès, retraite) et est ouvert à tout qui en a les capacités intellectuelles.

C'est membre sont compétant dans

LES LOIS GÉNÉRALES

Tout est lié au contrat.

Tout est permis sous contrat.

S'il n'y a pas de contrat, les lois classiques s'appliquent généralement : interdiction de vol de meurtre.

LES DIRIGEANTS IMPORTANTS

- Les Cinq familles marchandes
- Les 10 membres du Conseil
- Le Grand Prêtre d'Oumeï

LES LIEUX IMPORTANT

- Le Grand Casino
- Le Temple d'Oumeï
- La Cité Administrative
- La Halle aux Esclaves
- L'Hôpital Biomécanique
- La Banque de Fernignar



AMDOCK

*Vivre, laisser vivre, ne veut pas dire se laisser faire.
La sagesse est bonne conseillère.*

LOCALISATION

Amdock est situé au sud du continent. Au Nord, la frontière la plus longue est celle des **peuples tribaux**, mais la pointe nord-est est celle des **tribus nomades**. Au Sud, se trouve le pays de **Dort** et la côte s'ouvre sur la **Mer Brûlée**. C'est à l'ouest qu'elle est le mieux surveillée car ses voisins directs sont les **Terres Hostiles**. Un détroit rapproche **Amdock** de **Theut**.

DESCRIPTIF

Terre ancestrale des **Elfes** qui, bien que vivant dans différentes régions du monde, reviennent souvent pour se ressourcer auprès des leurs, car **Amdock** est le meilleur endroit. Ces terres sont essentiellement constituées de forêts, rivières et petites collines où se rassemblent régulièrement la population, notamment lors des grandes cérémonies...

La magnificence des paysages de cette région dédiée à la vie est due à la diversité des plantes et des arbres.

On dit que le secret de longévité des elfes se trouve dans l'eau des sources **d'Amdock**.

De nombreux artistes viennent ici en quête d'inspiration. **Amdock** est le lieu idéal pour les mariages et les voyage de noce au vu de sa beauté et l'hospitalité des elfes. **Logbas**, le plus grand poète de tous les temps, a dit « Aucun mots, ni vers ne pourrait décrire la somptuosité **d'Amdock**. »

Le peuple **d'Amdock** est essentiellement composé d'elfes (85%) mais toutes les populations y sont bienvenues dans le respect des lois et des sages. Toutefois, ce sont les elfes qui dirigent ce pays et ils ne partagent pas le pouvoir.

Plusieurs raisons expliquent cette répartition majoritaire :

- Ce serait là où seraient apparus les anciens
- La situation géographique près des Terres Hostiles
- Le relief et la verdoyante luxuriance de la contrée affectionnés instinctivement par les elfes.

Bien que pacifiques, les **Amdockiens** partent en manœuvre militaire chaque année pour commémorer les guerres de clans qui ont jalonné l'histoire des elfes. Ils rendent également hommage par ce biais à **Edénia**.

On sait que la présence de maladies extrêmement dangereuses est due aux plantes et arbres toxiques. Les elfes ont appris à les identifier.

Seuls un œil aguerrri distinguera les quelques cités elfes dans ces paysages luxuriants, car ils ont parfaitement intégré leur lieu de vie dans le décor.

LES LÉGENDES D'AMDOCK

D'après la légende, Edenna aurait donné la vie à 5 fils et 5 filles elfes dans la ville **d'Emendart**,

Très vite la paix de la fratrie fut bouleversée, car là où il y a amour, il y a jalousie.

Un soir, l'un de ses fils et l'une de ses filles furent trouvés morts. Pour ne pas risquer de revivre pareil chagrin, Edenia isola ses enfants dans des contrées éloignées. Un couple fut envoyé dans les **plaines**, un dans les **collines**, un dans les **bois** et un autre encore dans les **montagnes**. Edenia demanda à sa sœur Aeria de leur apporter la paix. Elle répondit en ces termes : « Lorsque la ville **d'Emedart** sera retrouvée, les elfes apprendront la sagesse. »

La descendance des premiers elfes se mena une guerre clanique harassante pendant des centaines d'année. Jusqu'à ce qu'une alliance entre les nains, les hommes-bêtes et quelques humains se forge pour envahir Amdock. Les 4 chefs de clan se regroupèrent pour affronter cette menace. C'est ainsi uni qu'ils la balayèrent sans trop de mal. Lorsque le dernier chef ennemi lâcha les armes, une brise colorée et enivrante -le *Murmure*- souffla aux elfes le chemin de la ville **d'Emedart**. Depuis lors les clans vivent en paix et les elfes, ensemble.

LES VILLES D'AMDOCK

Il existe de nombreuses villes et villages dans ces contrées mais aucun cartographe n'a pu les décrire toutes.

Les cinq villes majeures sont reprises dans le descriptif :

- la ville de **Lominas** chef-lieu des clans du **Bois**
- la ville de **Latlentis** chef-lieu du clan des **Eaux**
- la ville des **Humanas** chef-lieu du clan des **Collines**
- la ville de **Patresse** chef-lieu du clan des **Montagnes**
- la ville ancestrale des elfes **Emendart**, la capitale et chef-lieu du clan des **Plaines**

Chaque ville à ses particularités et sa dose de splendeur mais la plus belle est sans nul doute **Emendart** et son Grand Temple d'Edenia. Elle est proche de la frontière nord et est la ville la plus hétéroclite du pays.

La ville est divisée en deux parties, l'une ouverte (**Plazza**) et l'autre fermée (**Atrium**).

Cette partie n'est réservée qu'aux elfes et quelques hauts dignitaires triés sur le volet. Pour des yeux étrangers, il s'agit plutôt de ruine que de faste, mais ce sont les ruines de la cité primitive et les elfes considèrent l'**Atrium** comme un sanctuaire sacré. Seules quelques bâtisses ont été reconstruites pour permettre aux pèlerins elfes de s'y ressourcer. Cette partie est protégée par une barrière végétale dense et impénétrable. Seul une arche fortement gardée permet un passage sûr.

La **Plazza** est étourdissante de beauté. Les constructions ornées de chef d'œuvre d'ébénisterie et d'orfèvrerie sont intégrées avec le plus grand soin dans un luxuriant décor végétal et minéral.

Assumant avec fierté son rang de capitale d'Amdock mais aussi du tourisme, la ville offre de très nombreux hôtels et commerces mais tous de petite taille afin de ne pas entacher le décor.

Les plus grands bâtiments sont les temples dédiés à chacune des divinités et en tout particulier le Grand Temple d'Edenia.

A un demi-jour au sud d'**Emendart**, se dresse le plus grand hôpital du monde. On y rencontre les plus grands médecins qui viennent y étudier. Il n'est pas rare de voir des convois de malades qui viennent de pays lointains pour s'y faire soigner.

POLITIQUE

- Dans chaque ville et village, on trouve un **Comité d'Eclairés** : il s'agit des elfes les plus âgés qui prennent les décisions.
- Au niveau régional, ce sont les Chefs de Comité et leurs **Souffleurs** qui dirigent. Ils sont considérés comme des seigneurs et transmettent leur pouvoir par le droit du sang.
- Le pays lui est dirigé par les 4 chefs de clan et des **Mentors** spécialisés dans leur domaine. Notons que les **Grands-Prêtres** d'Edenia et d'Aeria ont une voix consultative. Ils sont les seuls membres dirigeants non-elfes qui ont un droit de parole.

LES LOIS GÉNÉRALES

Le vol et le meurtre sont punissables.

Les lois commerciales sont respectées mais le droit du territoire est lié à la race.

Les non-elfes ont le droit de louer des biens mais la terre appartient aux elfes.

La justice est toujours rendue par un elfe magistrat (généralement un elfe âgé) et ses assistants

Les sanctions contre les étrangers sont souvent le bannissement ou l'emprisonnement pour les cas les plus graves, il est toujours suivi du bannissement.

LES DIRIGEANTS IMPORTANTS

- Le Comité des Eclairés
- Les Chefs de Comité et leurs Souffleurs
- Les Chefs de Clans et leurs Mentors
- Les Grands-Prêtres d'Edenia et d'Aeria

LES LIEUX IMPORTANTS

- Lominas
- Latlentis
- Humanas
- Patresse
- Emendart : Plazza et Atrium
- L'Arche Magique
- Le Grand Hôpital



LES TERRES NOMADES

LOCALISATION

Les Terres Nomades sont situées sur la côte est du continent qui s'ouvre sur la Grande Mer Occidentale. Elles partagent ses frontières avec Sylvester au nord, les Peuples Tribaux au nord-est, Amdock au sud-est et Les Terres Dort au sud.

DESCRIPTIF

Les Terres Nomades sont des terres peu hospitalières pour qui les méconnaît et merveilleusement changeantes pour ceux qui ont appris à les apprivoiser. Selon les saisons et les vents dominants, un coin du pays devient paradis ou enfer. Pour l'essentiel, le rythme est plutôt cyclique, mais il a quelquefois des ratés et ces dernières années ont été particulièrement délicates.

Ceux qui vivent sur ces terres savent où aller pour avoir la vie facile. Il y a toujours une rivière qui abreuve un coin du territoire ou une oasis qui se remplit.

Les Nomades vivent simplement et ne cherchent pas richesse ou pouvoir. Ils vivent en solitaires solidaires. Chacun mène sa vie comme bon lui semble et s'abstient de s'ingérer ou de juger celle des autres. Mais, l'entraide, la solidarité et l'ouverture d'esprit sont également parties intégrantes de leur mode de vie. Ils ne s'encombrent pas de ce qui est inutile. Typiquement, un Nomade « riche » dispose d'une monture, d'une tente, d'une lame, d'un arc et d'un briquet. Il n'a besoin de rien d'autre. Il chasse quand il a faim, dort s'il est fatigué et parcourt le pays s'il devient trop inconfortable.

L'oasis d'Alfar est ce qui s'apparente le plus à une ville et est devenue capitale à force des demandes incessantes des voyageurs curieux. On y trouve quelques bâtiments en dur que les voyageurs ont jugé bon de construire. Ce sont des petits temples, des maisons de guilde ou de commerce, un petit dispensaire et une grande auberge qui tourne bien.

LES LOIS GÉNÉRALES

Il n'y a qu'une seule : « Respecte l'Autre comme tu veux qu'il te respecte ». En terme nomade, l'Autre englobe tout ce qui n'est pas sa propre personne (gens, animaux, nature, objets, lieux, ...)

Même un meurtre n'est pas forcément interdit même s'il est vu comme un échec. Si quelqu'un vient à tuer son voisin, il signifie au monde que sa définition du respect s'arrête là et que c'est ce qu'il attend de l'Autre.

Si la Terre est attaquée, tous doivent la défendre.

BLASON - DEVISE

« Chacun la sienne »

TYPE DE GOUVERNEMENT

Les décisions importantes sont prises par un comité de 20 personnes tirées au sort. Les tirages ont lieu tous les trimestres. Chaque décision est votée à la majorité des 2/3.

Un représentant est nommé parmi les volontaires et est révoqué par le comité selon son bon vouloir. La durée maximale d'une représentation est de six mois.

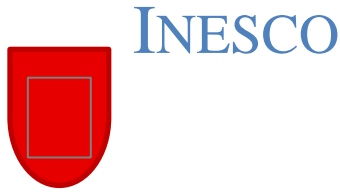
LES DIRIGEANTS IMPORTANTS

Aucun.

Le représentant nommé

LES LIEUX IMPORTANTS

Alfar, une cité hétéroclite où bon nombre d'échanges en tout genre ont lieu. Elle a une architecture tout à fait chaotique, chacun fait comme il veut avec son bagage.



Localisation

Au bout du Bras de Tolina, à la frontière entre Chimoran, Ferniguinar et les Terres Sauvages se trouve le siège de l'INESCO.

Descriptif

Mégapole où on trouve un gigantesque palais de justice international, les ambassades de chaque nation, des casernes, une prison de très haute surveillance et des bâtiments très à la pointe de la technologie en matière d'armement et d'espionnage. De nombreux hôtels et commerces profitent des allées et venues des représentants des nations et de leur suite, des avocats et autres. La cité est subventionnée par toutes les nations et n'a pour but d'existence que la justice internationale et la gestion de conflit entre nations.

Les lois générales

ARTICLE 1

Les buts de l'INESCO sont les suivants :

1. Maintenir la paix et la sécurité internationales et à cette fin : prendre des mesures collectives efficaces en vue de prévenir et d'écarter les menaces à la paix et de réprimer tout acte d'agression ou autre rupture de la paix, et réaliser, par des moyens pacifiques, conformément aux principes de la justice et du droit international, l'ajustement ou le règlement de différends ou de situations, de caractère international, susceptibles de mener à une rupture de la paix ;
2. Développer entre les nations des relations amicales fondées sur le respect du principe de l'égalité de droits des peuples et de leur droit à disposer d'eux-mêmes, et prendre toutes autres mesures propres à consolider la paix du monde ;
3. Réaliser la coopération internationale en résolvant les problèmes internationaux d'ordre économique, social, intellectuel ou humanitaire, en développant et en encourageant le respect des droits de l'homme et des libertés fondamentales pour tous, sans distinctions de race, de sexe, de langue ou de religion ;
4. Être un centre où s'harmonisent les efforts des nations vers ces fins communes.

ARTICLE 2

L'Organisation des Nations Unies et ses Membres, dans la poursuite des buts énoncés à l'[Article 1](#), doivent agir conformément aux principes suivants :

1. L'Organisation est fondée sur le principe de l'égalité souveraine de tous ses Membres.
2. Les Membres de l'Organisation, afin d'assurer à tous la jouissance des droits et avantages résultant de leur qualité de Membre, doivent remplir de bonne foi les obligations qu'ils ont assumées aux termes de la présente Charte.
3. Les Membres de l'Organisation règlent leurs différends internationaux par des moyens pacifiques, de telle manière que la paix et la sécurité internationales ainsi que la justice ne soient pas mises en danger.
4. Les Membres de l'Organisation s'abstiennent, dans leurs relations internationales, de recourir à la menace ou à l'emploi de la force, soit contre l'intégrité territoriale ou l'indépendance politique de tout État, soit de toute autre manière incompatible avec les buts des Nations Unies.

5. Les Membres de l'Organisation donnent à celle-ci pleine assistance dans toute action entreprise par elle conformément aux dispositions de la présente Charte et s'abstiennent de prêter assistance à un État contre lequel l'Organisation entreprend une action préventive ou coercitive.
6. L'Organisation fait en sorte que les États qui ne sont pas Membres des Nations Unies agissent conformément à ces principes dans la mesure nécessaire au maintien de la paix et de la sécurité internationales.
7. Aucune disposition de la présente Charte n'autorise les Nations Unies à intervenir dans des affaires qui relèvent essentiellement de la compétence nationale d'un État ni n'oblige les Membres à soumettre des affaires de ce genre à une procédure de règlement aux termes de la présente Charte ; toutefois, ce principe ne porte en rien atteinte à l'application des mesures de coercition prévues au Chapitre VII

Le reste des textes de lois est disponible sur simple demande étayée à la bibliothèque principale de l'Inesco

Blason et devise

Construire la paix dans l'esprit de tous.

Les dirigeants importants

L'Organisation des Nations Unies et ses Membres sont constitués d'un représentant de chaque nation. Le choix du représentant est fait par les nations.

Les lieux importants

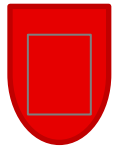
Le Palais de Justice, la Prison, la bibliothèque juridique.

Géopolitique

Ils sont neutres avec tout le monde et toutes les nations respectent leurs décisions.

Armée

L'armée de l'INESCO est particulièrement efficace et diversifiée afin de s'adapter à tous types de territoires. Son but premier est la protection des populations. On y retrouve des représentants de toutes les nations et de toutes les races.



SYLVESTER

Localisation

Situer à l'ouest du continent le royaume de Sylvester est bordé par les Terres Nomades, les Terres Sauvages, le Royaume de l'Edwin et Moskova. Cette terre ainsi enclavée profite d'une côte sur son flanc ouest.

Descriptif

Ses forêts légendaires sont peuplées de nombre d'animaux et d'essences variées. Les rôdeurs s'y plaisent et créent des villages arboricoles qui limitent leurs impacts sur la nature. Ils se déplacent selon les saisons afin de laisser la nature reprendre ses droits. Ils vivent de chasses et de cueillettes. Ils chassent à l'aide de pièges, d'arc à flèches et de dagues. Lorsqu'ils tuent, ils remercient la nature pour ce cadeau et lorsqu'ils coupent un arbre ils en replantent toujours un. Ils ont une grande expertise des ressources naturelles : animaux, plantes médicinales, poisons et alimentaires, lectures d'empreintes, pistages, météo, ... La démographie est assez limitée, ils ont généralement deux ou trois enfants. Ils ne sont pas belliqueux mais défendent chèrement leurs terres.

Les hommes et femmes sont égaux en statuts et pratiquent indifféremment toutes les tâches qui leurs plaisent.

Les lois générales

Respect de la nature et de ce qui en fait partie, donc respect de l'autre.

Les dirigeants importants

Le grand Sachem est l'homme ou la femme le plus sage de la tribu. Il est nommé par ses pairs.

Les lieux importants

Toute la forêt a son importance, aucun n'endroit n'est plus ou moins important qu'un autre.

Géopolitique

Ils ne se mêlent pas des histoires de leurs voisins tant que ceux-ci respectent leurs frontières. Ils font un peu de commerce.



EDWIN

Localisation

Situé à la pointe nord-ouest du continent, bordé au nord-est par le mur de Nécroplis, à l'est par Moskova et au Sud par les Sylvesters. Le reste baigne dans la Grande Mer Gelée.

Descriptif

Peuple médiéval, le Royaume est découpé en nombreux duchés. Aux paysages de fjords au nord succèdent les collines et forêts verdoyantes et giboyeuses, où les seigneurs s'adonnent à la chasse à courre tandis que les hommes simples cultivent la terre et posent des collets.

Ils ont des bateaux de pêche et de cabotage pour voyager ou faire un peu de commerce avec les nations du nord.

Au sein du Royaume, la chevalerie prévaut quel que soit votre rang : les valeurs d'honneur, de courage, de protection des plus faibles. Tout homme peut devenir chevalier, s'il en présente les qualités requises et s'il réussit sa formation. Ils doivent être érudits et réfléchis. Les femmes partagent les mêmes valeurs.

Les lois générales

Seuls les hommes manient le fer.

Seules les femmes manient la magie. Elles ne peuvent porter qu'une dague.

Les armes de jets et de tir sont déshonorantes mais tolérées.

Les armes à feu sont interdites quel qu'en soit le calibre.

Il est profondément déshonorant de fuir le combat pour les chevaliers.

Les femmes et les hommes sont égaux et les décisions sont prises conjointement.

Les Duc déshonorés risquent de perdre titres, terres et duché suivant la bonne volonté du Roi.

La torture est formellement interdite. Qui s'y prête sera traqué et -s'il est pris en vie- jugé par les prêtres d'Aeria et banni.

Blason et devise

Les dirigeants importants

Le système est féodal.

Il y a 10 Duchés administrés selon la volonté du Duc.

- Orancie
- Maugie
- Amentil

- Cléandron
- Ismantil
- Gérandule
- Samindor
- Atmaniel
- Escail
- Landrot

Tout homme qui parvient à prendre l'Épée de la pierre devient Roi. Sinon le Roi est élu parmi les Ducs.

Le Roi Arthus est sur le trône.

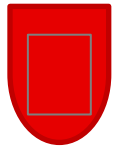
Les lieux importants

Chaque Duché à son château-fort.

La capitale est La Marche. Elle est située au centre du Royaume.

Géopolitique

Ils sont en accord avec leurs voisins. Ils détestent les Elisabthins qu'ils repoussent souvent de leurs côtes. Ils obéissent à l'Inesco.



ELISABETHIN

Localisation

C'est une large île à l'Ouest du Continent et de l'Archipel de Colpé.

Descriptif

Le volcan de Tatcher au centre a créé l'île qui s'est développée au cours des derniers millénaires. Au départ, couverte de forêts luxuriantes, les habitants ont tué la forêt pour construire des bateaux imposants afin d'exploiter les richesses de ce monde, pillant les terres. Ils ont appris à utiliser la force thermique du volcan pour créer de l'énergie, des forges d'armes à feu et utiliser le minerai sous toutes ses formes pour faire évoluer leur technologie.

Face à la résistance adverse, à la perte de nombreux hommes à la guerre ou affamés par l'appauvrissement et la pollution des sols, ils ont revu leur degré d'agressivité à la baisse et ont opté pour la subtilité et la fourberie. Ils sont devenus... Commerçants ! Ils ont implanté des comptoirs sur toutes les côtes du monde. Bientôt peut-être à Sully sera un de leur nouveaux comptoirs.

Aujourd'hui, les terres sont au mieux couvertes de broussailles sèches, à l'exceptions des grandes villes très riches de leurs butins acquis...

La population richement vêtue montre à qui mieux-mieux son pouvoir, son influence et sa grande prospérité. La richesse et le pouvoir sont les seuls vrais buts des Elisabethins et tous les moyens sont bons pour y parvenir.

Les lois générales

La magie est interdite dans tous le Royaume car c'est à leur sens la seule vraie fourberie. Il est interdit de voler le roi ou l'empereur.

Blason et devise

Peu importe le chemin, seul le but compte.



ÎLES COLPE

Localisation

Petites îles, habitées surtout de pirates, situées entre le continent et les îles Elisabethins

Descriptif

Zone très chaude, l'eau douce y est rare, les îlots nombreux. Une vie confortable ne peut être envisagée que sur les grandes îles de « Gap » et de « La Pode ».

Au fil du temps, les côtes des nombreux îlots sont devenues une sorte de mégapole immense faite de comptoirs commerciaux importants. La technologie qui s'y développe semble quelquefois venir d'ailleurs, tant elle est décalée par rapport à ce qu'on trouve généralement sur Colpe. Elle concerne principalement le traitement de l'eau et son utilisation pour actionner de bien étranges appareils.

Ces îles seraient peuplées de plus de 20M habitants dont 18 d'esclaves, pour la plupart chargés des tâches ingrates sur terre ou en mer.

La vie des Habitants

"En mer, ils sont soumis à l'autorité de leur capitaine. Sur terre, chacun est maître de lui-même dès l'âge de 12 ans. La seule loi qui prévaut est : ""Ne fais pas à autrui ce que tu ne veux pas qu'on te fasse. Fais-toi respecter. Evite de tuer un pirate qui ne t'a pas encore trahi.""

Le respect se gagne dans les faits d'armes et les grandes réalisations. Les enfants frottent le pont, les ados s'occupent des cales et les plus agiles des voiles et des mâts. Les forces de chacun sont souvent exploitées à outrance, ainsi des forces de la nature finissent le dos brisé sous le poids des tonneaux, les fines lames terminent amputées ou empalées par un plus agile...

Les pirates sont d'accord sur un point, nous sommes tous égaux qu'importe la race, la taille ou le sexe. Mais il convient de distinguer deux catégories de personnes : ceux qui ont le pied marin et ceux qui ne l'ont pas. Les marins se moquent volontiers des autres, mais point trop n'en faut car ceux qui restent à terre sont gardiens des stocks, des villes, des ports et surtout des bars à rhum ! Et puis, ils s'occupent aussi de faire les bateaux et les armes.

Un marin sans bateau, c'est un verre sans rhum...

Les capitaines sont élus par les représentants du conseil des pirates. Ils élisent le capitaine de port.

Les corps de métier élisent un membre d'équipage qui les représentent.

Lorsqu'une campagne est menée à plusieurs bâtiments, un commandeur est désigné."



L'EMPIRE THEUT

Localisation

Situé à l'est du continent l'Empire Theut est bordé par les Terres Sauvages d'un côté et des terres hostiles de l'autre (c'est pour cette raison que leurs frontières et leurs défenses sont très bien protégées).

Cette terre ainsi enclavée profite d'une côte sur son flanc est.

Historique

La vaste étendue qu'est maintenant l'empire Theut était jadis le lieu de résidence des élémentaires. Ces derniers régnaient sur une contrée sans nom où vivaient également des nomades humains errant au fil des saisons, d'une zone à l'autre de ce qui deviendrait bientôt l'empire Theut.

A un moment de l'histoire, une petite tribu nomade se faisant appeler les Vontheut se fit remarquer par les élémentaires les plus puissants de la zone. Ces derniers les prirent sous leurs tutorats pour tenter de leur apprendre à contrôler la magie élémentaire.

Cette expérience bien qu'hasardeuse fut couronnée de succès. Durant des centaines d'années, les élémentaires et les membres du clan Vontheut vécurent en paix et en harmonie.

Les Vontheut se mirent à enseigner la pratique de la magie aux autres humains qui peuplaient la région jusqu'au jour où une des tribus nomades, les Gotthe, voulurent en prendre le contrôle et utilisent la magie à des fins violentes, en massacrant ou faisant fuir une grande majorité des élémentaires.

Le clan Vontheut aidé par un certain nombre d'autres clans nomades et une minorité d'élémentaires mis fin aux exactions du clan Gotthe. Après ce conflit, les élémentaires restant, les tribus nomades et tous les autres habitants de la contrée se réunirent pour discuter de l'avenir du territoire.

L'assemblée en vint rapidement à la conclusion que l'apprentissage de la magie a tout un chacun devait être contrôlé et qu'un système de gestion devait être mis en place.

Le clan Vontheut fut choisi pour diriger le pays.

Au fil des décennies, ils mirent en place une organisation stricte et carrée qui s'appellera bientôt l'empire Theut.

Descriptif

Les événements ayant conduit à la fondation de l'empire Theut, ont créé un grand sentiment de méfiance vis à vis des inconnus et de la population elle-même. Cet état d'esprit a donc entraîné la militarisation et une dérive autoritaire au sein de l'empire.

Une structure féodale s'est mise en place sous le contrôle de l'empereur qui est le patriarche de la famille Von Theut. L'empereur mit en place un système de Duchés, comtés et baronnies placé sous la supervision d'une famille noble (les Von xxx). Dans chaque entité, même au plus haut niveau, on retrouve les trois grandes organisations mises en place par l'empereur pour assurer l'ordre et la protection de l'empire :

- L'armée
- Les mages de guerres
- La police secrète

Chacune de ses organisations est dirigées depuis la capitale par un membre de la famille Von Theut

Une quatrième organisation étatique a été mise en place par l'empereur mais ses pouvoirs n'ont lieu qu'hors des frontières du pays :

- Le corps expéditionnaire Theut

Les dirigeants importants

La famille impériale

Elle règne sur l'empire depuis sa création, le pouvoir se transmet toujours à l'aîné de la famille. L'empereur choisi au mérite parmi ses proches directs (oncles, tantes, frères, sœurs et ou enfants) les dirigeants des différentes organisations contrôlant l'empire. Ces derniers portent le titre de "Prince de l'empire" ainsi que de "Grand maréchal"

Les cinq Ducs qui contrôlent les cinq duchés composant l'empire Theut sont également membres de la famille impériale et sont considérés également comme étant "Prince de l'empire".

Les comtés

En dessous des ducs, viennent les comtes qui dirigent une étendue géographique relativement importantes, les familles pouvant prétendre à ce titre sont celles qui étaient présentes lors du grand rassemblement ayant donné lieu à la création de l'Empire Theut

Les baronnies

Dans les baronnies, on retrouve de petits seigneurs gérant un ensemble de terres ayant une fonction attribuée par l'état (Production de nourriture, de matériel, surveillance d'une frontière, ...)

Le seigneur peut y rendre justice sur les gens du peuple mais pas sur les nobles.

Chaque famille gérant une baronnie est invitée à envoyer ses enfants suivre l'enseignement de l'armée et des mages de guerres.

Un membre de la police secrète est également placé par l'empereur dans chaque d'entre elles (il n'est pas membre de la baronnie mais provient d'une autre région)

L'armée

Elle est dirigée par un des quatre grands maréchaux, en charge de la défense physique du territoire. C'est elle qui comporte le plus grand nombre d'effectifs (majoritairement des soldats et des caporaux venant des gens du peuple)

Les mages de guerres

Également dirigés par un grand maréchal (qui se fait généralement appeler le Haut Mage), ce sont les descendant et les héritiers moraux des élémentaires vivant sur les terres de l'empire Theut. Ils sont réputés sage. Le Haut Mage peut conseiller l'Empereur dans toutes ses décisions.

La police secrète

Chargée de surveiller les trois autres organisations, elle rapporte directement au 1^{er} Grand maréchal qui est le frère jumeau de l'Empereur. C'est une organisation crainte partout dans l'empire.

Sa mission principale est d'empêcher quelqu'un d'utiliser les forces de l'empire pour lui nuire.

Il faut avoir des compétences martiales et magiques pour pouvoir y entrer. Pour se faire un examen rigoureux et un comportement irréprochable envers l'empire est demandé.

Le corps expéditionnaire

Composé de volontaires provenant de l'armée et des mages de guerre, les gens s'y engagent pour engranger les hauts faits et ainsi grimper rapidement dans la hiérarchie à leur retour au pays.

Sa mission est d'explorer le monde alentour pour ramener des possessions, des techniques nouvelles et de l'or depuis l'extérieur des frontières de l'empire et créé des ambassades.

Lois et Titre

Chaque classe de la population peut rendre la justice pour les classes qui se trouvent en dessous d'elles.

Une très grande rigueur est mise pour traquer et débusquer les traîtres à l'empire.

Voici une liste des différents titres de noblesse :

- Empereur
- 1^{er} Grand Maréchal
- Grand Maréchal
- Maréchal
- Commandant
- Lieutenant
- Chevalier



LES TERRITOIRES DU NORD

Localisation

Situé tout au Nord du continent, ce Territoire a pour voisin Nécropolis à l'ouest, Technopolis à l'est et Moskova au sud. Il bénéficie également un accès à la Grande Mer Gelée sur toute sa frontière Nord.

Descriptif

Terres gelées recouvertes de neiges, arpentées par de nombreuses rivières est appelées aussi Karysté.

Vivant de façon archaïque, les habitants s'habillent de peaux de bête, vivent dans des huttes plus ou moins imposantes (plus une famille occupe une place importante au sein de leur clan plus sa hutte est imposante), se déplacent à pieds, en traîneaux de fortune ou en bateaux, vivent principalement de chasse, de pêche, ou du vol de victuailles lors d'expéditions.

Leur place au sein du clan est déterminée par leur loyauté envers le chef de clan mais aussi par leur hardiesse au combat.

Chaque clan est dirigé par l'homme le plus fou, le plus fort, meilleur orateur ou plus vindicatif (Laisse-moi ta place ou je te tranche la gorge) mais peut toujours se faire détrôner par meilleur que lui.

Le sort du vaincu et de sa famille dépend de la clémence du nouveau chef (retour à simple vie de villageois jusqu'au bannissement).

Malgré les différences de chaque clan, ils ont tous un point commun : Vaincre le plus possible pour augmenter ses richesses (les réserves de nourritures, d'armes, de remèdes sont pillées. Les femmes sont enlevées ou tuées.)

Les hommes et les enfants sont tués sauf quelques très rares exceptions.

Ils ne s'intéressent en rien à leurs voisins, sauf si ceux-ci pénètrent leurs terres.

LES LOIS GÉNÉRALES

Chaque clan a ses propres lois, établies à la création de chaque clan.

C'est le Conseil des Anciens qui fait respecter ces lois. Il est composé des 5 plus anciens du clan.

Lorsqu'un ancien fait partie du conseil il y reste jusqu'à sa mort et est remplacé par le plus ancien du peuple.

BLASON ET DEVISE

Œil pour œil, Dent pour dent.



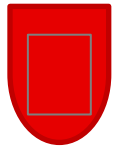
CHIMORAN

Localisation

Situé au centre Est de notre continent, il a pour voisin l'Empire Theut au Sud, les terres sauvages à l'Ouest et l'Inesco au Nord-Ouest. Il bénéficie sur pratiquement tout son côté Nord à un accès au Bra de Tolina et sur sa région Est à la Grande Mer Orientale.

Descriptif

type chinoise



LES TERRES DORT

Localisation

Située sur la partie Sud du continent, elle a comme voisin le territoire d'Amdock et Les terres Nomades. Tout son flanc Sud donne accès à la grande mer brulée.

Descriptif

Vous trouverez dans cette région d'immense partie de désert vallonné de dunes immense. Cela contraste très fort avec sa cote, côté de la grande mer brulée, où vous pourrez vous pré lacer dans des criques magnifiques aux sables fins et aux paysages surprenants.

Entre ces deux types de terre, se situe une large bande, appelée Mangroz, qui se compose d'une végétation abondante et difficilement pénétrable. La faune et la flore de cette partie n'est pas là pour vous faire plaisir. C'est là que l'on a enregistré le plus haut taux de faunes et flores toxiques pour tout être vivant.

Les quelques rares villes que vous rencontrerez seront des Sultanna. Toutes ses villes méritent le détour tant elles sont ornées avec gout. Mais ne vous faites pas « mal voir » par un de ses Sultanna sinon vous devrez faire face à leurs gardes qui ne sont surement pas réputé pour leur diplomatie.

Les lois générales

Dans chaque Sultanna les lois sont différentes et toute dictées par leur dirigeant.

Les voyageurs ont intérêt à bien se renseigner sur ses lois avant d'y entrer, car elles sont appliquées à la lettre et sans quelconque procès.



ÎLES DE PARAT

Localisation

Iles situées au Nord Est du continent

Descriptif

La première impression lorsque vous découvrirez ces îles sont les paysages magnifiques qu'elles recèlent. Tout cet environnement est fait de fleurs exubérantes, de feuillus incongrus et de forêts où se trouvent des endroits inoubliables.

Dans ces lieux vivent en harmonie un peuple exclusivement composé de dryades, nymphes, fées et autres créatures de la forêt.

Si peu de rapport nous sont revenus de ce territoire, que nous ne saurions vous dire comment est dirigé cette contrée



LES TRIBAUX

Localisation

Territoire connu de tous situé au centre du continent

Descriptif

Pays sauvage habité par de nombreuses espèces plus primitives les unes que les autres.

Chacun choisit son lieu de vie et l'aménage comme bon lui semble quitte à chasser ou tuer celui qui y vit déjà.

Les habitants y vivent de façon anarchique et égoïste. Il n'est pas rare de mourir pour une brouille ou au contraire de recevoir les honneurs pour un fait grave.

Territoire où l'Inesco n'a rien à dire.

Si vous ne trouvez pas votre place sur le continent, votre place est ici...

Les lois générales

Il n'y a aucune loi, aucune justice.

Ce pays est régi par le « délit de sale gueule »

Blason et devise

Moi d'abord.



ROYAUME NAINS

Localisation

Nul ne sait exactement où trouver leur entrée. Ce secret est jalousement gardé par les initiés

Descriptif

Les 5 royaumes nain :

- a) les montagnes de la grange,
- b) les vallées de la brume,
- c) les bois de nerford,
- d) les mines des pours,
- e) la cité légendaire de gresfold

Chaque royaume est plus ou moins en conflit ou en alliance avec les autres.