

Karm

**Livre des Règles
Partie II : Le Lore**

Table des matières

Une planète et différents plans.....	6
I) Les Astres.....	6
II) Les Plans.....	7
III) Les plans élémentaires.....	8
Les dieux et les démons.....	9
I) Le dieu libérateur.....	9
II) Les dieux Anciens.....	10
III) Les autres dieux.....	11
IV) Les démons.....	11
V) Généraux démons.....	12
VI) Autre démons connus.....	14
La Divination.....	15
I) Cartes de Tarot signification.....	15
II) Les présages.....	16
La Garde Blanche.....	17
I) Recrutement.....	17
II) Le serment du Garde Blanc.....	18
III) Grades de la garde blanche.....	18
IV) Les Factions par Région.....	19
V) Être Garde Blanc.....	21
VI) Spécialités des gardes blancs par maisons.....	21
Le Temple de Karn.....	22
I) Les missions du temple de Karn.....	22
II) Les structures.....	22
III) Le clergé de Karn.....	24
IV) La religion de Karn.....	24
V) Être Prêtre.....	25
VI) Histoire de l'apogée de l'empereur.....	25
VII) Hiérarchie du Clergé de Karn.....	26
VIII) Prières connues.....	27
L'Empire et les autres contrées lointaines.....	28
I) Madland.....	28
Régions connues.....	29
Lieux célèbres.....	30
Régime politique.....	30
La famille Valmirien.....	31
La famille Valmont.....	32
Carte du Madland.....	33
II) Landes Nippones.....	34
Régions connues :.....	34
Lieux célèbres :.....	35
Régime politique.....	35
Carte des landes Nippones.....	36

III) Shivia.....	37
Régions connues	38
Lieux célèbres:.....	38
Carte Shivia.....	39
IV) Eldora.....	40
Régions connues :.....	40
Lieu célèbre	41
Régime politique.....	41
Carte Eldora.....	42
V) NASSILIA.....	43
Région connue :.....	43
Lieux célèbres :.....	44
Régime politique :.....	45
La famille Nestor.....	45
Carte Nassilia.....	46
VI) ORILIE.....	47
Région connue :.....	47
Lieu célèbre :.....	48
Régime politique :.....	48
Système de Vizir.....	48
Carte Orili.....	49
VII) Les Terres Sauvages.....	50
Région connue :.....	51
Lieu célèbre :.....	51
Régime politique :.....	52
Carte Terres Sauvages.....	53
VIII) KARNAGE.....	54
Région connue :.....	54
Lieux célèbres :.....	55
Régime politique :.....	56
Les Wulfen.....	57
Carte Karnage.....	58
IX) L' Archipel.....	59
Régions connues :.....	59
Lieux célèbres :.....	60
Régime politique :.....	60
Carte Archipel.....	61
X) Orgalie.....	62
Région connue :.....	63
Lieu célèbre :.....	63
Régime politique :.....	63
Carte Orgali.....	64
XI) La Grande Forêt.....	65
Région connue :.....	65
Lieux célèbres :.....	66
Régime politique :.....	67
XII) LE DÉSERT DES MORTS.....	68
Régions connue s:.....	68
Lieux célèbres :.....	68
Régime politique :.....	69
Carte Désert des Morts.....	69
XIII) Nordskalia.....	70

Régions connues :.....	70
Lieux célèbres :.....	71
Régime politique :.....	71
Carte Nordskalia.....	72
Vie quotidienne	73
Présentation des Ethnies :.....	73
Les guildes:	78
Personnages Clés:	83
Les Maladies:	87
La Médecine:.....	87
L'Alchimie et la Maladie:.....	87
Système économique:	88
Histoire	89
I) Age 0:La grande libération : 1 à 600.....	89
II) Age 1: L'âge du sang et de l'acier: 600 à 1200.....	90
III) Age 2: L'ascension de l'empereur : 1200 à 1800 ans.....	90
IV) Age 3: L'apogée de l'empereur : 1800 à 2000:.....	91

Une planète et différents plans

Tout commença par l'alignement des neufs étoiles de Nargaroeth. Ces étoiles illuminaient déjà le vaste ciel nocturne bien avant la naissance des terres de Kheïdolone. En ces temps reculés se trouvait un monde prospère où tous les peuples vivaient dans une harmonie enivrante ne se souciant que peu des astres et de leurs mouvements. Ce fut donc dans une incompréhension total qu'ils observèrent les prémices d'un cataclysme effroyable lorsque les neufs astres s'alignèrent... Ce mouvement avait beau se répéter une fois tous les mille ans, personne n'avait idée de ses	conséquences sur le monde. Et des conséquences il y allait en avoir... L'alignement des neufs étoiles avait dévié la trajectoire de Naghar, une comète venue des confins de l'espace. Si bien qu'elle traversa les étoiles et se chargea en énergie avant de percuter le monde prospère et le briser en plusieurs morceaux. Ironie du hasard ou plan d'une volonté supérieure, la comète arrêta sa course à ce moment précis. Le flux d'énergie accumulé qu'elle libéra permit aux différents morceaux du monde initial de se maintenir au lieu de sombrer dans les méandres spatiales. Ce fut la naissance des différents plans. Et parmi ces plans émergea les terres de Kheïdolone
--	--

I) Les Astres

En orbite autour de cette planète décomposée en plusieurs gravité trois astres qui se croisent rarement.

La lune de Valhagard	La lune de Nargaroeth	L'étoile de Marakath
C'est une lune blanche qui gravite autour des plans du monde. Elle provoque des rayonnements blancs chargés en énergie qui influent sur l'environnement de Kheïdolone. C'est une très grosse lune qui possède un cycle mensuel. Le calendrier de Karn est basé sur son cycle de 45 jours. Sa grande taille est due à sa proximité avec Kheïdolone. Les soirs de pleine lune, ses courants d'énergie provoquent les circonstances propices aux entités sensibles à l'énergie des astres (Loups Garou, Extra Sensoriels...) Ce courant d'énergie réagit également à l'alchimie Solide	Plus petite que sa sœur, elle émet une lumière rouge. Aussi appelée la lune rouge, son axe ne la fait apparaître qu'une fois tous les trois mois. Le reste du temps elle reste cachée derrière la lune de Valhagard. Les rayons provoqués par cette lune sont très violents pour les entités sensibles à l'énergie de Nargaroeth. Un Shive au sixième sens passera forcément une très mauvaise nuit et ne pourra peut-être même pas fermer ses trois yeux. Chez les Loups Garou la transformation est incontrôlable et provoque une rage bestiale supérieure à la normale. C'est aussi la nuit où les infectés par l'absinthe pourpre se transforment pour assouvir leur besoin de chair. La lune de Nargaroeth offre des effets liés à la rage et à la colère. Dans la ville de Zoreil dans l'archipel, une fois par an on utilise cette lune pour organiser une nuit de purge afin de réguler la population.	Visible de nuit, l'étoile de Marakath est la seule étoile fixe dans le ciel de Kheïdolone. Elle a la particularité de luire d'une lumière vive et verte. Les astrologues l'étudient depuis la nuit des temps. Certains disent que c'est un astre de Granitium. D'autres disent que c'est le plan de Marakath lui-même. Les prêtres de Karn pensent que les créatures de la nuit tirent leur pouvoir de cet astre. Si les astrologues sont sûrs d'une chose, c'est que l'étoile de Marakath ne gravite pas autour de Kheïdolone. Au contraire, elle garde constamment la même place face au plan et les rayons qu'elle produit sont néfastes pour les humains.

II) Les Plans

Plan démoniaque: Marakath

Le Plan Démoniaque, caché de la lumière vit naître les démons. Aussi puissants que les dieux, ces êtres se nourrissent de toute la noirceur du monde et ne désirent que la destruction et le chaos. Grâce au Granitium, un minéral vert provenant de la comète Naghar, les démons sont capables d'apprivoiser l'énergie de Nargarth. Ils peuvent venir sur le plan de Kheïdolone qui est le plus proche. La résonance entre les deux plans est très puissante et permet un lien étrange entre eux. Les Démons l'ont compris depuis longtemps et utilisent ce lien pour aller et venir entre les deux mondes. La technologie des démons n'est pas aussi puissante que celle des dieux mais elle a été suffisante pour asservir les hommes pendant des milliers d'années. Le plan démoniaque est un lieu sombre où les entités qui y vivent attendent patiemment une ouverture. Dirigeant dans les ténèbres ses hordes de démons, le Roi Démon attend patiemment l'ouverture d'un passage entre Kheïdolone et Marakath.

Plan humain: Kheïdolone

Kheïdolone signifie « Monde des hommes » dans le langage démoniaque. En effet, durant de nombreuses années le plan humain fut en proie aux démons qui asservirent l'humanité. Ce n'est qu'à l'arrivée du dieu Karn dans leur monde qu'ils furent libérés. L'humanité fut alors livrée à elle-même.

Depuis les hommes y ont prospéré et se chiffrent désormais par milliards.



Plan Divin: Valhagard

Le plan divin, le plus proche du soleil, vit naître les dieux. Ils ont appris à utiliser la puissance de Nargarth. Leur corps irradie de lumière et leurs pouvoirs se nourrissent de la lumière du soleil. Ces énergies font d'eux des êtres immortels.

De part leur maîtrise de l'énergie de Nargarth et grâce à elle, les dieux ont réussi à créer une technologie capable de les faire voyager d'un plan à l'autre.

Ils sont nombreux et le plus célèbre d'entre eux est Karn. Considéré comme le Dieu unique par l'Empire. Il est adulé par la majorité des humains qui n'ont pas conscience d'où il vient. Très peu d'humains ont conscience des différents plans et ceux qui le savent le garde soit secret soit son considéré comme fou. Les autres dieux sont peu connus voir même pas du tout. Sur Kheïdolone les prier est considéré comme de l'hérésie. La vérité est que les Célestes qui vivent sur Valhagard ne se soucient que très peu des humains. Ce sont des êtres inférieurs et sans importance selon eux. Mais Kheïdolone est un plan stratégique qui sépare Marakath de Valhagard. Empêcher les Démons d'y revenir est très important.

III) Les plans élémentaires

Le plan de l'eau: Mhidril

De vastes étendues d'eau flottante maintenue dans l'espace par l'énergie de Nargaroth. Ce plan est plus gros que Kheïdolone. Il abrite une faune et une flore aquatiques très variées ne pouvant survivre que dans des milieux aquatiques.

Le plan du feu: Mhalar

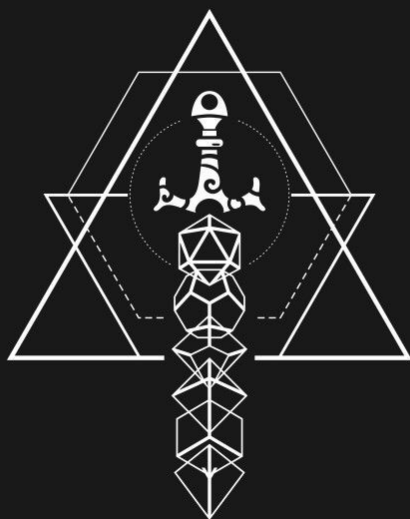
Ce plan est une immense boule de feu flottante dans l'immensité de l'espace. Elle ressemble à une étoile rouge dans le ciel de l'homme. Son énergie charge la lune une fois tous les 3 mois et crée la lune rouge qui provoque des dérèglements dans l'énergie de Nargaroth sur le plan de Kheïdolone. Le plan du feu ne possède aucune vie .

Le plan des glaces: Khalace

Ce plan est comme un astre flottant autour du plan des terres déchues. Sont versant n'est jamais en contact avec le soleil et est couvert d'eau. Il provoque un refroidissement sur les terres déchues et en son centre Nordskalia. Des êtres vivants provenant d'un lointain passé sont présents et enfermés dans la glace.

Le plan éthéré: Éthère

A l'époque de Mitra (une puissante alchimiste ayant maudit le monde des hommes), un autre alchimiste du nom de Elias découvre un plan parallèle aux terres déchues de Kheïdolone : Le plan éthéré. La malédiction de Mitra aurait provoqué une vibration sur le réel provoquant une forme éthérée de la matière. Ce qui créa le plan éthéré. Il est superposé au monde réel sans pouvoir interagir avec.



Elias, membre prestigieux du Cercle des alchimistes, à trouver le moyen d'entrer dans le plan éthéré par le biais de portails. Lorsqu'une personne du plan terrestre passe l'un des différents portails pour accéder au monde éthéré, son enveloppe charnel tombe au sol et seul son "esprit" passe le portail. Il peut alors visiter le monde éthéré sans soucis. Elle peut se déplacer comme un fantôme et donc traverser les murs ou ne pas être visible des personnes du plan terrestre. Il est quand même soumis aux lois de la gravité mais ne pourrait jamais se faire mal. Un esprit peut regagné le plan réel par le biais des portails et ne pourras regagné qu'un corps sans âme. Dans le cas où il ne peut le faire, l'esprit apparaît visible à l'œil humain sous la forme d'une entité spectrale.

Les dieux et les démons

Dans les terres déchues, les différent peuples idolâtre des entité plus ou moins divines. Le plus célèbre d'entre eux est Karn qui est prié par tout les humain présent sur "les Royaume de Karn"

I) Le dieu libérateur

Karn:

Dieu des hommes, le Libérateur de l'humanité. Il est le dieu le plus prié de Kheïdolone. Prié par les Oris, Nasses, Mads, Nordiques, Eldors, Orphans et Nippons, c' est un modèle de conduite pour tous. Chaque peuple fait sa propre interprétation de Karn mais l'humanité reste unie grâce à lui et aux vestiges de son histoire. Karn à donner sa vie pour donner à l'humanité une chance d'exister. Il est un symbole de courage, de bravoure et d'honneur. Il est le dieu de la guerre de la sagesse, de la lumière et de l'espoir.

Les valeurs de Karn:

« Karn dieu de hommes. » Il représente le bien, le courage, la force et l'honneur. Il est le dieu du soleil. Il est le sacrifice pour l'unité. Il a montré aux hommes qu'ils sont forts ensemble et que rien ni personne ne pourra les domestiquer à nouveau. Karn représente la lumière dans les ténèbres. Dans l'esprit de chaque homme il est l'espoir.

Principes :

- L'honneur
- La force/ Le pouvoir/
- La liberté
- La lumière / Le soleil
- L'espoir

Les enfants de Karn:

Les enfants de Karn sont appelés de cette manière car ils ont acquis le pouvoir divin en buvant son sang ou naissant enfant de Karn. Ils vieillissent plus lentement. Ils sont plus agiles, plus forts, plus robustes. Leur volonté est inébranlable. La longévité d'un tel individu peut atteindre 500 ans. Leur intelligence est supérieure à tout autre humain. Les premiers enfants de Karn ont pris en charge l'humanité après la mort de leur dieu. Leur façon de gouverner rappelle celle de Karn.

Leur lignée s'est éteinte petit à petit car le pouvoir ne se transmettait pas ou peu. Cependant, il arrive que de temps en temps un enfant de Karn naisse dans le monde en tant que parent lointain des premiers enfants de Karn.

Il existe encore dans le monde des fioles conservant le sang de Karn. Mais ces objets sont extrêmement rares permettant ainsi de devenir un enfant de Karn.

II) Les dieux Anciens

Bien avant la grande libération et avant la domination démoniaque. Il existait des peuples anciens qui ont réussi à traverser les âges en se cachant ou en restant loin de tout conflit. Ces peuples sont peu connus, oubliés ou même disparus. Des vestiges de leur présence et de leur culte sont encore dans le monde. Certaines civilisations ont survécu et leur dieu avec eux. Mais à partir de NT2, le Culte de Karn a pris le pouvoir et a proclamé toutes autres religions comme de l'hérésie.

Shennack le dieu rat Dieu des hommes-rats. Il agit dans l'ombre et se terre dans les galeries souterraines des colonies nippones. Il vit en tant que parasite, empoisonne et répand ses maladies et ses poisons pour tuer son ennemie. La discrétion et l'ombre sont des valeurs sûres pour le dieu rat. Il est un dieu sombre très peu connu des humains. Les rares personnes l'ayant croisé disent qu'il est l'une des premières créatures de la nuit ayant bu le sang du Roi Démon.	Nargal le dieu serpent Quelque part caché dans Nassilia. Il incarne l'alchimie. Son être a été créé par un hasard alchimique naturel. Il est dit qu'il est le cœur de l'alchimie et quand son âme s'éteindra, toute source d'alchimie cessera dans le monde et donnera naissance à la fin du monde.	Moonkka le dieu singe Dieu des hommes-singes de la grande forêt. Dans une époque très lointaine, le dieu-singe a proclamé que la viande humaine est source de force et de puissance. Moonkka exerce aussi son pouvoir sur Shivia où il lui arrive de se réincarner en homme-singe. Quand il s'incarne, Moonkka utilise son pouvoir pour contrôler les singes et essaye de reprendre le pouvoir sur l'espèce humaine. Il utilise le pouvoir des démons et leurs artefacts pour servir ses ambitions. Personne ne connaît la véritable nature de Moonka. Certains le considèrent comme une divinité animale, d'autres comme un démon et encore d'autres comme un dieu. Les avis sont partagés.
Malax le dieu Boucher Malax est vénéré par les Ogros car il était le premier Ogro à poser le pied sur l'Orgali. Il est dit qu'il est dans la parole de chaque ancien (Quoi que cela veuille dire). Malax a dû survivre sur des terres difficiles. Il est dit que pour sa survie, il a dû manger ses parents afin d'assurer la vie de sa tribu. En réalité Malax est un dieu de Kheïdolone ayant été vaincu par les démons. Sa retraite sur les terres d'Orgali lui ont permis de créer ce peuple rustre et plein de disgrâce que sont les Ogros.	Howl le dieu Hibou Dieu du savoir et de la sagesse. Il réside dans la grande tour de Nasse et protège les savoirs accumulés dans cette bibliothèque. Ses adeptes lui apportent des livres en guise d'offrande. C' est une divinité peu connue. Il garde l'apparence d'un hibou géant mais il lui arrive de se cacher dans la population et de prendre une apparence humaine. Il aime donner des énigmes aux mortels qu'il rencontre en échange de savoir. Howl a aidé Karn et a été laissé comme gardien du savoir dans la bibliothèque après sa mort afin que certains secrets ne soient jamais découverts.	Khalan dieu du jeu et de la joie Il est le dieu barde. Il représente la joie de vivre, les festivités, la musique et l'art. Avant NT 2 ses adeptes voyageaient dans le monde en offrant leur art pour le divertissement des peuples.

III) Les autres dieux

Amoxoak

Quand Karn a été envoyée pour libérer les hommes du joug des démons, son frère Amoxoak avait pour mission depuis des siècles de préserver la vie sur Kheïdolone. Amoxoak a créé la grande forêt et à offert un abri à toutes les créatures vivantes dans le monde sous les feuilles de ses arbres géants. Il est le dieu de la faune et de la flore. Il est le dieu créateur de vie. Il est le symbole de la renaissance. Il est prié par les hommes de la forêt et par les adeptes du Saule-noir. Son objectif n'est pas de sauver les humains mais de sauver la vie sur ce plan.

Ailia

Ailia est la déesse des cieux et du vent. La déesse gardienne des Montagnes flottantes et de leur secret. Elle ne possède pas de disciple ou très peu car elle est une déesse inconnue. Un vieux culte lui est voué "Les ailes blanches". Un culte de voleurs très peu connu. Ailia est la déesse de la liberté et du voyage. Elle est la sœur de Karn et d'Amoxoak

IV) Les démons

Le Roi Démon "Khron":

Le roi Démon est un ancien Dieu provenant du Valhagard. Dans des temps très anciens, des milliers d'années avant la grande libération, il voyagea grâce à la technologie divine.

Ainsi il vint se perdre sur le plan de Marakath pour y voir son âme être pervertie par la puissance néfaste du noyau de Granitium, une pierre gigantesque absorbant l'énergie de Nargaroth pour la transformer en énergie malfaisante.

Une fois Khron converti au mal, sa puissance seule ne suffit plus à le satisfaire. Il décida alors d'asservir ou convertir tout être à sa vision nouvelle du monde : celle des ténèbres.

Il découvrit un autre monde où le Granitium était présent : Kheïdolone. Il s'y rendit pour pervertir sa première âme humaine.

Après cet essai il en pervertit neuf autres en pratiquant le sacrifice de mille âmes. Ces dernières devinrent ses généraux démons. Il leur confia alors neuf puissantes épées forgées par Seegaf avant de leur intimer l'ordre de lui construire une armée de démons pour conquérir les terres de Kheïdolone encore vierges de tout vice.

Ainsi il pourrait assaillir le plan divin et assouvir son besoin de domination hérité du Granitium.

Mais malheureusement pour lui, après un court règne de terreur, il fut vaincu par Karn et contraint de regagner Marakath.

Toutefois sa soif de puissance et son esprit belliqueux ne se sont jamais éteints depuis lors.

V) Généraux démons

Les généraux démon étaient dans des temps anciens des hommes ayant été pervertis par le Roi Démon.

Gargarok, Démon nécromancien Dieu des arts occultes :

Il parcourait le monde à la recherche de nouvelles idées pour ses expériences obscures. Il a créé le Nécronomicon grâce aux âmes et aux corps de ses esclaves humains les plus talentueux. Il est à l'origine de l'utilisation de l'alchimie par les humains. Avant la grande libération il possédait un grand nombre de serviteurs humains qui lui servaient d'assistants mais aussi de cobayes. Si les Nasses ont appris l'alchimie après la grande libération c'est grâce à ses expériences à lui. Gargarok a inspiré un grand nombre d'alchimistes mais les a aussi pervertis. Le plus célèbre d'entre eux est "Mitra" responsable de la malédiction faisant se relever les morts quelques jours après leur décès.

Même si les Nasses n'utilisent pas la nécromancie de Gargarok, leur science a été créée par ce qu'il connaissait déjà avant la grande libération. C'est-à-dire les sciences occultes.

L'épée Fildramel : Permet de faire couler n'importe quelle substance alchimique le long de sa lame

Erdwal, Dieu des abysses, démon des monstres marins:

Il est prié par les pirates et les créatures marines. Les marins le craignent et prient Karn pour qu'il protège leurs périples des griffes de Erdwal. Toutes les superstitions marines venant du monde entier font écho à ses pouvoirs et à la terreur qu'il inspire dans le cœur des marins.

L'épée Narval: permet de pouvoir contrôler l'eau et les créatures marines.

Morlak, Démon de la guerre et de la destruction :

Il est le général démon le plus puissant des généraux de Khron. Il dirige et organise les armées du roi démon. Morlak est à l'origine de l'avènement d'Hector. Il est le démon avec qui Hector a pactisé pour acquérir tout son pouvoir. Morlak est à l'origine de la réanimation de tous les corps humains en créature de la nuit. Il est le maître de Mitra et aussi à l'origine de sa malédiction. Morlak répand depuis le plan démoniaque ses miasmes sur l'Empire et y répand la peur.

L'épée des milles âmes : permet d'aspirer l'âme d'un corps et de l'emprisonner dans l'épée. Morlak s'en servait pour se nourrir des âmes. Le corps laissé sans âme se mute immédiatement en créature de la nuit. Cette épée fut détruite lors d'une expérience alchimique de Filomène Flanel, peu avant la chute d'Hector. Les milles âmes emprisonnées dans l'épée puis relâchées ont donné vie à Icar, membre du cercle des alchimistes.

Krondor, Dieu de la corruption, démon de la peur et du cauchemar:

Krondor avait pour habitude de voyager à travers les rêves et les pensées des esclaves afin de les pervertir et de déceler leurs craintes, leurs envies, leurs croyances. Après la grande libération beaucoup d'humains étaient encore adepte du Roi démon grâce au lavage de cerveau de Krondor.

L'épée Lame Hurlante: permet de provoquer un cri venant des enfers qui terrifie tout sur son passage.

Dorl, démon des cieux et des vents: Il vole haut dans le ciel et a pour mission de chasser et de trouver les tribus d'humains sauvages qui n'étaient pas encore sous l'emprise des démons. Survolant les cieux, aucun esclave ne pouvait lui échapper. L'épée Vent pourpre: permet de trancher tout ce qu'elle touche et permet de faire voler son porteur. Cette lame est imparable car sa lame est faite de vent.	Seegaf, démon du feu et des armes, le forgeron des démons: Seegaf est le responsable de la création des neuf épées démoniaques pour les généraux. Il maîtrise la forge du Granitium. Il a appris aux démons la maîtrise de la forge et de la création des armes démoniaques. Ainsi que les techniques de scellement de l'âme dans la matière. L'épée Sulfurante: épée de feu des enfers. Elle brûle absolument tout ce qu'elle touche sauf son porteur elle est capable de faire fondre la pierre d'un simple coup dans l'air et crache un vent sulfureux qui fait fondre la peau sur les os.
Zeerk, démon des assassins et de la torture: Zeerk est le maître des Ombres. Il se déplace à travers l'obscurité. Il est aussi connu sous le nom de Dieu Des Assassins. La guilde appelée "La main" lui voue un culte. Quand Zeerk est invoqué par le Nécronomicon c'est en général pour donner la mort à un individu dans le monde. Alors ses enfants exécutent ses volontés. L'épée Venisal: Permet de tuer instantanément toutes créatures qu'elle touche dans une douleur atroce avec son venin qu'elle sécrète tout au long de sa lame.	Zors, démon de la chair et sang « Le récolteur » Zors était le responsable des esclaves. Il avait pour objectif de sélectionner les âmes humaines assez fortes pour être transformés en démons et les autres en garde manger. A l'apparence monstrueuse, il s'occupait de la domestication des âmes dans Kheïdolone et du partage avec les autres généraux. L'épée faucheuse : Elle absorbe les âmes et les transforme et source d'énergie stockée dans la lame. L'énergie peut être libérée et provoquer des vagues démoniaques.
Ardorl, le démon humain, le fourbe : Ardol prenait l'apparence de simple humain faible ou viellard, enfant ou jeune femme. Caché au milieu de tout il écoutait, il espionnait au nom de ses autres confrères. Il cherchait de rares personnes à capacité hors norme et leur offrait un destin autre que celui d'esclave. L'épée polymorphia : Elle a la capacité de métamorphoser son porteur à volonté et en ce qu'il veut.	

VI) Autre démons connus

Valakat :	Groll :	Hork :
Il est un des lieutenants de Dorl. Valakat est un démon qui prend la forme d'un serpent ailé. Ses écailles sont noires et ses yeux verts. Son souffle a la capacité de pétrifier ses victimes. Valakat se nourrit des âmes qu'il pétrifie. Dans la cité d'Arderianne, dans des temps reculés, un démon du nom de Valakat surgit d'une brèche ouverte du plan démoniaque. Le démon commença à semer la discorde au-dessus de la ville. Le grand prêtre du temple de Karn , Ridgard Morgus, venant de finir ses études d'alchimiste sur les terres Nassilienne, réussit à tromper le démon et à l'attirer dans les entrailles du temple de Karn. Il réussit alors à l'enfermer dans une chambre édifée spécialement pour lui. Un rituel de scellement a alors été fait par Ridgard. En sacrifiant sa vie pour donner de la puissance au rituel, Ridgard réussit à enfermer le démon à jamais. Cependant le sceau est faible et tous les ans lors de la lune rouge, il s'affaiblit et doit être renouvelé.	L'officier de Morlak Groll a perdu une bataille contre le général de Karn "Le lion". Lors d'une escarmouche, Groll et ses hordes de Démon sont tombés dans un piège. En guise de punition pour son incompetence Groll a été condamné à servir enfermé dans une lance de Granitium brisée. Groll est dans l'obligation de faire un pacte avec son porteur pour lui prêter ses pouvoirs. Il a traversé les âges et est passé de paladin noir à paladin noir. Léminiale : Démon au service du général Krondor. Il a essayé de se retourner contre son maître sans succès. Il a été condamné à être enfermé dans une épée à deux mains par le Démon forgeron Seegaf. Pour lui faire passer toute envie de rébellion, il a été condamné au silence pour l'éternité. Léminiale ne peut communiquer qu' à travers les rêves et les cauchemars de son porteur.	Le rasoir de Hork. (Cf :Le rasoir de Hork objet et équipement")



La Divination

Dans le monde de Kheïdolone les voyants existent. Grâce à leur pouvoir ils sont dans la capacité de lire dans le passé, le présent et le futur. Beaucoup d'entre eux expérimentent leur art par la méditation et l'entraînement. Chez certains c'est un talent qu'ils laissent se manifester dans tous les moments du quotidien. D'autres utilisent cet art divinatoire par l'utilisation d'objets comme les boules de vision perdue, les portails miroirs, par des jeux de tarots ou encore même par les Osselets. Les Shives sont, dans cet art, les plus reconnus. Le mélange de leur art divinatoire et de leur sixième sens leur permet la projection astrale de leur âme à travers des distances incroyables. Certains artefacts leur permettent de décupler la précision de leur art.

I) Cartes de Tarot signification

Le jeu de Tarot de Karn est souvent utilisé par les voyants. Il est le moins coûteux et permet l'obtention plus précise de visions.

01 Le geai cendrée : La mort/ la solitude / la tristesse/ l'amertume

02 Le loup blanc : l'hivers/ le froid/ L'animal/ la dévotion

03 Le loup gris : Le danger / Le péril/ La victoire/ la gloire

04 Le rossignole : l'amour/ l'espoir/ le plaisir/ l'apaisement

05 Le chat à 3 yeux: La chance / le hasard/ l'opportunité/ le jeu

06 Le chat arboricole : La faim/ La sécheresse/ l'infécondité/ le manque

07 La chauve souris : le mal/ la terreur/ l'aliénation/ la folie

08 L'aigle : La richesse/ l'économie/ la réussite/ l'héritage

09 Les rats : La maladie/ la pauvreté / la saleté/ la déchéance

10 La chouette : La bienveillance / Le savoir/ l'âme/ la mémoire

11 Le corbeau : La délivrance/ la rédemption/ l'accompagnement/ l'empathie

12 Le blaireau: la joie/ la nostalgie/ le refoulement/

13 Le rois : La justice/ la droiture/ l'honneur / l'ordre

14 La reine : La fécondité/ l'enfants/ le pardon/ la bienveillance

15 Le paysan : Le travail/ l'acharnement/ l'entêtement

16 Karn : L'éternel/ le Divin/ La rédemption/ la renaissance

17 Le Démon : La destruction/ l'envie/ la colère/ l'honneur

18 La Mort : Le deuil/ le changement/ Le bouleversement/ L'oppression

19 Le pendu : La fin/ la condamnation/ La peur / l'attente

20 La Lune : L'obscurité/ l'invisible/ l'éternel/

II) Les présages

Certains animaux dans le monde sont difficile à observer. Les croyances autour de ces bêtes sont diverses et variées selon les endroits du monde. Les présages relatifs à ces animaux font le fond de commerce des devins.

- **Le geai cendrée** : Son plumage gris cendré laisse des plumes bleues claires aux extrémités des ailes et de la queue. Le geai est un présage de mort pour les vivants, évocateur des coutumes mortuaires. On l'observe souvent au bord des champs de bataille.
- **Le loup géant** : Annonceur de danger. Présage de victoire et de destinée. Le loup géant blanc annonce des hivers difficiles et longs.
- **Le rossignol**: Symbolise l'amour, l'espoir et le plaisir. Son chant est très apaisant.
- **Le chat à 3 yeux** : Croiser un chat à trois yeux symbolise la chance.
- **Le chat arboricole** : Pas plus grand qu'une martre et est un petit félin vivant dans les arbres. L'observé en plein jour annonce la famine et la disette.
- **La chauve-souris** : Elle évoque les créatures de la nuit. Elle annonce les créatures de la nuit. Il faut fuir et se cacher.
- **L'aigle** : Si l'aigle royal est croisé dans une ville avec une aile cassée. Il est un symbole de problèmes économiques pour la communauté.
- **Les rats** : Quand les rats sortent des égouts il annonce la maladie.
- **La chouette** : Observer une chouette morte dans sa maison annonce le mal sur la maison. Un chouette vivant dans un arbre à côté de la maison annonce la protection de Karn sur la maison.
- **Le corbeau** : Accompagne les âmes sur le chemin de Karn. La présence d'un corbeau près d'un corps sans vie annonce le droit de la personne a accédé au royaume céleste de Karn.
- **Le blaireau** : Il protège le bétail et les chevaux.



La Garde Blanche

La garde blanche est un ordre de chevalier créé par l'Empereur lui-même. Après sa prise de pouvoir sur le trône l'empereur a réfléchi à une façons de protéger et d'unifier l'humain afin que jamais une catastrophe tel que le dernier démon libéré sur l'île de Karnage ne recommence. Les peuples étaient unifiés sous sa bannière. Il a donc ordonné à tous les seigneurs du monde de lui envoyer leur meilleur homme. Il regroupait les nobles et les seigneurs pour organiser une grande armée. Il offrait une place de soldat à tous les hommes voulant servir et protéger. Il offrait une façons de penser commune, une idéologie, un entraînement ainsi que le pouvoir d'arrêter, de juger de condamner à chacun de ses soldats.

La mission de cet ordre est de protéger l'espèce humaine de toute menace de la nuit. Pour cela ils ont mis au point une inquisition redoutable qui leur donne tout pouvoir dans tous les territoires des royaumes de Karn. Ils n'ont pas pour mission de gouverner, mais de chasser et traquer toute manifestation néfaste à la volonté de Karn. La garde blanche porte le blason ouvert du soleil.

I) Recrutement

La garde blanche utilise beaucoup de méthode pour recruter. Elle est toujours à la recherche de personne pour pouvoir la représenter. Ce sont les Maîtres de la Garde blanche qui ont le devoir de recruter et d'éduquer les nouvelles recrues. Chacun est libre de faire comme bon lui semble.

Certains se mettent en groupe et proposent un vaste panel d'apprentissage dans des écoles ou temples de Karn. Ils recrutent leurs élèves dans les orphelines.

Certains préfèrent recruter les jeunes en solitaire. Ils les entraînent comme un élève et son maître. Ils acceptent à droite et à gauche de petites missions. Un enseignement est toujours plus complet de cette façon mais les nouvelles recrues ne sont pas assez pour remplir les rangs.

Certaines maisons comme la milice urbaine préfèrent recruter au volontariat dans les Casernes offrant une couchette des vêtements et du pouvoir. L'homme qui s'engage abandonne alors tout ses biens et part sur un entraînement de base de 1 ans puis des testes leur permettent de savoir si la recrue est apte a devenir garde blanc ou pas.

II) Le serment du Garde Blanc

- Le Garde blanc défend la volonté de Karn, sa volonté qui fait en tout temps et en tous lieux l'honneur du genre humain.
- Le Garde blanc tient pour sacré non seulement sa vie corporelle, mais plus encore celle de l'âme et de l'esprit.
- Le Garde blanc établit son échelle des valeurs à partir de son absolu respect des lumières de l'intelligence et du cœur. Un homme n'est noble à ses yeux que si, même pauvre et méprisé des puissants, il porte en lui la magnificence de telles lumières.
- Le Garde blanc défend tout cela de toutes ses forces jusqu'à l'extrême fatigue et s'il le faut jusqu'à la dernière goutte de son sang.
- Le Garde blanc est obéissant, mais à la condition que rien ni personne n'entache l'honneur d'un être libre.
- Le Garde blanc tient la liberté des consciences pour la base même d'un ordre juste et humain. Pour la défense de cette liberté, il est prêt à toutes les peines et à tous les sacrifices.
- Le Garde blanc est le serviteur de toute créature souffrante, le défenseur de tout opprimé. Il doit donner sa force et sa vie sans compter pour vaincre la souffrance et l'oppression, sans attendre rien en retour.
- Quand le Garde Blanc trouve une entité de la nuit il doit la chasser jusqu'à la mort de celle-ci.
- Le Garde blanc n'attend ni avantage matériel, ni honneur social des causes qu'il a librement décidé de servir.
- L'honneur du Garde blanc réside dans la seule conformité de sa vie avec l'idéal de protéger le genre humain et de la destruction de son ennemie.
- La Parole du Garde blanc est sacrée. Elle ne peut ni ne doit être mise en doute.



III) Grades de la garde blanche

Grade	Fonction
Grands Inquisiteurs:	Ils sont trois et dirige la garde blanche avec l'accord de l'empereur lui-même
Les neufs:	Les neufs sont les gardes blancs les plus puissants du monde et excellent dans leur discipline respective. Ils sont par groupe de trois assignés aux ordres d'un grand inquisiteur. Ils sont aussi répartis dans les 7 grandes cités comme porte parole du grand inquisiteur. Certains d'entre eux ont monté des branches parallèles à la garde pour des missions très spéciales. Ils gèrent chacun les missions attitrées à leur maison.
Inquisiteurs:	Sous les ordres directs de l'un des neuf. Ils se partagent le commandement d'un territoire qui leur est confié. Ils peuvent être plusieurs sur le même territoire et se partagent différentes missions.
Commandants:	Les commandants dirigent une structure (Caserne, Brigade, Postes avancés..) Ils sont à la tête de nombreux hommes. Ils ont pour mission de gérer et de répartir les missions pour les Inquisiteurs.
Capitaines:	Responsable de plusieurs unités de garde blanc. Ils veillent à ce que les missions soient répartie que l'ordre et le moral soient maintenus dans leur rang.
Lieutenants:	Le lieutenant est responsable d'une petite unité de garde blanc. Une 20ene d'hommes au grand maximum. Ils sont là pour diriger l'unité mais aussi pour répartir les missions et les rôles de chacun dans l'unité.
Gardes blancs :	Il exécute les ordres et les missions qu'on lui confie. Son ordre lui confie la responsabilité d'être en première ligne. Il es les yeux mais aussi le bras armé de la garde blanche
Maîtres :	Les maîtres quelque soit leur puissance ont refusé la moindre autorité militaire. Il Préfèrent l'aventure et transmettent leurs savoirs. Un maître doit apprendre tout a son Apprentie lui doit de le préparer à la dure vie qu'il l'attend. Ensemble il on des missions propres à leur niveau et leur compétence. Le maître est en droit de choisir de refuser ou d'accepter la mission pour son apprentie. C'est une méthode alternative d'apprentissage pour les jeunes recrues trop vieilles ou au capacité spéciale. Les Maîtres sont nombreux dans le monde, ils arpentent les sentiers et rendent autant de service à de nombreuses communautés que les autres. Un maître possède le même grade qu'un commandant de brigade et donc peut donner des ordres ou remplacer une section en déplacement.
Recrues :	Ils peuvent être jeunes. Il ne sont pas autorisés à remplir des missions sans accompagnement d'un maître. Ils doivent apprendre afin de préparer leurs épreuves pour devenir Garde Blanc.

IV) Les Factions par Région

La garde blanche est divisée en plusieurs maisons Il y a 9 maisons et chacune est sous les ordres d'un des Neufs inquisiteur. Les 9 maisons possèdent des écoles pour leurs jeunes recrues dans la grande cité de Karnage.

Les hiboux Ils sont au centre de l'inquisition. Les hiboux ont pour mission de rechercher et de réunir tous les savoir du monde. De contrôler tous les secrets et de les protéger. Ils réunissent aussi tous les trésors et artefacts qu'ils peuvent trouver. Ils ont pour mission de gérer les trésors de L'Empereur et de les distribuer aux différentes maisons. Les hiboux existaient avant la création de la garde blanche.	Les ours Cette maison est responsable de la sécurité du contenant des Lande Nippone et de tout ce qui y est limitrophe. Ce sont de véritables experts en maniement du sabre. Leur sens de l'honneur et de l'esprit de groupe est reconnu dans le monde entier.	Les loups Cette maison est responsable du pays de Nordskalia. Ils comptent parmi les soldats les plus puissants au monde. Leur rage en matière de combat n'a pas d'égal.
Les corbeaux Cette maison est responsable de l'Orili et de Nassilia. Elle s'est rendue célèbre pour avoir libéré du joug des vampires la cité de Lune Sanglante dirigée par Hector. Elle est également reconnue pour avoir démantelé de nombreuses sections du culte de la Vermine qui se cache partout dans le monde.	Les sangliers Responsable des contrées d'Eldora. Cette maison est réputée pour être la plus intransigeante. Elle est constamment en conflit avec les contrées sauvages Krates et donc prête main forte aux Eldors pour tenir le mur face au Krates.	Les cerfs Cette maison est responsable du Madland et de l'Archipel. Cette maison s'occupe du bon relationnel entre la famille Valmirien et la Garde Blanche. Les Valmiriens possèdent le secret de fabrication du Métal Valmirien ce qui fait du Madland le pays le plus important pour la garde blanche d'un point de vue économique mais aussi d'un point de vue stratégique.
Les serpents Cette maison est spécialisée dans les recherches alchimiques. Elle est principalement garnie des alchimistes les plus brillants du monde. Ils recherchent et essayent de comprendre tous les types d'alchimies. Les serpents sont en étroite relation avec les Hiboux pour des recherches sur tous types d'alchimies.	La milice Urbaine Contrairement aux autres maisons, la milice urbaine de la garde blanche a pour mission seulement de protéger la cité géante de Karnage. Elle a pour rôle la protection des habitants contre les créatures de la nuit mais aussi le devoir de régler les problèmes de larcins et de crimes au sein de la communauté.	La garde impériale Formée des meilleurs gardes blancs du monde chacun d'eux a été spécialement choisi par l'Empereur et les 3 grands Inquisiteurs. Ils ont pour mission, la sécurité de l'Empereur et aussi d'exécuter les missions secrètes qu'il leur sont attribuées. Ils servent aussi dans la gestion de conflits entre les différentes maisons.

V) Être Garde Blanc

Être garde blanc signifie que vous avez prêté serment pour venir en aide à vos semblables. Les raisons pour lesquelles vous avez prêté serment ne regardent que vous. Certains Gardes blancs choisissent d'entrer dans la garde blanche pour fuir des dettes, d'autres pour l'aventure et d'autres n'ont pas eu le choix et ont été sélectionnés à la naissance... Vous avez décidé d'abandonner vos biens et votre liberté pour servir l'Empereur. Vos compétences se sont développées avec un entraînement militaire impitoyable et une fraternité rigoureuse. Vous et vos frères appartenez à une seule famille. On ne vous interdit pas d'avoir une deuxième famille mais elle ne restera jamais qu'au second plan.

Des spécialités sont distinguées dans les différentes façons de survivre la Garde blanche. Des classes affiliées à des écoles d'enseignement militaire sont présentes dans toutes les maisons de l'Inquisition.

« J'ai été entraînée à la méthode des corbeaux. Nous voyageons très rapidement dans tous les milieux et sous tous les climats. Nos attaques sont coordonnées, rapides et impitoyables. »

-Henrick

VI) Spécialités des gardes blancs par maisons

Hiboux: Espions, Reliquaire, Assassins, Ecclésiaste, Occultiste

Ours: Guerrier, Maître chien, ranger

Loup: Guerrier, Ranger, Pisteurs

Corbeaux: Ranger, Espion, assassins

Cerf: Ingénieure de guerre, réserviste

Sanglier: Guerrier, garde, ranger,

Serpent: Alchimiste, Occultiste, Médecin, Alchimiste de combat

Milice Urbaine: Garde, réserviste, Ecclésiaste

Garde imperial: Guerrier, Garde, Assassins

Vous pouvez vous inspirer des différentes maisons pour le background de votre personnage. D'où il vient, qu'a-t-il fait pour en arriver là ? Vous n'êtes pas obligé de suivre ceci pour être un garde blanc. C'est une conversation que vous devez avoir avec votre MJ et en accord avec sa vision.

Le Temple de Karn

I) Les missions du temple de Karn

- Rendre hommage à Karn, le Dieu libérateur des terres déchues. Grâce à de nombreux offices ou prières.
- Les prêtres ont pour devoir de préparer les morts pour qu'ils ne se réveillent pas.
- Aider les personnes dans le besoin, que ce soit pour des raisons spirituelles, comme pour des informations ou les premiers secours. Ils peuvent, dans certains villages reculés, même servir de dispensaire pour soigner les personnes.
- Récolter des artefacts et aider à leur compréhension.
- Veiller à ce que la volonté de Karn soit respectée dans le monde. En prêchant la parole de Karn.

II) Les structures

Il y a plusieurs structures différentes pour les temples de Karn. Les villes, les villages, les capitales et même Karnage ont été créés en fonction de l'emplacement du Temple de Karn.

Il existe différents types de temples du plus simple au plus complexe :

Temples des villages

Même dans les villages les plus reculés du monde, il y a un prêtre de Karn et donc forcément un "temple". En fonction des richesses de l'endroit, il peut aller jusqu'à une chapelle en pierre et en vitraux, mais 95% du temps, si le village n'est pas rattaché à un noble riche, le temple sera fait de bois et sera très austère. Ne laissant passer que peu de lumière par des meurtrières faites dans le bois, toute dirigée vers l'endroit où officie le prêtre ainsi que l'Unique Statut de Karn.

Ils peuvent accueillir entre 10 et 20 personnes, dans leur enceinte.

Temple des petites villes

Ceux-là aussi n'ont de temple que le nom. À la rigueur ce sont de petites chapelles avec quelques bancs et un endroit où le prêtre pourra officier. Généralement ces endroits sont tout de même ornés d'une ou plusieurs statues de Karn et de quelques vitraux.

Ils peuvent accueillir entre 50 et 70 personnes, dans l'enceinte du Temple

Temple des villes

Là nous pouvons réellement parler de Temple à proprement parler. D'une architecture rectangulaire, en pierre et surtout avec des colonnes et vitraux. Pour les villes les plus riches, elles peuvent être faites en marbre. L'intérieur est décoré de plusieurs statuts de Karn, généralement en métaux précieux tels que de l'or ou de l'argent. Peuvent accueillir entre 100 et 200 personnes, dans l'enceinte du Temple. Évidemment dans certaines villes il y a plusieurs temples de Karn.

Temple des Capitales

Dans les capitales, il y a des temples dans chaque quartier. Il s'agit de constructions majestueuses et gigantesques. Il est forcément fait de pierres et métaux précieux sans oublier des vitraux de grandes qualités. Ces temples brillent de jour comme de nuit et beaucoup de torches y sont disposées autour ne laissant jamais l'obscurité atteindre les atteindre.

Le temple de Mélandine est décrit comme ceci par Eddal Khom, Archiprêtre de Triveline :

« Un temple somptueux, précédé d'une vingtaine de marches en marbre sur tout son long. Face à vous une porte faite d'or et d'argent est ornée de colonnes en marbre. Son toit est fait avec les meilleurs tuiles renforcées avec de l'acier Valmérien. Tous les supports des torches sont faits d'or. Aucune des torches du temple, qu'elles soient à l'intérieur ou à l'extérieur ne s'éteignent. Une fois la porte passée, vous pouvez constater que le temple est énorme, il peut accueillir facilement un milliers de personnes, ne serais-ce que sur son rez-de-chaussée. Tous les bancs sont faits de bois, ornés de tissus précieux et de confortable coussin. Il y a au total près d'une cinquantaine de statuts de Karn, disposées de telle manière que où que vous soyez dans le Temple, Karn ait un regard sur vous. Il y a aussi un étage tout aussi magnifique que le rez-de -chaussée. »

Chaque temple, quel qu'il soit, à des compartiments secrets et des chambres pour que les prêtres puissent y dormir et soigner certains grands blessés. Pour les Temple assez grands, il peut même y avoir une chambre mortuaire où ils peuvent autopsier certains morts avant de les brûler.

III) Le clergé de Karn

Il y a plusieurs types de personnes dans un temple, que ce soit des aspirants prêtres, des prêtres, le grand prêtre pour les plus grands temples... Chacun à différentes fonctions: accueillir, officier, soigner, autopsier et préparer les morts pour qu'ils ne se réveillent pas.

Chaque prêtre possède un objet alchimique puissant pour apaiser les squelettes et les zombies : **Le Talisman de Lumière Bénite**. Ces artefacts entrent en résonance avec les prières récitées en langage divin. Ce processus permet aux créatures autrefois humaines de calmer leur pulsions meurtrières. Ainsi le prêtre pourra les achever dignement et leur offrir un repos éternel.

Notez que seuls les prêtres et haut prêtres disposent de ce genre d'artefact.

Il y a donc forcément des prêtres "combattants". Ou du moins ceux qui sont dans des villes ou villages reculés doivent savoir se défendre un minimum au cas où l'artefact ne suffirait pas à apaiser les créatures.

Le Haut prêtre a pour mission de former les aspirants et il est le seul à pouvoir desservir l'assermentation pour qu'un aspirant devienne un prêtre et donc lui octroie le droit d'avoir l'artefact en question. De plus, il est le "gérant" de tous les temples de la région, généralement il est au temple de la Capitale, mais il peut aisément aller vérifier dans les temples sous sa juridiction si tout se passe bien. Il a aussi le pouvoir de retirer la prêtrise à un prêtre et il est l'un des rares à pouvoir discuter à "égale" avec la garde blanche, quand bien même il est moins influent et moins puissant qu'eux, mais un respect profond pour le Haut Prêtre est quand même à donner.

IV) La religion de Karn

Les scribes de la grande libération ont écrit des textes sacrés retraçant les actions de Karn mais aussi ses paroles. Le premier manuscrit appelé "l'Arcanum" est entreposé sous grande protection par la garde blanche impériale dans les souterrains du grand temple de Karn de Karnage. Seul "le grand ecclésiaste" élu par "la chambre des cardinaux" peut entreprendre l'ouverture très surveillée de ce manuscrit sacré. Les copies ont été faites par milliers dans le monde entier et chaque membre du clergé de Karn doit en posséder une constamment sur lui. L'Arcanum résume la religion de Karn. Il permet à chaque humain de rester sur le chemin de la liberté de l'âme enseigné par Karn.

Suivant les régions et les royaumes, l'interprétation de l'Arcanum, le livre sacré de Karn, peut être divergente. Il n'est pas rare d'observer des querelles entre membres du clergé Nordique qui appellent à une utilisation de la religion plus libre face à un prêtre de Karn Mad qui soulignera une obligation et imposera une religion commune à tous. Mais les grandes lignes sont toujours les mêmes.

V) Être Prêtre

Pour devenir prêtre de Karn un homme ou une femme doit épouser la volonté de Karn. Une longue éducation sur 5 ans s'impose alors pour préparer tous les prêtres. Cette éducation se fait autour de L' Arcanum dans lequel le futur prêtre doit apprendre par cœur chaque versés et les comprendre. Il apprend à prêcher la volonté de Karn et à conseiller les âmes en peine.

Les rituels connus par le prêtre de Karn lui seront enseignés afin de pouvoir intervenir rapidement contre la malédiction de Mitra. A la fin de sa formation le prêtre de Karn se voit tatouer le symbole de Karn représentant un soleil sur le front. Il obtiendra son talisman de la lumière bénite ainsi qu'une copie de l'Arcanum et la robe du prêtre.

Être prêtre de Karn signifie lutter contre la malédiction de Mitra. Le prêtre sera amené tout au long de sa vie à préparer et brûler les corps des défunts dans une cérémonie enseignée par le Clergé. Il sera aussi amené à débusquer les corps égarés sur son territoire et des les libérer de l'emprise de la malédiction. Il pourra être amené à célébrer des moments importants pour les citoyens: Mariage, Anniversaire, Bénédiction en tous genres. Il existe un rituel ou un psaume pour chaque situation dans l'Arcanum. Le prêtre a juré sur le livre sacré de protéger, de guider et lever l'humain vers Karn. Il est une personne emblématique dans sa communauté et souvent un conseiller écouté.

VI) Histoire de l'apogée de l'empereur

Années 1200 à 1300:

La naissance d'un ordre :

Un démon surgit sur une île lointaine et commence à répandre sa malveillance sur le monde. Toutes les cités répondirent présentes pour le défaire. Mais sans succès. La bataille fut sanglante et à sens unique. Mais quand tout espoir avait disparu un homme se leva armé de la lance de Karn. Personne ne sut d'où venait cet artefact. Il terrassa le démon en lui tranchant la tête. L'acte parut tellement divin que tous les survivants présents -du roturier au roi en passant par les nobles conservateurs- n'eurent d'autre choix que lui prêter allégeance.

Suite à cela, Les hommes bâtirent une cité du nom de **Karnage** pour unir le reste du monde. Karnage resta à tout jamais bénie par la lance. Un ordre de chevaliers fut créé : « **La Garde Blanche** ». Sa mission fut de veiller sur les humains et d'éradiquer toutes menaces occultes. La garde blanche s'est peu à peu transformée en inquisition brûlant tout ce qui pourrait être jugé démoniaque. Cet ordre est depuis aussi craint que respecté.

Années 1400 à 1600:

Les campagnes d'unification :

Au cours de son règne, l'empereur à entrepris énormément de missions afin d'unifier les peuples. Pendant que les Nordique vantent les mérites de leur acier considéré comme le meilleur, un clan appelé Valmirien trouve une façon de forger un alliage d'acier et d'argent. Plus résistant que l'acier Nordique et avec les avantages de l'argent permettant de pourfendre créatures de la nuit. Les Valmiriens décidèrent d'offrir l'exclusivité de ce métal à la garde pour l'aider contre les forces de la nuit. L'empereur pour les remercier de ce bien fait pour la race humaine, leur offrit le gouvernement de la grande cité Melandine. La race humaine ayant toutes les armes pour se défendre, entrepris de reprendre le territoire de **Lune Sanglante** aux mains des vampires depuis des générations. Toutefois cette croisade fut bien vaine et Lune Sanglante resta une terre sombre pendant encore bien des siècles...

VII) Hiérarchie du Clergé de Karn

	Le grand ecclésiaste	
	La chambre des cardinaux	
Les soeurs des larmes	L'ordre des prêtres de Karn	L'ordre de L'abbaye
Mère supérieure	L'archiprêtre	L'Abbé

Le grand ecclésiaste :

Élu par la chambre des cardinaux, il est le seul à pouvoir lire les versés les plus puissants de l'Arcanum. Il a pour mission de présider, de guider et de juger les audiences de ses frères Cardinaux. Il est le détenteur d'une relique autour du cou: **Une Fiole de Sang de Karn** vide, symbole de son intégrité. Car le premier grand ecclésiaste choisit de donner le contenu de cette fiole à l'empereur plutôt que de s'enivrer de son pouvoir.

“La fiole était destinée à un enfant qui serait né sans aucune défaillance. Son éducation serait militaire et religieuse. Son âme n’aurait renfermé aucune haine ni rancœur. Et il posséderait la volonté de Karn. Oui je pense avoir fait le bon choix avec l'Empereur”

-Grand Ecclésiaste Almin

La chambre des cardinaux:

La souche même du culte de Karn. Cet Ordre fut créé par les enfants de Karn afin de faire vivre la volonté du sauveur. La chambre prit de l'ampleur au fil des siècles et ses membres passèrent d'une dizaine de personnes à plusieurs centaines. Tous remplissant leur rôle à la perfection, se succédant les uns les autres et en acceptant que les plus digne de tous en leur sein. Ensemble, ils veillent à ce que les textes sacrés soient respectés de tous dans les royaumes de Karn.



<u>Les sœurs des larmes:</u> Les sœurs ont pour mission de soulager la douleur des hommes sur les champs de bataille ou autres. Seules les femmes peuvent entrer dans cet ordre. Elles ouvrent des dispensaires partout dans le monde. Elles interviennent en temps de guerre mais aussi durant les épidémies ou dans les temps de disette. Elles ont pour mission d'aider et d'accompagner les misérables. Elles ont une éducation autour de la médecine et l'alchimie. Leurs revenus sont faibles et leurs moyens limités.	<u>Les Prêtres:</u> Responsables de temples de Karn. Ils doivent guider une communauté dans la lumière. Ils sont constamment en contact avec la population. Ils se doivent d'être de bons conseillers.	<u>L'Abbé:</u> Il est le gérant d'un bâtiment donné (Monastère ou abbaye). Il préside les tâches quotidiennes et gère les finances. Il a pour mission d'animer les messes quotidiennes.
<u>Mère supérieure:</u> La mère supérieure dirige une structure de sœurs. Elle est souvent la plus ancienne et la plus expérimentée. Elle a pour mission de gérer l'administration et de gérer les autres sœurs. Gestion des missions, des revenus, des tâches ménagères....	<u>Les archiprêtres:</u> Chaque région du monde possède un Archiprêtre qui lui-même reçoit ses ordres d'un des Cardinaux. Il est possible de croiser les Archiprêtres dans les plus grands temples de Karn du monde. Ils ont la charge de guider les prêtres dans leur régions et de former les nouveaux.	<u>Les Moines:</u> Ils vivent en paix dans la méditation et la répétition des tâches quotidiennes. Certains ont même fait vœu de silence.
	<u>Les Soeurs:</u> D'éducation religieuse et ayant suivi des cours de médecine ou d'alchimie, ces femmes louent leurs services aux plus riches pour venir en aide au plus faible. Elles ont un tempérament déterminé et passionné.	

VIII) Prières connues

Prière de combat

Lorsque vient le jour de la libération

Ils se tiennent devant à la porte du temple

Les guerriers de lumière

Ne craignent ni les flammes

Ni le désespoir

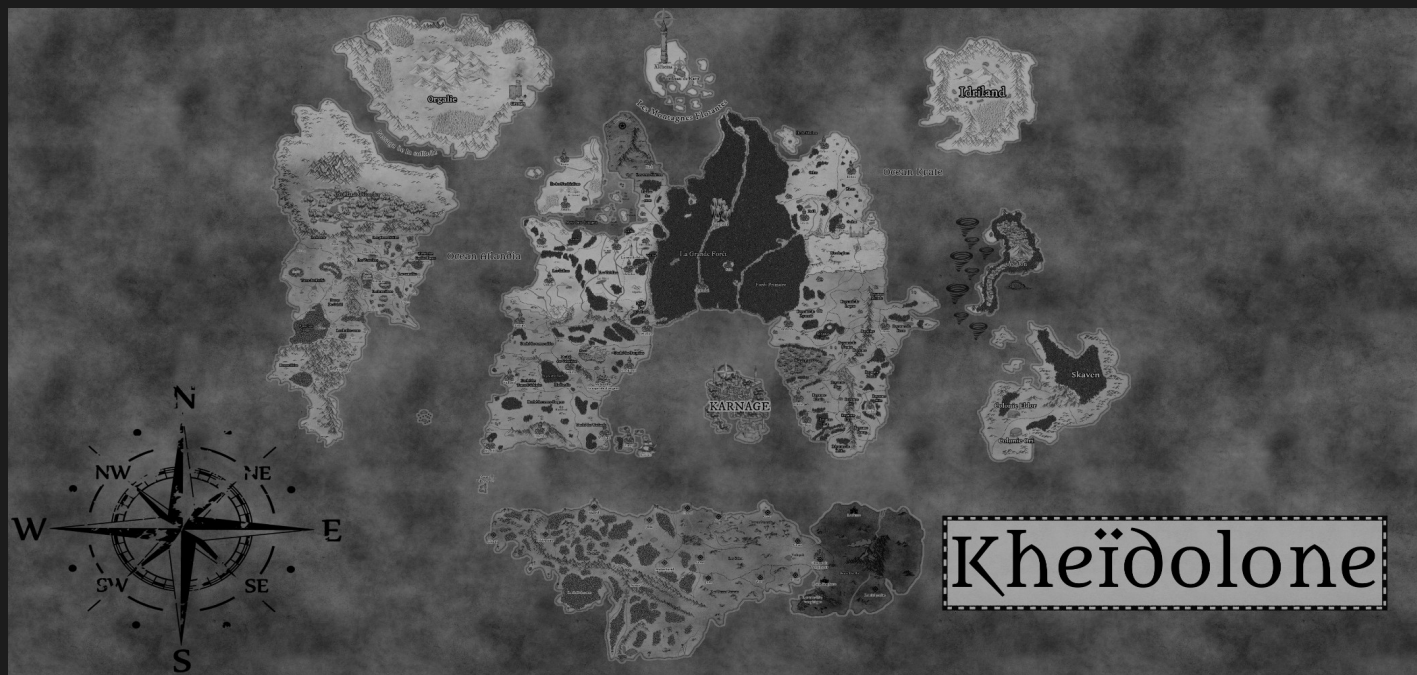
Aucune peur ne pourra les terrasser

Aucune lame ne pourra trancher leur volonté

Ne craignez pas la mort mes frères

Car notre seigneur vous ouvre grand les portes de la rédemption.

L'Empire et les autres contrées lointaines



I) Madland

Climat : Tempéré

Allégeance à l'Empire : Oui

Capitale : Melandine La capitale d'argent

Localisation du pays : Sud ouest de la Grande forêt

Ethnie d'origine : Les Mads

Section de la garde blanche responsable : Les cerfs

Religion:

Karn est le dieu qui a permis à l'humanité d'exister. Le dieu sauveur. Chaque Mad le prie régulièrement avant de se coucher. Les mariages se font toujours devant un prêtre ainsi que les crémations. Les prières sont très courantes et il existe un lieu de prière dans toutes les villes et villages. Personne ne blasphème le dieu tout puissant. Et les rares osant le faire sont en général qualifiés d'hérétique et souvent exécutés.

Un peu d'histoire :

Après la grande libération le territoire a été donné au clan du Lion, main armée de Karn.

Mais suite à l'avènement de l'empire et au déclin de ce clan, les terres furent confiées aux Valmiriens pour avoir découvert le secret d'un acier pouvant pourfendre les créatures de la nuit.

Régions connues

Duché des Bourguises: Les Bourguises sont des régions fertiles du Madland. Le duché possède les terres d'élevage et de culture les plus riches du royaume. C'est un territoire bien protégé. La garde Valmirienne y rencontre pourtant quelque soucis car cette région possède un vaste marais qu'on appelle les marais brumeux. Ils offrent des cachettes idéales pour les Brigands et autres personnes malveillantes. Les Marais Brumeux sont entourés par une grande forêt et une petite chaîne de montagnes qui délimite le territoire avec Le Duché des Ildines. Les routes commerciales évitent ce petit territoire ce qui allonge le temps de voyage des commerçants . La capitale Lockland est une petite ville portuaire qui sert de transit de denrée alimentaire entre Karnage et le Madland.	Duché des Deadlands: Les Deadlands sont tout au nord des Madlands. Les zones d'habitation sont concentrées en population et fortifiées pour pouvoir survivre aux raids Nordiques. Les terres de Nordskalia sont froides et peu fertiles. Les Deadlands ne possèdent que très peu de terres agricoles. On y trouve cependant une bonne concentration de soldat et de milices. Ce qui fait la richesse des Deadland est sans nul doute ses gisements de fer. Minerai convoité pour la fabrication d'acier Valmirien mais aussi pour l'acier Nordique. C'est la convoitise de ces gisements par les deux peuples qui est au cœur de leurs conflits séculaires. L'armée régulière Valmirienne a toujours gardé le reste du pays en sécurité grâce à cette région qui sert de premier rempart. Malgré tout, il est difficile d'y vivre. Les routes commerciales y sont incertaines. La pauvreté dans le peuple (facile à soudoyer) ainsi que la géographie des hauts plateaux laissent la possibilité aux brigands de se cacher. De nombreuses ruines de cités assiégées ou des fortifications abandonnées y sont présentes. Et c'est sans compter les nombreuses créatures de la nuit comprenant les défunts des champs de bataille réanimés par la malédiction de Mitra.
Duché des terres d'argent: La principale activité de ses lieux est la récolte de minerai d'argent. La chaîne de montagne autour de la ville de Triveline offre au duché une activité prospère en matière d'argent et d'autres minerais rares et pierres précieuses. La ville est en grande partie Troglodyte.	
Duché des Ildines: Les Ildines sont des régions de forêts du Madland. La principale activité de cette région est l'import export de bois. La région possède une quantité astronomique d'hectares de forêts. Les routes et les chemins passent de villes en villages à travers la végétation de chênes, de frênes, d'érables et de pins. La capitale du duché est Midline, ville fortifiée à la frontière de la grande forêt. De nombreux bois exotiques sont extraits de la grande forêt mais les Mad restent à la frontière. De nombreux villages forestiers poussent au milieu des bois. La région est une région idéale pour les brigands et autres malfrats qui peuvent facilement s'y cacher.	Duché des terres salé: Autre fois
	Duché de terres déchirées:
	Duché des Warlands:
	Duché Valmirien Les terres royal:
	Duché des Madlandia:

Lieux célèbres

Le Lac Aldir: Gold wood: Forêt réputé pour ses feuilles d'automne de couleur or. Les terres Royales: C'est le lieu de retrait du roi et de sa suite de nobles. Seules les personnes invitées et autorisées peuvent s'y présenter.	Les marais Brumeux: Les monts Enjoué:
---	---

Régime politique

Monarchie Absolue : Le règne Valmirien

Hiérarchie:		Le roi Valmirien	
Tout homme possédant le nom de Valmirien est au-dessus des lois mais toujours sous l'autorité de l'Empereur. Ils sont considérés comme intouchables. Beaucoup d'entre eux refusent même que le petit peuple puisse leur adresser la parole ou même les regarder. La famille Valmirien possède toutes les terres du Madland. Le Madland est divisé en plusieurs Duchés. Tous sont gouvernés par un membre proche ou très proche de la famille. Pour un Garde Blanc adresser la parole à un Valmirien peut être très compliqué et dangereux malgré son statut de représentant de Karn. Leurs relation politique sont très influentes et la moindre erreur de discours face à eux peut être catastrophique.		La famille Valmirien	
	Ducs		Comtes
		Clergé de Karn	
	Chevaliers		Barons
		Seigneurs	
		Artisans	
		Bas peuple	

Savoir Héraldique :

Les Valmiriens sont intouchables hormi par l'Empereur. Tous les nobles en dessous des Valmiriens sont choisis par les Valmiriens ou par leurs proches. Les Ducs et Comtes subissent une pression constante et infernale malgré leur statut.

Voici la liste des rangs politiques que peuvent offrir un comte ou un duc : Baron, Seigneur et enfin Chevalier. Une fois nommés à ce poste, ils leur doivent obéissance, conseil et la jouissance de leurs terres.

Production du Madland

- Métal Valmirien
- Agriculture
- Alcools (Vin, Hydromel, Bière)
- Machines de guerre

Fêtes célèbres

- La grande Libération :**
- Le mois des Estils :** Mois estival connu pour les nombreux jeux organisés en tournois. (Joute verbale, combat à l'épée, tir à l'arc...)

La famille Valmirien

La famille Valmirien est la famille la plus prestigieuse et la plus puissante des Royaumes de Karn. Elle arrive sur le trône du Madland en 1200 dans la même époque où l'empereur prend le pouvoir des Royaumes de Karn. Le Roi Alek Valmirien fut le premier sur le trône pour conclure un marché avec l'Empereur qui offrit à la famille le trône du Madland. La famille Valmirien s'engage à fournir la garde blanche en armes Valmiriennes en échange du soutien politique, économique et militaire de l'Empereur. Le commerce du Métal Valmirien ne pourra se faire qu'entre Garde blanc et représentant de la famille Valmirien. Nul autre ne pourra porter une telle arme.

Le secret du Métal Valmirien est bien gardé par les forgerons Valmiriens. Ce métal est un subtil mélange entre l'acier et l'argent. Le métal est aussi résistant que le Trivirium et garde les propriétés alchimiques de l'argent face aux créatures de la nuit. Il est cependant difficile à fabriquer. Et c'est pour ça que ses armes sont limitées à la garde blanche et aux Valmiriens. Détenir une telle arme quand on est ni l'un ni l'autre vaut une décapitation assurée.

La seule façon de circuler librement avec de telles armes est de disposer d'une autorisation écrite de la famille Valmirienne. Beaucoup de personnes ont tenté de falsifier ces documents mais peu d'entre elles réussirent à tromper leur monde bien longtemps.

Cette famille traverse les âges et gouverne sur le territoire le plus vaste du monde. Le Madland est considéré comme le royaume le plus grand et le plus riche. Seul l'Empereur pourrait réunir assez d'hommes pour renverser la puissance Valmirienne.

Les Valmiriens assurent la gestion du royaume en agrandissant la famille et en laissant les membres de la famille gérer les affaires. Le V. symbolise le sang Valmirien. La coutume veut que les femmes prennent le nom des hommes. Dans le cas des Valmiriens l'épouse est dans l'obligation de garder le V juste avant le nom de famille de l'époux. Les enfants adoptent alors les noms entiers de la mère. Une méthode imposée par le sang royal afin de reconnaître tous les héritiers de la couronne mais aussi pour soumettre les autres grandes familles.

Les trait de la famille Valmirien

Les Valmiriens ont un sang noble ils ne supportent pas tellement le mélange avec les petites gens. Certains d'entre eux ne veulent même pas respirer le même air qu'eux. Tous ne sont pas comme ça mais il est sûr qu'une

certaine éducation les place tous au dessus de tout. Les Valmiriens possèdent une grande disposition à la gestion et au gouvernement. Il sont des leaders nés et leur éducation pousse ce trait au plus haut point.

La Devise des Valmirien

Connue de tous les valmiriens. Elle fut écrite par le premier roi Valmirien Charle I :

Au nom de Karn que la justice soit faite
Par l'argent je réduirais en poussière l'ennemie de l'humanité
Par l'acier je transperçait le coeur de ceux qui doutent
Je suis l'épée du ciel , la volonté du sauveur.
Je ne plierai jamais le genoux
Mais j'y forcerais mes ennemies

La famille Valmont

Ancienne famille de Nobles chevaliers. Les récits de la famille Valmont peuvent remonter jusqu'à la grande libération. Cette famille était déjà présente dans le Madland avant le couronnement des Valmiriens. Les Valmonts ont été présents lors de l'appel de l'Empereur pour la création de la Garde blanche. Ils y ont participé en tant que conseillers de guerre mais aussi ont apporté une aide financière certaine. Le Blason des Valmont est symbolisé par un Hiboux sur une toile azurée présent sur l'écus de chaque garde blanc appartenant à la maison des hiboux.

Tout ceci est très lointain et le nom des Valmont c'est raréfié. Amlhette Valmont est l'héritier principal des Valmont. Ce noble seigneur s'est démarqué de ses père pour avoir accepté de modifier le nom principale des père en se mariant par amour avec la fille cadette du roi Valmirien Elise Valmirien. Lui ainsi que toute la descendance héritière de Valmont auront à présent le V des Valmériens devant Valmont. Le choix de son fils a été approuvé par le seigneurs Roland Valmont car l'appartenance de sa belle fille au Valmirien apportera prospérité à sa lignée. Les accords financier ainsi que commerciaux ne peuvent être que plus juteux.

Carte du Madland



II) Landes Nippones

Climat : Varié

Allégeance à l'Empire : Oui

Capitale : Arkénon

Localisation du pays: A l'ouest des Madlands, par delà les eaux. Les Landes Nippones sont les plus grands territoires des royaumes déchus. Mais un grand nombre des ces territoires ne sont pas habités.

Ethnie d'origine: Les Nippons

Section de la garde blanche responsable : Les Loups

Religion :

Les Nippons respectent Karn en tout point. Il est le sauveur de l'humanité et est même considéré comme un donneur de vie. Karn en mourant aurait donné son essence pour que la végétation puisse reprendre ses droits dans le monde entier. Karn aurait donné vie aux animaux géants et leur aurait donné des personnalités. Ces derniers sont considérées comme des créatures divines, et donc, doivent être respectés et priés. Tomber nez à nez avec un de ces animaux est symbole de chance et de présence divine.

Un peu d'histoire:

Les landes nippones sont des territoires aux reliefs et aux climats variés. Le continent est divisé en plusieurs territoires dirigés par des Daimyos, chefs de clans et maîtres des terres. Les Landes nippones sont des territoires vastes et les guerres et alliances se succèdent. Les frontières bougent constamment.

Régions connues :

malgré les conflits ravageant le continent, certaines régions se sont imposées aux autres. Ce sont de grandes puissances des Landes nippones et presque toutes portent le nom de leur Clan.

Le Lotus blanc :

Les Camélias :

Les ronces :

La Verveines:

Les pinces noirs :

Les Monts Sacrés:

Les Vents hurlants :

La Lance :

La Forêt des songes :

Le désert de Galébi

Les terres exilés :

[illegible]

Production des Landes Nippones •Riz •Blé •Lin •Coton •Soie •Poudre noire	Fêtes célèbre •La grande libération : •Le jour de l'animal: Un jour pour célébrer chaque animal divin. Le plus célèbre est celui du renard et du loup. •L'anniversaire du Daimyo: Chaque Daimyo fait de son anniversaire une fête nationale.
---	--

Carte des landes Nippones



III) Shivia

Climat : Montagnard - Désertique

Allégeance à l'Empire : Non

Capitale : Aucune

Localisation du pays : Au nord des land Niponne

Ethnie d'origine : Shive

Section de la garde blanche responsable : Aucune

Religion:

Les Shives prient les Divinités animales. Karn est un être supérieur pour sûr mais il ne partage pas les mêmes valeurs que ce peuple. Certains Shives cependant prient Karn. Aucune religion n'est interdite dans Shivia. L'adoration des démons est très mal vue cependant. Mais aucun texte ne l'interdit. Les sixième sens Shive leur confère un mal-être en présence des démons et autres créatures de la nuit.

Les divinités animales se rapportent chez eux à l'humeur et aux émotions. Ils voient en elles des présages. Les choses considérées comme hérétique pour l'empire ne sont pas forcément chassées dans Shivia. De même qu'aucun état n'existe réellement. Chaque clan agit selon son bon vouloir.

L'ascension du troisième œil: Le troisième œil est un don qui n'appartient qu'aux Shives. Grâce à lui, les shives perçoivent le monde différemment des autres humains. Le troisième œil ouvre les portes de la perception. Certains Shives passent leur vie à méditer sur leur sixième sens. Il devient une façon de vivre, de penser. Le troisième œil est devenu au fur et à mesure du temps un culte. Ses pratiquants passent énormément de temps à affûter son pouvoir et à chercher à en percer le secret.

Un peu d'histoire :

Shivia est un pays indépendant constitué de centaines de petits Clans indépendants majoritairement vivant dans les montagnes. Leur mode de vie ressemble beaucoup à celui des nippons. Les villages vivent en autarcie et s'auto-suffisent. Shivia est mondialement connue pour ses mines de Trivirium, un métal réputé pour ses propriétés alchimiques. Son peuple garde religieusement l'art de la forge du Trivirium depuis plus de 2000ans.

On dit que les Shives étaient un peuple non soumis aux démons. Ce seraient les descendants des Nippons qui auraient fui et se seraient cachés dans les montagnes bien avant la grande libération. Les Shives ont commencé à sortir de leur montagne qu'après la grande libération.

C'est un peuple fier très à cheval sur l'honneur, la patience et la sérénité. C'est un peuple pacifique mais qui est dans la capacité de se défendre. Le troisième œil sur leur front les rendent incompris du reste du monde. Les Shives aiment vivre en communauté et voyagent rarement. Un Shive sur cinquante se décrirait comme ayant le goût de l'aventure.

Régions connues

Desert Shive :		Nogoo :
Uiopo :		Jiangtou :
Shintama :		Fu :
Nawon :		Taka :
Ikje :		

Lieux célèbres:

Mines de Triverium :
Elles sont gardées secrètes et sont très bien protégées dans les entrailles des montagnes Shives. Ce sont des lieux mystiques et recherchés de tous.

Régime politique

Système de Clan avec un chef de Clan.

Hiérarchie:

Chaque territoire est dirigé par un chef de clan. Ces clans sont autosuffisants et même si une hiérarchie peut y être observée, cette dernière n'est pas formelle. Chaque membre du clan a son utilité.		Guerriers	Chef de Clan	
			Paysans	Artisans

Les clans notables :

Le clan Shako	Le clan Mitzo
Le clan Danzo	

Productions Shives	Fêtes célèbres
•Trivirium •Autosuffisance	•La nuit de la communion : Nuit ou les psaumes du troisième oeil son récités et où tous les Shives présents passent en méditation afin de ne faire plus qu'un.

Carte Shivia



IV) Eldora

Climat : Sec et tempéré

Allégeance à l'Empire : oui

Capitale : Anderios

Localisation du pays : L'Eldora

Ethnie d'origine : Les Eldors.

Section de la garde blanche responsable : Les Sangliers

Religion:	Un peu d'histoire :
Pour un Eldor, Karn est un voyageur qui s'est arrêté par là et qui a tendu la main à l'humanité. Il est prié de tous et chaque Eldor porte avec lui un pendentif de Karn qui protège son porteur.	L' Eldora est constituée d'une multitude de royaumes différents. Ces territoires sont vastes et changent au fur et à mesure du temps. Les guerres entre les royaumes et les différentes alliances et mariages royaux changent les frontières continuellement. Certain royaume reste cependant intouchés depuis des millénaires comme le royaume de Lyonnas qui enferme la plus grande villes de L'Eldora : ‘’ Anderios’’

Régions connues :

Royaumes de Lyonnas : Royaumes d'ondres : Royaume Dexars : Royaume de Nexur : Royaume de Logres : Royaume Deres : Royaume Miriade : Royaume Rosos : Royaume DARES : Royaume Diziris :	Royaume Mars : Royaume Mirs : Royaume Ris : Royaume Izor : Royaume Brum e : Royaume de Brides : Royaume Iran : Royaume Estali a : Marais Putride :
--	---

Lieu célèbre

Tour d'Elias :

Cette célèbre tour appartenant à Elias membre du cercle des alchimistes. Ce n'est qu'un tas de ruine en apparence mais elle enferme les secrets d'Elias.

« Venez si vous voulez, vous n'y trouverez rien ... Ou peut-être la mort...»

-Elias

Régime politique

Monarchies : Le continent est divisé en royaumes.

Hiérarchie :

Les lois des différents royaumes diffèrent entre chaque territoire. Les souverains se succèdent mais suivent toutes plus ou moins les mêmes types de gouvernements.

Le roi de chaque Royaume

La famille du roi

Sénateurs

Seigneurs

Clergé

Érudit

Capitaine

Alchimiste

Chef Scientifique

Commerçants

Paysans

Production Eldore

- Agriculture
- Elevage
- Bois
- Tissus
- Parchemin
- Or
- Autres minerais

Fêtes célèbres

A compléter

Carte Eldora



V) NASSILIA

Climat : Montagnard

Allégeance à l'Empire : oui

Capitale : Nasse

Localisation du pays : Complètement au Sud. Pays frontalier de l'Orili

Ethnie d'origine : Nasse

Section de la garde blanche responsable : Les Serpent

Religion :

Les Nasses voient Karn comme le Dieu sauveur qui maîtrise le Savoir universel. Pendant la grande la grande libération il aurait donné les rudiments de l'alchimie au peuple Nasse et au premiers enfants de Karn. Il est prier dans les temples de Karn lieu de savoir et d'étude du corps humain. Les temples sont des académies pour Alchimiste et Médecin. Le plus célèbre est le temple de Ibram (Première enfants de Karn nasse).

Toutefois, certains historiens tendent à penser que les connaissances alchimiques des Nasses seraient héritées d'un général démon. Toutefois les archives ne semble pas pouvoir trancher en faveur d'une version.

Un peu d'histoire :

Leur pays renferme les plus grands alchimistes du monde. Le savoir est la principale activité de ce peuple. Tout y est trié et catalogué. Leur bibliothèque est réputée dans le monde entier pour être époustouflante. Certaines rumeurs diraient même qu'une divinité arborant les traits d'un hibou s'y cacherait afin de garder les savoirs anciens qu'elle jugeait trop dangereux pour les mortels.

Région connue :

Nassilia est un pays très vaste et difficile d'accès car il est traversé par la plus grosse chaîne de montagnes du monde. Les chemins y sont longs et sinueux. Et le déplacement de denrée peut prendre quelques fois plusieurs mois. Cependant Les Nasse on réussit à dompter la montagne. Les bâtiments sont construits avec une architecture à couper le souffle à flanc de montagne. Des ponts majestueux faits de pierres et défiant la gravité. Certaines villes sont même en sous-sol dans les cavités les plus vastes des montagnes.

Lieux célèbres :

La grande bibliothèque de Nasses	Le temple d'IBRAM	La forêt des ours
C'est une tour gigantesque au centre de Nasse. Elle a été bâtie au dessus d'un gouffre gigantesque et dépasse malgré cela les bâtiments les plus hauts de la ville. C'est la plus grande bibliothèque du monde. De nombreux bibliothécaires ont perdu la raison rien qu'à vouloir recenser le nombre de livres dans cet endroit. Certains se sont même déjà perdus pendant plusieurs jours dans ce labyrinthe d'ouvrages. De temps en temps des corps sont retrouvés sous des tas de livres, desséchés. Sans doute enseveli par une colonne de livre peu stable . Philomene Flanel dit un jour: « L'on peut tout trouver dans cet endroit, encore faut-il pouvoir vivre assez longtemps. »	Il est le plus grand temple de Karn du monde. Le temple d'Ibram a été taillé et creusé dans la roche de la plus haute montagne du monde "Le Mont IBRAM". Il est gigantesque et renferme des salles et des cavités innombrables. Le temple possède un jardin aménagé dans une caverne à ciel ouvert où les ornithologues aiment venir pour observer les niches des aigles géants. La salle de bain est convoitée de tous car elle utilise l'eau venue des profondeurs de la montagne qui aurait été bénie par Karn lui-même. Un brillant système de miroirs permet d'éclairer l'intérieur de toutes les cavités et salles. Les lieux sont utilisés comme lieu de prière et de recueil mais aussi en tant qu'université, d'exil, d'hôpital et de laboratoire de recherche. La garde blanche des Serpent préserve ces lieux depuis des centaines d'années.	Si il y a un lieu qu'il vaut mieux éviter c'est bien cette forêt. De nombreux ours peuplent cette forêt. Ce territoire est très dangereux car les ours peuvent se montrer très vorace et agressif. Cependant il existe une auberge du nom de "La grande cervoise" qui sert de repère pour les chasseurs. L'auberge a été bâtie dans la carcasse d'un ours géant. Elle est utilisée comme repère pour les troupes de chasseurs qui veulent se mesurer aux ours géants pour la revente de fourrure ou même la gloire du chasseur. <i>« Il existe dans cette forêt un ours gigantesque qui chasserait l'homme juste pour le plaisir. De nombreux braves ont perdu la vie dans l'espoir de pouvoir ramener la tête de GRUNDAL »</i>

Régime politique :

Hiérarchie :

Nassilia est dirigé par un sénat composé de seigneurs, de riches commerçants et de personnes influentes dans le territoire. Les Sénateurs élisent ensemble le Chancelier qui aura pour but de diriger et de faire exécuter les décisions du Sénat. Le Chancelier reçoit beaucoup d'avantages en tant que dirigeant du pays, mais il reste un pion pour cette communauté d'hommes qui dirigent Nassilia. Les sénateurs donnent ensemble les directives aux Chancelier mais un sénateur seul ne peut orienter sa gouvernance.		Le sénat	
		Le chancelier	
		Sénateurs	
	Clergé		Seigneurs
		Guildes de Commerce	
		L'armée	
		Le peuple	

Production de Nassilia

- L'alchimie
- Écriture(outillage oeuvre et main d'oeuvre)
- Bois
- Essence naturel
- École et enseignement
- Pierre/minerai/ pierre précieuse
- Laine
- Coton
- Tissus
- Alcool

Fêtes célèbre :

- La grande libération
- Le jour de mort (Grande fête costumé en rouge)

La famille Nestor

La famille Nestor est une famille noble de très ancienne lignée. La branche principale de cette famille est très influente dans Nassilia. Elle possède un pouvoir certain et régit les terres des Nasses au côté du chancelier. C'est une famille qui défend les intérêts du peuple. Ce qui lui donne une très bonne notoriété au côté de celui-ci.

La famille Nestor est depuis les premier temps la famille chargée de protéger les enfants pouvant prétendre au titre de chancelier. Les enfants sont sélectionnés à la naissance par la famille Nestor.

Alors qu'ils sont tout petits, ils sont confiés à une famille du peuple afin qu'ils en soient proches. Le jour de leurs 15 ans, ils sont récupérés et confiés à une structure militaire. Toujours régie par les Nestor ils sont entraînés afin qu'ils deviennent de fin guerriers. Ils apprennent la stratégie militaire. Ils reçoivent une éducation de noble. Ils apprennent les rudiments de l'alchimie. Une fois l'entraînement terminé, le doyen des Nestor sélectionne enfin les jeunes hommes qui seront triés par le sénat afin d'élire un nouveau chancelier. Les autres sont orientés vers des postes à responsabilité.

Carte Nassilia



VI) ORILIE

Climat : aride/chaud

Allégeance à l'Empire : oui

Capitale : A compléter

Localisation du pays : Sud

Ethnie d'origine : ORI

Section de la garde blanche responsable : Les corbeaux

Religion :	Un peu d'histoire :
Karn est le dieu libérateur et est le détenteur du destin de tous. En Orilie la parole de Karn est connue de tous et est sacrée. Les prêtres de Karn ne possèdent pas de temple ou de lieu de prière mais ils voyagent dans le territoire et proposent de l'enseignement et des chants de prières collectifs sur sa route. Le Prêtre profite des caravanes commerciales pour vendre ses services dans les villes et villages Oris. Alek Capitaine de la Luciole : “ Tout à un prix en Orili.... Même la rédemption.”	Autrefois l'Orilie était plus grande et plus vaste avec des territoires offrant des terres plus clémentes pour l'agriculture. Puis un cataclysme a eu lieu à l'ouest du pays. Un volcan s'est éveillé et a offert un voile de ténèbre aux créatures de la nuit sur une grande partie du pays. Les populations ont dû fuir vers l'Est du pays, dans les déserts arides. De nombreux Oris sont devenus des nomades et ont appris à vivre toujours en voyage. d'autres ont retrouvé un lieu pour vivre. En plein milieu du désert des villes sont construites. Les bâtiments sont faits de chaux et d'argile proposant au caravane de commerçants une Oasis de repos. Les terres perdues sont devenues une région importante du monde et à part entière : “ Le désert des morts” abritant Lune Sanglante.

Région connue :

La frontière sombre: Elle est la frontière séparant l'Orilie du Désert de Mort. Ici se trouve le plus gros rassemblement de gardes blancs du pays. Sa défense est compliquée et les gardes de la maison du Corbeau doivent redoubler de vigilance pour la protéger.

Lieu célèbre :

Le châteaux du soleil noir C’est ici sur la frontière sombre que l’on peut observer la vue la plus grande de la frontière sombre. Les feux d’alarme présents sur toute la frontière sont visibles de ce lieu. C’est ici que les Corbeaux sont entraînés et répartis dans le pays. Un flux important de jeunes recrues est toujours présent dans ce lieu attendant leur heure de gloire.	Les terres voraces Ce territoire est célèbre pour ses nombreuses zones de sables mouvants. Il est très difficile et dangereux de voyager dedans. Et chaque année de nombreux voyageurs meurent ensevelis.
Le Siln Il est le plus grand fleuve de l’Orilie. Il offre un lieu paisible pour les habitants de l’Orilie où l’agriculture et le commerce fluvial y est prospère. Mais il est très dangereux de s’y baigner en raison des crocodiles nombreux y séjournant .	Le Désert du Centre C’est une grande étendue de dunes de sable.
La tour d’Elias : Tour de l’alchimiste Elias, avec des propriétés inconnues.	

Régime politique :

Système de Vizir

Hiérarchie : A compléter	A compléter
--	---------------------------

Production d’Orilie A compléter	Fêtes célèbre La grande libération
---	---

Carte Orili



VII) Les Terres Sauvages

Climat : Tempéré/ Tempéré Froid

Capitale : Divisé en quatre régions, il existe quatre capitales. La région de Drill a pour capitale Cusius, la région de Orhus avec l'éponyme en capital, la région de Cethus où la capitale est Karsus et de Pictus où Eldrus est la capitale.

Allégeance à l'Empire : non

Localisation du pays : au Nord de la Mer de Glace, à l'Est de la Grande Forêt.

Ethnie d'origine : Krate

Religion : N'ont pas de religion propre et rejettent la religion de Karn ou Amoxoak.

Section de la garde blanche responsable : Aucune

Un peu d'histoire :

A l'époque de la Grande Libération, ils vivaient en région Est de la Grande Forêt. Une période sombre de leur histoire marquée par les guerres les opposants aux hommes des forêts ainsi que par la pression des démons les réduisant à l'esclavage. Les Dieux ne leur apportèrent pas assistance (la Grande Forêt étant isolée par rapport à contrées prêtant allégeance à Karn). Ils ont alors rejeté toute forme de religion. Après la Libération, ils sont ressortis de la Grande Forêt et ont élu domicile aux Terres Sauvages. Les Krates ont fixé comme frontière le Passage de Glace qui définit donc la frontière entre les Terres Sauvages et la Mer de Glace. En effet, toute personne essayant de franchir le Passage de Glace sans autorisation peut être tuée. Avec le temps, les Krates ont quand même établi 4 grandes villes dans chaque région. De plus petites villes sont également apparues mais 70% de la population adopte un mode de vie nomade. Le peuple Krate est très attaché à ses racines de guerriers et reste encore aujourd'hui une ethnie considérée comme rustre aux yeux du monde.

Région connue :

Orhus: La région la plus au Nord, le climat est méditerranéen surtout au Nord de celles-ci car un courant d'air chaud passe toute l'année le long de l'Océan Krate et vient balayer une bonne grosse partie de la région. Plutôt atypique, on note une différence de température le même jour entre Orhus et Cusius jusqu'à 20°C. L'agriculture est plus implantée que dans les autres régions car le climat la favorise énormément.	Pictus: Région au Nord Est des Terres Sauvages, c'est la plus grande région côtière. Les principales sources de revenus sont la pêche et l'élevage et Eldrus même si pas côtière est le carrefour des ventes d'éleveur/pêcheur. Une arène gigantesque a été financée par les gros commerçants de la ville et est une attraction à elle seule. Pas de forêt dans cette région mais surtout de petit bosquet ça et là. Il existe encore beaucoup de troupeaux de mammouths/bisons/chevaux.
Cethus: A l'Est Drill, au Nord de la Mer de Glace. La capitale Karsus est connue pour être pratiquement un camp militaire. En effet, nombre de forgeron et d'équipementier s'y trouvent mais également les garnisons qui ont pour mission de veiller/traverser le Passage de Glace.	Drill: Située au Nord Ouest de la Mer de Glace et Est de la Grand Forêt, elle est connue pour regorger de sources d'eau et de petit lac.

Lieu célèbre :

L'arène d'Eldrus: Immense arène fondé par les grands commerçants d'Eldrus. Elle est une attraction pour les rares visiteurs. De nombreux combats s'y déroulent. Elle sert de palais de Justice, comme de Mairie. C'est le lieu où se déroule les assemblées de tous les chefs Krates. Elle est en accès libre pour tout le monde quand il n'y a pas d'événements.	Le Croisement des Nouveaux Libres: c'est une statue qui se trouve à la croisée des frontières des 4 régions. C'est un lieu où chaque adolescent doit passer pour le rite de Passage à l'âge adulte. La statue représente un Krate libéré de ses chaînes et une arme à la main, on peut distinguer de nombreuses cicatrices indiquant les souffrance qu'il a enduré durant son esclavage. C'est un symbole de la Liberté des Krates , un monument important pour chacun d'eux.
L'île de Kholem: Au Nord de Orhus, c'est une île plutôt mystérieuse car rarement visitée. En effet, ses falaises rendant l'accès difficile et des courants violents, l'île est déserte et peu de notes concernant ce qu'il y a sur l'île existe aujourd'hui. Elle a été visitée aux alentours de 700 après la Grande Libération mais c'est tout ce que nous savons. De nombreuses légendes circulent à son sujet, qu'elles soient horribles, magiques, merveilleuses.	Le Passage de Glace: Le seul moyen d'accéder aux Terres Sauvages par la Mer de Glace, le Passage de Glace est un chemin, regorgeant de place forte installé par les Krates. Le lac Komok: Situé juste au Nord de la Mer de Glace, le lac restant gelé tout le temps, la vie a pourtant continué en ses glaces en surface. Tout à fait étonnant pour les arbres et autres formes de vie vivent sur le lac gelé et se montre étonnamment luxuriant. De plus, il représente 5% de la superficie de la région ce qui est également notable.

Régime politique :

Ayant subi l'esclavage, ils ont conservé un régime assez martial mais relativement égalitaire. Les arènes, toutes présentes dans chaque ville, sont des places fortes de la politique des Krates. La Loi du plus fort y règne mais pas que. La stratégie, la détermination... Ces valeurs sont aussi importantes pour être un chef Krate respecté de ses semblables. Si les décisions d'un chef Krate deviennent trop ennuyeuses pour le peuple, ils peuvent désigner un combattant qui se battra contre le chef et prendra sa place en cas de victoire.	Il n'y a pas de Roi, ou de Monarque dans ce peuple. Les chefs de villages représentent tous un même rang avec une distinction tout de même pour les plus grands villages qui influencent les chefs des villages alentour.
--	---

Production des terres Sauvages •L'élevage, •La chasse avec la pêche, •L'armée, •L'armurerie, •L'agriculture.	Fêtes célèbre : La Grande Libération Le Rite de Passage.
---	---

Carte Terres Sauvages



VIII) KARNAGE

Climat : Tempéré

Allégeance à l'Empire : oui

Capitale : Karnage

Localisation du pays : Dans la mer calme entre l'Eldora, la grande forêt et le Madland

Ethnie d'origine : Multi-Ethnie

Section de la garde blanche responsable : Milice Urbaine

Religion : Karniste

Un peu d'histoire :

Karnage a été bâti à partir de 1300. Elle a été construite sur l'île de Claous pendant la bataille contre le Général démon " Erdwal". L'empereur en a fait son Fief et continue à faire construire pendant 700 ans. L'île a été en constante agrandissement jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de place pour poser le moindre pavé. Elle est une cité géante qui est considérée comme un pays à elle toute seule. Elle est la capitale de l'humanité.

Région connue :

Les quartiers de la capitale sont nommé en hommage au différentes sections de la garde blanche

Howl :		Crow :		Beer :
grand quartier central / Lieux habitation riche et noble et autre personne importante		Grad quartier Ori / Des Souk et autre marché des danré du monde		Grand quartier nordique
Deer :		Snake :		Boar :
Grand quartier Eldor		Grand quartier Nasse / Très riche en alchimiste		Grand quartier Mad
Wolf :		Cartier impérialiste :		Le quartier de Karn :
Grand quartier Nippon		Palais impérial / Jardin et autre démarreur de noble		Très religieux Monastère / abbaye / chapel / Mausolée / Tour crématorium / Cathédrale.

Lieux célèbres :

<u>Le grand temple de Karn :</u> Il n'existe pas de lieu religieux plus somptueux que celui-ci. Tous les vitraux de ce bâtiment sont orientés pour prendre la lumière du soleil à différent moment de la journée. De plus, ils retracent les moments les plus importants de la grande libération. La statue de Karn située en plein centre du bâtiment mesure 10 mètres de haut et est faite d'or massif. Les décors intérieurs et le mobilier sont le résultat du travail des meilleurs artisans du monde. On peut y reconnaître un parfait mélange entre les savoirs-faire des différentes ethnies du monde. Plus qu'un simple bâtiment, les lieux accueillent aussi une université pour les apprentis prêtres, de nombreuses bibliothèques, une académie d'alchimie et de médecine pour les sœurs ainsi qu'un dispensaire.	<u>La Nécropole :</u> Située sous le temple de Karn, la nécropole est le lieu où l'on enterrait les morts bien avant la malédiction de Mitra en des temps où la cité de Karnage n'existait pas encore. Les lieux sont à présent interdits aux personnes sans autorisation car considéré comme trop dangereux. Les portes y sont fermées et condamnées.
<u>La galerie des héros:</u> Dans la grand rue principale qui mène jusqu'au palais impérial. Une Arche gigantesque a été construite au-dessus de la rue. Elle délimite les hauts quartiers de Hawl du quartier impérialiste. A l'intérieur on peut y trouver une statue des héros qui ont traversé l'histoire:les 8 premiers enfants de Karn soutenant l'architecture en tant que piliers. De nombreuses personnes traversent le monde juste pour contempler l'édifice. De nombreuses offrandes sont déposées aux pieds des statuts.	<u>Le palais impérial:</u> Le palais impérial est le bâtiment le plus majestueux du monde. 4 fois plus gros que le palais du roi Valmirien. Il fut bâti par les meilleurs ouvriers du monde. Il renferme de nombreuses œuvres d'art: statues, tableaux, bustes... On peut y trouver des salles de bain, des jardins privés, diverses salles de réception et plein d'autres pièces luxueuses. Ce bâtiment est tellement ancien et tellement de salles et d'extensions ont été rajoutées qu'il est difficile d'en visiter la totalité. Plein de recoins secrets ont été oubliés au cours du temps. Des réseaux de galerie et de passages souterrains y sont aussi présents. Les personnes vivant en son intérieur font partie de l'élite de l'humanité. A commencer par l'empereur lui-même.
<u>Le jardin des horizons :</u> L'empereur a fait construire un jardin au pied de son palais. Il est accessible à tous et est très bien surveillé. On peut y trouver des éléments de faune et de flore variés. C'est un lieu qui demanderait plusieurs jours de visite pour en faire le tour. Le jardin est un lieu de promenade où les couples aiment passer du temps pour batifoler. Il y a souvent des événements qui y sont organisés comme des spectacles et des représentations de bardes.	<u>Les catacombes de Karnage:</u> Il a fallu beaucoup de pierre pour construire Karnage. La ville s'est bâtie sur des réseaux de carrière de pierre qui se rejoignent entre elles. Les galeries y sont creusées très profondément et très nombreuses. Il n'est pas rare que certaines d'entre elles s'effondrent. Toutes les galeries n'y sont pas recensées sur les cartes. Et certaines ont été condamnées il y a bien longtemps. Un grand nombre d'entre elles ont été convertis en système d'égout. Ces égouts furent créés suite à une épidémie de peste rouge qui poussa les autorités à revoir les conditions sanitaires de la ville. Les lieux laissent beaucoup de recoins pour se cacher parfaitement. Une guilde appelée la guilde des exterminateurs a été créée pour pallier au problème de la vermine, une secte d'adorateurs des ténèbres. C'est un lieux de refuge pour les mutants, rats géants et autres créatures des ombres...
<u>Les fausses :</u> Les habitants de Karnage les moins aisés, les malades, les pauvres, les mutants vivent caché dans les souterrains de Karnage aussi appelés « les fausses ». Ces lieux sont cachés et secrets. Ce sont des nids infestés de pourriture. L'endroit rêvé pour les marchés noirs. La milice urbaine organise souvent des raids afin d'éradiquer les parasites y vivant qui deviennent néfastes pour la société.	

Régime politique :

Hiérarchie : Karnage fonctionne avec un système martial régi par la garde blanche où chaque garde blanc fonctionne en tant que policier, avocat, juge et bourreau.		Empereur	
		Grands Inquisiteurs	
		Les neufs	
		Inquisiteur	
	Commandant		Les Maîtres
		Capitaine	
		Lieutenant	
		Le Garde blanc	
		La recrue	

Principale source d'activité : L'économie de Karnage se fait essentiellement du commerce et de l'artisanat. Elle est aussi le centre d'influence du culte de Karn et beaucoup de pèlerinages y sont pratiqués. Le monde tourne autour de la capitale et les affaires y sont florissantes. Il est dit que l'on peut tout trouver à Karnage car tout est importé dans la ville par les commerçants. L'Empereur joue sur une exonération de taxes pour tous les commerçants dans la ville afin d'encourager le commerce. Ceci rend les prix plus attractifs pour tout le monde. Les guildes des commerçants l'ont compris et se disputent le marché. Tout le monde y trouve son compte.	Fêtes célèbre : La grande Libération Le jour de l'empereur : La fête de la lumière : Tout le monde célèbre la lumière. Le temple offre de grandes cérémonies en hommage a Karn et à sa lumière toute la journée. Les gens doivent prier et toute les fenêtres doivent être ouverte cette journée. La nuit tombée les lampions sont de sortie et des feux et des bougies sont allumés dans toute la ville. La ville est en fête et l'alcool coule à flot.
--	---

Les Wulfen

La famille Wulfen est originaire d'un des premiers enfants de Karn : **Wulfen I.** Du temps des démons, avant la grande libération et en tant qu'esclave sans nom, il était utilisé pour la chasse aux humains fuyards. Dresser comme un chien à la chasse à ses congénères. Ce guerrier redoutable a plié le genou devant Karn en le remerciant de lui offrir une autre vie. Il est vite devenu un général d'armée de Karn. Son sens du combat et de la chasse lui ont valu le nom de Wulfen en hommage au loup géant. Karn lui offrit une armure légendaire. Digne d'être portée par un dieu, l'armure lui donne une longue vie et d'autres avantages au combat. Wulfen accompagna Karn jusqu'à sa mort et jura qu'une chose, venger son dieu.

En buvant le sang de Karn, Wulfen a assuré la longévité à sa descendance. Depuis ce temps la famille Wulfen a traverser les âges et a participé à beaucoup d'événements historiques importants. Ils ont aidé Nordskalia à devenir le pays des Nordiques. Ils étaient présents lors de la destruction de Mitra. Ils ont aidé l'empereur à accéder au trône et construire Karnage.

Les trait de la famille Wulfen :

Les wulfen s'habillent de noir et de rouge. Leur sang leur donne à tous une chevelure argent somptueuse.

Devise familial :

« L'homme ne bouge pas, la meute avance »

Pendant le règne d'Hector, la famille Wulfen a passé énormément de temps à chasser et débusquer la Vermine. Leur lignée s'est spécialisée dans la chasse en tout genre. N'ayant pas accès au métal valmirien, les Wulfen sont passés maître dans la forge de Trivirium. Leur donnant accès à des armes de très grande valeur. La famille vend ses mérites dans les chasses à l'homme. Ils sont devenus célèbres en tant que chasseurs de primes.



Carte Karnage



IX) L' Archipel

Climat : Tropical

Allégeance à l'Empire : oui

Capitale : Zorey

Localisation du pays : Îles au Sud Est du Madland

Ethnie d'origine : Multi-Ethnie

Section de la garde blanche responsable : Les Cerfs

Religion :	Un peu d'histoire :
L'archipel est un amas d'île à la population variée suivant différents cultes. Toutefois Karn est le plus répandue. Ils le vénèrent dans des temples comme la plupart des autres peuples.	L'Archipel à été découverte très tôt et s'est vite transformée en plateforme commerciale et en carrefour de la Piraterie. Elle se divise en beaucoup de petites îles dirigées par 5 grandes îles principales. C'est un lieu prisé par les riches comme par les pauvres. C'est aussi un lieu de rencontre entre plein de peuples et ethnies. Aux yeux du Madland, d'un point de vue commercial, il est préférable de passer par l'Archipel avant de rejoindre Karnage lors de l'acheminement de denrées.

Régions connues :

Zorey, l'île "Capital"	Nasou, l'île pirate
L'île Barado	L'île Donhait
L'île Karzouti.	Le Navir'île (Navire échoué sur des recifes car trop lourd, mais où 20 000 habitants habitent sans problème)

Lieux célèbres :

Le docker géant de Zorey peut accueillir 1000 navires en même temps.	L'autel cosmopolite Crée en l'honneur de tous les peuples qui convergent à l'Archipel.
L'île aux pirates	La vallée Sékhoule Endroit rempli de créatures en tout genre et surtout la cachette d'Elias l'alchimiste. On y trouve l'entrée du plan éthéré. Endroit très difficile d'accès.
L'Opium Bleu Lieu unique financé par les plus riches dignitaires pour divertir le peuple et leur permettre de tout vivre. Il y a tous les divertissements possibles au même endroit. De la luxure au bien être.	Le marché Comden Le plus grand marché du monde, qui rend jaloux même les marchands d'Orili (une terre pourtant propice au commerce). On peut y trouver de tout, que ce soit des esclaves, comme des objets volés ou d'honnêtes marchands.

Régime politique :

Hiérarchie : Grand Bourgmestre est le “chef de l’Archipelle”. Chaque ville possède un Bourgmestre et autant de conseillers que de quartiers qu’il y a dans les villes. Chaque ville est indépendante au vu du poids économique qu’elles apportent. Tous les 5 ans le calcul des revenus est effectué pour monter sur un piédestal la ville la plus riche. La ville qui a gagné le plus d’argent sur 5 ans devient la “Capitale”. Alors le Bourgmestre de la ville sera le “Grand Bourgmestre”.	Grand Bourgmestre Bourgmestres
Principale source d’activité : Le commerce de tout genre (légal et non légal). Berceau de la piraterie. Le jeu est une ressource non négligeable de l’Archipel car tous les plus grands joueurs viennent y chercher l’exaltation du jeu.	Fêtes célèbre : La nuit de la Luxure : dans certaines îles, il est obligatoire de copuler durant cette nuit. La Grande Purge : une fois tous les dix ans, pendant une heure, tout le monde à le droit de tuer tout le monde, des gens du monde entier viennent participer à cette purge au risque de mourir. La semaine aux jeux : les plus grands joueurs de la planète viennent pendant une semaine pour décréter qui serait le meilleur joueur du monde. Commentaire de Styx : “La triche n’est pas autorisée mais est vivement conseillée !” La grande libération

Carte Archipel



X) Orgalie

Climat : Froid sec

Allégeance à l'Empire : non

Capitale : Grounn

Localisation du pays : Nord des Land Niponne

Ethnie d'origine : Ogro

Section de la garde blanche responsable : Aucune

Religion :

Malax le dieu Boucher: Malax est vénéré par les Ogro car il était le premier Ogro à poser le pied sur l'Orgali. Malax a dû survivre sur ses terres difficiles. Il est dit que pour sa survie il a dû manger ses parents afin d'assurer la survie de sa tribu.

Un peu d'histoire :

L 'Orgali est une région du monde très reculée. Les hommes présents dans cette région y ont migré bien avant la grande libération. Ils se sont échappés de leur condition d'esclave et on fuit en direction de ses régions reculées. Les Ogros ont vécu reculés du monde pendant un millénaire avant la grande libération. Les terres qu'ils habitent ne leur ont pas offert assez de nourriture pour survivre. Ils ont fini par dompter les grands mammoths et en faire des élevages. Le lait des femelles leur donne beaucoup de nutriments. Peu à peu leur corps s'adapte. Ils sont devenus plus gros, plus grands, plus lourds avec une robustesse sans pareil. Le peuple Ogro vit dans des conditions simples et précaires. Leurs habitations sont rudimentaires mais toutefois en pierre. Les toits sont fait de branchages.

Au fur et à mesure du temps certaines tribus d' Ogros ont fini par partir en mer en quête de découvertes. Ils ont vite pris conscience de la valeur humaine. Leur activité s'est très vite centrée sur l'esclavage afin d'échanger avec les autre peuple des denrées. Le peuple Ogro possède un métabolisme capable de tout avaler. Quand un esclave n'est pas bon à vendre il est bon à manger.

Région connue :

A compléter

Lieu célèbre :

Les roches volantes:	Le cimetière de Mammouth:
Au centre des massifs de l’Orgalie existe une zone où les pierres flottent dans l'air.	Dans l’Orgalie il existe un cimetière géant où tous les mammouths se rejoignent pour mourir de vieillesse. Il y a une tribu d'Ogros vivants dans les crânes des plus gros pachyderme

Régime politique :

Hiérarchie :	
Les Ogros vivent en tribus et suivent un chef souvent déclaré chef par la force. Ils ont un profond respect pour les anciens qui gardent le savoir. Celui qui veut prendre la place du chef du village doit le défier par la force et le tuer.	Chefs de tribus Les autres
Principale source d’activité :	Fêtes célèbre :
•Fromage de mammouth •Viande de Mammouth •Esclavage	•La fête du fromage

Carte Orgali



XI) La Grande Forêt

Climat : Tropical

Allégeance à l'Empire : non

Capitale : Glorindal et Saul Noir

Localisation du pays : Au centre du monde connu, entre les terres sauvages, la mer de glace, l'Eldora, Nordskalia et le Madland.

Ethnie d'origine : Sylvain

Section de la garde blanche responsable : Le serpent

Religion : Ils ne vénèrent pas Karn, même s'ils savent qu'il existe, mais préfèrent vénérer Amoxoak.

Un peu d'histoire :

C'est une terre restée longtemps inexplorée. Les premières expéditions concluantes en son sein furent dirigées bien après la chute de l'empereur. Les peuples y vivant étant complètement reclus, n'ont jamais su qu'il y avait un autre Dieu qu'Amoxoak et ni même qu'il y avait d'autres peuples et d'autres nations. Le Saule Noir Majeur est dans la Grande Forêt, il est lui même le tombeau d'Amoxoak, découvert et ouvert par les premiers aventuriers s'aventurant dans la grande forêt. Il y a moult créatures vivant dans ces forêts. Comme des crocodiles géants ou même des dinosaures, sans parler de toutes les autres bêtes sauvages peuplant les forêts. Certains primates peuvent même vivre comme les humains en civilisations sans pour autant être humain. Les seuls humains y vivant sont appelés les hommes de la forêt et vivent dans de petits villages.

Région connue :

A compléter

Lieux célèbres :

Saule noir, tombeau d’Amoxoak Ce lieu est au centre de la forêt. Il est le lieu le plus important pour les cultures Sylvaines car il est le cœur de la forêt. C’est une région où l’arbre ancestral (le plus vieux décrit par diverses mythologies) a vu le jour. Planter par Amoxoack, le Saul Noir Géant est l’arbre le plus majestueux de la grande foret et en est le cœur et l’origine. Selon les volonté du Dieu Vert il a offert un abri aux hommes pendant plusieurs âges. Des Habitations ainsi que des cultures tournent autour de ce lieu. De nombreuses vies dépendent de cet endroit mystérieux.	Temple d’Amoxoak: On appelle temple d’Amoxoack des lieux utilisés par les sylvain pour rendre hommage au Dieu Vert. Cependant ces structures sont très complexes et parsemées de secrets oubliés. Un symbole récurrent y apparaît régulièrement : Celui des Bâtisseurs. Le mystère sur ces lieux abandonnés ou parfois utilisés fait la joie des archéologues.
Grande Cascade: Provenant du cœur de la grande forêt. Le Fleuve du Nissal traverse la région pour finir sa course à Glorindal. Il offre un spectacle majestueux au cœur de la forêt. Une cascade haute de 100m de haut ne permettant pas la remontée des navires dans la grande forêt.	Forêt primaire (lieu inexploré)
Glorindal	Orla

Régime politique :

Hiérarchie :

Plein de petites tribus, pas forcément de chef pour unifier toute ces tribus. Un chef de village dans chaque village, secondé par les “shamans” des sortes d’alchimistes, puis viennent les chasseurs et pour finir le reste de la tribu.	
	Chef du village
	Shamans
	Chasseurs
	Peuple

Production grande forêt:	Fêtes célèbre :
•Chasse •Cueillette	Tournoi de chasse : Est un tournoi qui arrive tous les 5 ans, où plusieurs tribu se regroupent pour décider quel est le plus grand des chasseurs du territoire. Le chasseur allant le plus loin dans le tournoi peut prendre n’importe quelle fille de n’importe quel chef de tribu et créer sa propre tribu. Regroupement shamanique : C’est un moment dans l’année où tous les shamans se retrouvent entre eux pour discuter et échanger leur connaissances, ainsi que pour faire des démonstrations de force pour prouver leur valeur.

Carte Grande Forêt



XII) LE DÉSERT DES MORTS

Climat : Désertique

Allégeance à l'Empire : oui (Appartenance à l'Empire/ Appartenance au règne d'Hector en fonction des périodes)

Capitale : Lune Sanglante

Localisation du pays : À l'ouest de l'Orili

Ethnie d'origine : ORI

Religion : Anti Karn et pro Démons (Ou inverse suivant l'époque)

Section de la garde blanche responsable : Les Corbeaux

Un peu d'histoire :

Le désert des morts est l'endroit où il y a le plus de créatures de la nuit. . Malgré un assaut frontal des troupes de la Garde Blanche envers leur capitale Lune Sanglante, il y a encore beaucoup d'endroits encore inexplorés et donc encore un vivier important de créatures de la nuit. La ville est protégée par des nuages noirs qui bloquent tous les rayons du soleil. Les vampires peuvent alors bénéficier de toute leur capacité continuellement ce qui permet à la ville d'être le nid à créature de la nuit parfait.

Régions connue s:

Lune Sanglante	Dune du Mal :
Capitale, qui fut prise lors de la chute d'Hector par la Garde Blanche	Lieu d'exercice de la Garde Blanche

Lieux célèbres :

Le puits des morts :	Entraille vampirique :
Endroit maudit où vivent des millions de goules affamées (inexploré)	Un endroit connu des vampires majeurs. Lieu de communions vampiriques où sont pratiqués les rites de passage de grade (inexploré par la Garde Blanche)
Dune du Mal :	Portail d'invocation démoniaque :
Lieu remplie de Vampire Mineur et autre créature du mal, une sorte de poste avancé avant d'arriver sur Lune Sanglante	Lieu inconnu, qui pourtant est un portail éteint qui permettra s'il est enclenché d'invoquer des démons par dizaine. (Inexploré par la GB)

Régime politique :

Hiérarchie :

Hiérarchie de la Garde Blanche.

Régime martial dirigé par la Garde Blanche, section Corbeau.

Production Désert des Morts •Minerais •Verre •Pêche	Fêtes célèbre : La grande Libération : (Après la reprise de Lune Sanglante par la Garde Blanche)
--	--

Carte Désert des Morts



XIII) Nordskalia

Climat : Froid Glacial

Allégeance à l'Empire : Oui

Capitale : Nodrskar

Localisation du pays : Au Nord du Madland

Ethnie d'origine : Nordique

Religion : Karniste

Section de la garde blanche responsable : Loup

Un peu d'histoire :

Nordskalia se situe au nord des Madlands. La vaste étendue de désert des neiges ne laisse pas la place aux faibles. Nordskalia abrite le peuple le plus robuste et le plus combatif du monde. La neige est présente partout dans ces contrées pouvant atteindre les - 40 degrés dans les régions les plus froides. La difficulté de cette vie a enfermé les Nordiques dans une dynamique de petits villages indépendants vivants en autosuffisance. Les différentes tribus vivent seules et n'ont besoin de personne. Les guerres entre chaque village sont régulières. Les pillages et les guerres de pouvoir y font rage. Et quand les Nordiques ne se font pas la guerre entre eux ils se réunissent pour piller les pays voisins. Les Nordiques n'acceptent aucune source d'autorité. Ce qui pose beaucoup de problèmes à l'Empire. Les traités commerciaux entre Karnage et Nordskalia sont très éphémères et peu fructueux. Leur mentalité a forcé la garde blanche présente à adapter le même mode de vie qu'eux. Tous les hommes et femmes Nordiques apprennent à se battre avant l'âge adulte. Des raids s'organisent tous les ans à la même saison contre les Madlands. Les Nordiques sont d'incroyables navigateurs qui voyagent sur des drakkars. Les Landes Nippone ainsi que le Madland sont extrêmement victimes des attaques Nordiques. Le climat nordique rend les contre-attaques très difficiles.

Régions connues :

L'île des Nordskaliens :		Les plaines des Crow:
Algardia:		Les vents des cieux :
Les Trivlines:		Ortila:
Les Galères:		

Lieux célèbres :

A compléter

Régime politique :

Principe d'hommes égaux :

Il y a des titres mais selon eux aucun homme ne vaut mieux qu'un autre. Femmes et hommes ont les mêmes droits et peuvent atteindre les mêmes titres.

Jarl : Chef militaire pendant une période de guerre ou de raid. Les Nordiques les plus célèbres par leurs conquêtes, leur richesse et leur fait d'arme obtiennent ce titre. Ce chef de guerre est en général suivi par des hommes qui croient en lui ou qui veulent profiter de son succès.

Sage : Titre obtenu par les possesseurs de la voyance. Souvent Orphans, ils sont payés par les Nordiques pour prévoir l'issue des batailles.

Berserker Nordique : Des guerriers de renom qui ont marqué les mémoires par des faits d'armes héroïques.

Valkyrie : Unité de femmes n'acceptant de combattre qu'entre femmes.

Esclave : Personnes devant servir leurs maîtres. Les esclaves sont des prisonniers de guerre. Ils ne sont pas considérés comme membres de la tribu tant qu'ils n'ont pas été affranchis.

Production Nordskalienne:	Fêtes célèbre :
•La guerre •Le pillage •L'élevage •Le commerce •La forge	Le valalheim : Rituel de passage de l'enfant à l'adulte. Les méthodes de passage diffèrent d'un village à l'autre. Le Festin de Karn : Grande fête où les Jarls annoncent les destinations de raid. La grande libération :

Carte Nordskalia



Vie quotidienne

Dans les terres déchues de Kheïdolone, la vie est difficile et périlleuse. Les habitants des différentes régions du monde doivent faire face à plein de menaces différentes (guerres, famines, créatures de la nuit, maladies...). Les raisons qui poussent les humains à partir à l'aventure sont diverses (richesses, prestige, vengeance, savoir...)

Mais se lancer dans de telles aventures représente un danger supplémentaire. La vie humaine ne tient qu'à un fil. Beaucoup d'aventuriers qui pensaient avoir les épaules pour réussir se sont vu perdre la vie au premier danger.

Présentation des Ethnies :

Nordique:

Les hommes du Nord sont des guerriers sans merci habitués aux grands hivers glacials. Vivants en tribus, ils se regroupent pour organiser des raids contre les villages et pays voisins. Les Nordiques sont des guerriers redoublant d'intelligence et de combativité. Leurs terres gelées les ont habitués à des conditions de vie rude et donc ils sont capables de s'habituer à tous les climats. Un Nordique croit qu'il ne pourra rejoindre Karn que s'ils meurent au combat. Ils sont connus pour être des guerriers talentueux. Ce sont des hommes qui vendent facilement leur talent pour des missions périlleuses.

Taille femme : Entre 1m65 et 1m95

Taille Homme : Entre 1m75 et 2m10

Couleur de Peau : Blanche

Couleur des yeux : Multi

Ori:

Des hommes à la peau mate, les yeux en grande majorité marrons. Leurs cheveux sont bien souvent noir frisé. Les femmes Ori sont réputées pour être les femmes les plus belles du monde. Les danses exotiques et leurs formes attirent la convoitise de nombreux voyageurs. Beaucoup de nobles parcourent le monde dans le but d'inviter de telles femmes dans leurs domaines. Les Ori sont réputés pour être des commerçants redoutables. Et pour un Ori tout à un prix même l'humain. Peu de personnes peuvent se vanter d'avoir remporté une négociation avec un Ori.

Taille femme : Entre 1m60 et 1m85

Taille Homme : Entre 1m60 et 1m85

Couleur de Peau : Caramel

Couleur des yeux : Marrons/verts

Nippon:

Ils sont petits. Entre 1m65 et 1m70 pour les plus grands. La couleur de leurs cheveux est le brun. Les Nippons ne tolèrent pas les poils et donc passent beaucoup de temps à se raser ou même à s'épiler. Les hommes peuvent être barbus mais en général ce sont les anciens et les sages qui peuvent avoir ce privilège. Et dans ce cas, nous parlons de barbichettes très bien taillées et très élégantes. Les poils sont de nature repoussante pour les Nippons. Ce peuple est symbole de passion et de sagesse. Les Nippons aiment la vie et la respectent en tout point. Ils aiment prendre leur temps pour faire les choses avec patience et persévérance afin d'atteindre la perfection. Faire appel à un artisan Nippon est souvent un symbole de travail bien fait, cependant il ne faut pas être pressé car leur travail -aussi beau soit-il- peut leur prendre du temps. Les Nippons aiment les belles choses et peuvent passer du temps à les contempler. Les Nippons ont un code de l'honneur qui leur est cher. Ils est donc important pour tous de garder cet honneur intact quel qu'en soit le prix. Ils peuvent même aller jusqu'à se donner la mort pour laver leur déshonneur.

Leur art pour le maniement des armes et leur expertise à combattre les yeux fermés font des Nippons des guerriers réputés et convoités dans le monde entier. Leur code d'honneur font qu'ils n'ont aucun mal à trouver du travail partout dans le monde.

Taille femme : Entre 1m 60 et 1m75

Taille Homme : Entre 1m 65 et 1m80

Couleur de Peau : Blanche

Couleur des yeux : Marron/ Vert

Shive:

Le troisième œil sur leur front leur confère une perception du monde hors du commun. Les Shives ressemblent beaucoup aux Nippons pour le reste du corps. Leur crâne est souvent complètement rasé et tatoué pour les hommes. Les femmes entretiennent de longues chevelures qu'elles coiffent en chignon. Les Shives aiment porter des vêtements amples.

Taille femme : 1m55 à 1m75

Taille Homme : 1m65 à 1m85

Couleur de Peau : Cuivré

Couleur des yeux : En amandes Bleu/vert/ marron

Orphan:

Les Orphans sont des êtres maudits à la naissance. Ils peuvent naître au sein de n'importe-quelle ethnie. Bien souvent, il sont tués à la naissance car les parents n'assument que rarement de telles progénitures. Être de naissance Orphan est en soi un désavantage quand on naît dans ce monde. Ils inspirent un sentiment de pitié ou de dégoût chez certaines personnes. L'enfant de naissance noble est souvent abandonné ou tué à la naissance. Les prêtres de Karn disent qu'ils sont le fruit de parents peu croyants. D'autres disent qu'ils sont le résultat des expériences des démons sur les humains avant la grande libération. Ils sont condamnés à ne pas dépasser la taille d'un enfant toute leur vie. Les Orphans possèdent une peau très pâle virant souvent au grisâtre. Et des yeux Jaune.

Taille femme : 1m20 a 1m35

Taille Homme : 1m30 à 1m45

Couleur de Peau : Grise ou blanche

Couleur des yeux : Jaune

Sylvain:

Les hommes de la Forêt sont des êtres d'une culture complètement différente à celle du Royaume de Karn. Leur culture les fait souvent passer pour un peuple inférieur et sauvage. Les hommes de la forêt ne possèdent pas la notion de l'argent et de la possession (ce qui pose beaucoup de problèmes quand ils entrent au contact de l'Empire. Leur culture leur a enseigné la survie en nature et leur a donné une grande résistance au aléas de la vie. Leur peau est naturellement habituée à la forêt et leur a confié une petite taille.

Taille femme : Entre 1m65 et 1m90

Taille Homme : Entre 1m65 et 1m90

Couleur de Peau : Ambrée

Couleur des yeux : Vert / Maron/ Bleu

Nasse:

Les Nasses ont la peau noir allant du noir Ébène au noir Charbonné. Ils ont une carrure très élancée et sont souvent de grande taille pouvant aller pour les plus grands jusqu'à 2m10. La population Nasse a acquis au fil des temps de nombreux savoir. Les Nasses sont des experts en alchimie et la plupart d'entre eux se révèlent avoir un talent inné pour le maniement des éprouvettes.

Taille femme : Entre 1m75 et 1m95

Taille Homme : Entre 1m75 et 2m10

Couleur de Peau : Noire

Couleur des yeux : Maron / Bleu/ Vert

Eldor:

La peau naturellement bronzée et le cheveux ondulés, les Eldors aime porter des couleurs vives et très harmonieuses. Leurs tailles varient selon les individus.

Si il y a bien quelque chose que tous les Eldors partagent c'est le goût de l'aventure. Chaque Eldor est considéré apte à l'aventure dès l'âge de 12 ans. Certains ne reviennent jamais au foyer familial et d'autres reviennent au bout de quelques années après avoir parcouru le monde. Cette coutume est ancrée dans les mœurs et donc tout le monde propose du travail à ces jeunes gens. Il n'est donc pas rare de voir de jeunes mousses, de jeunes cochers Eldors parcourir le monde.

Taille femme : Entre 1m55 et 1m70

Taille Homme : Entre 1m65 et 1m85

Couleur de Peau : Bronzé

Couleur des yeux : Marron / Vert

Krate:

Les Krates sont des hommes très grands pouvant aller jusqu'à 2m10 pour les plus imposants. Leur ossature leur donne une carrure impressionnante. Ils ont une mâchoire énorme et une boîte crânienne plus petite. Les Krates ne vivent que dans la violence. Leur problème se règle par celle-ci ce qui rend les Krates très craints par les autres ethnies.

Taille femme : Entre 1m85 et 2m00

Taille Homme : Entre 1m90 et 2m05

Couleur de Peau : Blanche

Couleur des yeux : Marron/ vert / Bleu

Nom de femmes: Khars, Behrl, Brahss, Klahrl, Khrummat

Nom d'hommes: Bearl, Grug, Plio Maah, Whow.

MAD:

Les Mads sont les humains appartenant à la plus grande puissance du monde. La population vit dans la richesse et dans l'abondance. Et tout le monde le sait. La vie d'un paysan Mad est nettement supérieure à la vie d'un paysan d'une autre ethnie (sauf pour les paysans du nord subissant les conflits Nordiques). Pour la plupart des Mads il est clair que leur Ethnie est supérieure aux autres en tout point. Les Mad sont conscients qu'il doivent leur prospérité à la famille Valmirien considérée comme étant des hommes au dessus de tout. Une rumeur dit que même l'empereur serait de sang Valmirien.

Taille femme :Entre 1m65 et 1m80

Taille Homme :Entre 1m70 et 1m95

Couleur de Peau : Blanche

Couleur des yeux : Maron / Bleu / Vert

Ogro:

Les habitants originaires de Orgalie ont une alimentation très riche due à l'élevage de mammouths dans leur région. Fromage de mammouth, viande de Mammouth, soupe de Mammouth... Les Ogro ont un corps très imposant et une apparence souvent disgracieuse. Ces gros bébés possèdent une culture complètement différente des autres ethnies et ne prient même pas Karn. Il sont cependant tolérés dans le monde car les Ogros traversent les mers à la recherche d'autre denrée pour leur peuple et sont de bons payeurs en raison des gisements d'or omniprésents sur leurs terres. Les serviteurs du dieu Malax le boucher auraient la fâcheuse tendance de croquer des morceaux d'humains ou d'en cuisiner les parties génitales pour s'approprier la force de leur ennemie. C'est une pratique religieuse en Orgalie qui n'est pas tolérée par le Temple de Karn.

Taille femme : Entre 1m95 et 2m15

Taille Homme : Entre 2m et 2m20

Couleur de Peau : Blanche sale

Couleur des yeux : Maron/vert

Les guildes:

Dans Kheïdolone, les personnages seront amenés à rencontrer divers acteurs du monde. Certaines de ces rencontres les mèneront à travailler pour des organisations. Beaucoup de protagonistes du monde sont organisés en guildes, sectes, ordres ou confréries.

On peut trouver des guildes avec des ambitions différentes. Voici des exemples et des guildes très connues des royaume de Karn.

La Vermine:

Ce sont des cultistes au service du vampire Hector. Ils suivent ses directives dans tous les domaines. Il existe de nombreuses bases de la Vermine dans le monde. Toutes les grandes villes possèdent un QG de cette secte. Après la mort de Hector, la Vermine s'est réorganisée. Certains vampires sous les ordres de Hector ont réussi à fuir et à reprendre le contrôle de certaines bases de la Vermine.

Khimera:

Une guilde élitiste d'alchimiste nécromancien, ils sont basés principalement dans le Madland, ils s'amusent à créer des hybrides d'animaux (des chimères) grâce à l'alchimie nécromancienne. Leur chef Mordred est un génie dans le domaine et est assez malin pour flirter avec les grands de ce monde. Une grande partie de la guilde a été tuée par les Satyres Mystérieux, mais une petite partie cachée à Mélandine continue d'œuvrer pour le mal et cherche à partir s'exporter en terres Nippones pour y trouver de nouvelles expérimentations. Cette organisation est née 30 ans avant la chute d'Hector.

La Main:

Cette guilde d'assassin est une guilde qui tire ses contrats d'assassinats commandités dans le Necronomicon, le livre des savoir occultes. Les personnes voulant obtenir leur service doivent faire un rituel de sang en faisant une offrande au Démon Zeerk à travers le Necronomicon. La guilde prie Zeerk et lui voue un culte dément. Elle offre les âmes de ces contrats pour nourrir son appétit insatiable.

Les sans mâchoires:

Les membres de ce culte sont facilement reconnaissable par leur lèvres inférieures sectionnées afin de laisser apparaître leurs dents du bas. Le culte est dirigé par des adorateurs du démon Valakat.

Ce sont des alchimistes nécromanciens qui rêvent de voir leur maître Valakat revenir dans Nordskalia et répandre le mal. Valakat fut emprisonné par un puissant rituel Karnien. Leur principal but est de déjouer ce rituel qui doit être renforcé tous les ans par les prêtres de Karn. Malheureusement, jusqu'à présent les Gardes Blancs et autres organisations œuvrant contre les démons ont réussi à déjouer leurs tentatives.

La Guilde des Assassins

Les pauvres peuvent tuer eux même mais les riches ont souvent besoin d'une main autre que la leur pour se laver de tous les soupçons. La guilde des assassins s'occupe de régler le compte de toute personne ennuyante pour leurs clients. Il y a de nombreuses façons de faire appelle à la guilde des assassins. Une bougie allumée a une fenêtre, des paroles bien placées dans une auberge mal fréquentée. La guilde des assassins est interdites dû à leur pratique douteuse. Mais cela n'empêche pas ses partisans à pratiquer leur art tant qu'ils sont payés.

Le Pacte :

Le pacte est une organisation secrète qui à pour but de retrouver les 9 épées des généraux démons. Ils servent le général démon Krondor, le possesseur de Sombre lame. Ce culte est apparu durant l'apogée de l'empire. Il est dit que ce culte n'a pour but que de réveiller les démons et de les aider à reprendre le contrôle sur le monde. Leur organisation serait constitué de Paladins noirs constamment à la recherche de nouveaux artefacts démoniaques. Personne ne connaît le nombre de membres de cette organisation, ni où ils en sont dans leur quête de d'artefacts.

La Guilde des Mendiants :

La guilde des mendiants est un vaste réseau de mendiants qui à pour objectif de récolter les informations et les revendre au plus offrants. Les mendiants ne sont pas réellement organisés en guilde. On parlera plutôt d'un code entre mendiants qui favorise l'information entre eux. Mais certaines légendes racontent qu'il existerait un roi des mendiants.

La guilde des Voleurs

La guilde des voleurs est une grande organisation criminelle qui convoite les plus grandes richesses de ce monde. Ses membres agissent dans l'ombre et s'occupent de contrats en tout genre allant du braquage au vol à l'arrachée en passant par la falsification de documents officiel et le détournement de fonds. La guilde des voleurs est gouvernée par le roi des voleurs, un individu énigmatique, dans un lieu secret appelé **La Volière**. Chaque membre de la guilde est indépendant cependant le Roi des voleurs organise de savantes équipes pour les missions les plus sensibles.

La guilde des trois faces :

Guilde d'assassins célèbres dans le monde entier pour son efficacité. Elle est à l'origine de beaucoup d'assassinats qui ont eu une importance dans l'histoire. Comme L'assassinat de Edouard V. Valmont premier non-Valmirien à avoir prétendue au trône du Madland assassiné avant son accès au pouvoir.

La guilde des trois faces a été fondée par un Hors la loi du nom de Moon. La guilde est réputée pour l'utilisation de méthodes très efficaces et souvent coûteuses. C'est une guilde d'assassins réputés dans le monde entier et acceptant des contrats compliqués. Les assassins travaillant pour elle font partie de l'élite et ne ratent que rarement leur cible. Quand un contrat est signé avec la guilde des trois faces, la victime est déjà considérée comme morte. Si l'un des assassins venait à échouer (ce qui est rarement le cas), un autre prendrait sa place rapidement.

La guilde porte ce nom du masque alchimique « multiface » qu'ils ont l'habitude de porter et qui leur permet de prendre l'apparence de qui ils veulent afin de rester anonyme et de se faufiler partout. Un masque est fourni à chaque assassin au service de la guilde.

Le Cercle des Alchimistes :

C'est un rassemblement d'alchimistes, les plus talentueux du monde fondé juste après la grande libération. S'y regroupe notamment; Elias, Philomène Flanel, Leonis Vinco, Alfride le fou et d'autres encore. Le cercle se réunit tous les 5 ans dans le territoire des alchimistes au nord de Kheïdolone dans les montagnes flottantes. Ils se réunissent pour partager leurs nouvelles découvertes. Ensemble, ils veillent aussi à ce que les secrets alchimiques les plus dangereux restent en lieu sûr.

Le saule Noir :

Organisation secrète rassemblant tous les gardiens des Saules Noirs, des arbres aux propriétés étranges disséminés aux quatre coins du monde. Ces Saules Noirs sont des arbres souvent gigantesques qui se distinguent des autres par des branches d'un blanc ivoire et de feuilles noires. Il existe autour des Saules Noirs une zone morte. En effet, aucune vie ne semble pouvoir se développer. La faune et la flore se sont adaptées à cela et instinctivement les animaux ne tentent pas de pénétrer la zone morte. Chaque gardien possède un équipement en Saule Noir créer à partir de l'arbre dont ils ont la garde. Les gardiens sont d'excellents tireurs que ce soit avec un arc/arbalète/lance. Organisation connue par peu de gens, seuls les érudits et personnes gradés au sein de la Garde Blanche connaissent leur existence et éventuellement leur fonctionnement.

Rituel de passage: Pour devenir le gardien d'un Saule Noir, il faut effectuer le rituel appelé **Le Passage**. Le but est de voyager jusqu'à un Saule Noir et de communier avec celui-ci. Par la suite il faudra soit façonner son arme avec les matériaux disponibles autour du tronc ou récupérer l'équipement du précédent gardien. Si le cœur de l'aspirant gardien du Saule Noir n'est pas digne pour le Saule Noir, il se peut qu'il perde l'esprit. Le Saule Noir choisit plus ou moins son gardien. Il doit répondre à des critères que seul le Saule Noir connaît.

Si un gardien est en charge d'un Saule Noir mais absent de ce dernier durant le rituel de passage, le Saule Noir restera muet. Toutefois si le saule noir n'est pas considéré comme gardé, le rituel se fera sans soucis.

Il semblerait qu'il puisse y avoir plusieurs gardiens par Saule Noir tous liés entre eux par un étrange pouvoir.

Un membre du Saule Noir est notamment connu, non par le fait d'être membre du Saule Noir mais du fait à avoir participé à la chute d'Hector. On l'appelait le gardien Chantefeuille. Il est le descendant d'un ancien gardien de Saule Noir qui se situerait à l'Est de Nasse. Cependant, son histoire s'arrête juste sur cet événement car il disparut par la suite. Aucune trace écrite relatant d'autres informations à son sujet ne fut jamais trouvée.

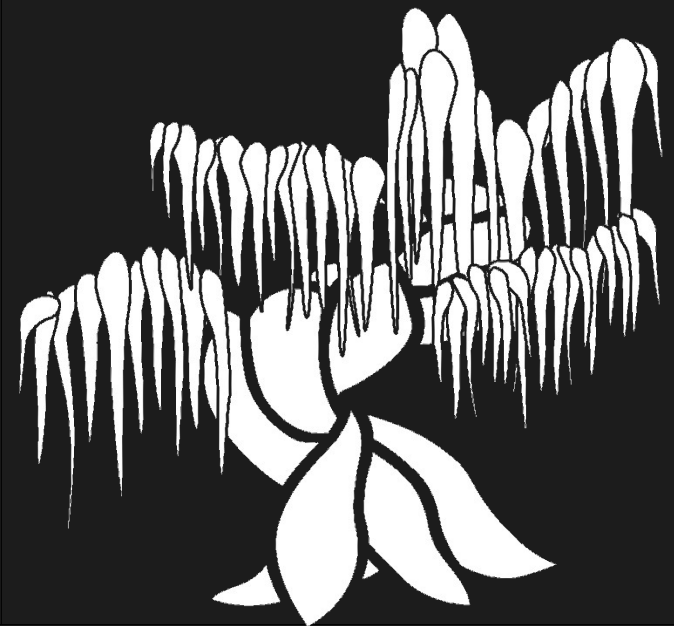
Les gardiens sont connus pour avoir une santé de fer et une espérance de vie différente des autres humains. Ils vivent principalement en forêt à proximité de leur arbre. Ce sont d'excellents chasseurs et pisteurs. La discrétion fait partie de leur vie car l'objectif de l'organisation est de bien rester secrète. Capables d'affronter des créatures de la nuit, ils ne vouent pas leur vie pourtant à les chasser. Leur objectif principal est de protéger leur Arbre.

Il arrive à l'organisation de se rassembler pour parler des soucis, évolutions, développements ou objectifs de l'organisation. En effet, à travers les âges, le Saule Noir a pu se retrouver impliqué dans diverses histoires et influencer l'issue de certaines guerres. La plupart prient Karn, mais certains (notamment les gardiens de la Grande Forêt) sont plus rattachés à Amoxoak, frère de Karn.

Pour communiquer entre eux, les Saules Noirs semblent connectés par un immense réseau de racines convergeant toutes vers le Saule Noir Initial, celui de la Grande Forêt. Les Gardiens peuvent communiquer entre eux en communiant face à leur arbre. Il n'y a pas de races prédominantes au sein de l'organisation.

La plupart des gardiens du Saule Noir possèdent un tatouage. Il n'est pas pour autant marqué d'un rite de passage ou protocolaire pour eux. Ce tatouage est réalisé à partir d'une encre concoctée à l'aide de la sève du Saule Noir et la cendre autour de l'arbre. Il taille alors la branche avec laquelle il a récupéré la cendre et se tatoue par petits tapotements sur la peau.

Instinctivement, beaucoup de gardiens s'inspirent de leur Saule Noir pour se tatouer.



Les Satyres Mystérieux :

Les satyres mystérieux furent créés par Podrik, un paladin noir voulant asseoir son autorité en Eldora en tant que mercenaire. Grâce à ce génie du combat à leur tête, ils purent gagner bien des batailles dont un siège sur une ville fortifiée par les armées d'un Prince Eldor. Ce jour-là, certains mercenaires sans bannière ont choisi de rejoindre Podrik et ses compagnons. Plus le temps passait et plus leur renommée commençait à devenir grande. Grâce à une manœuvre stratégique audacieuse, ils purent tuer la moitié des forces armées du Prince et récupérer ses hommes, mais il mourut au combat face à Bard l'Incrévable, un autre héros de cette époque.

L'histoire raconte que Podrick, obnubilé par la puissance, aurait perpétré de sombres agissements, s'attirant les foudres des dieux qui l'auraient puni, entraînant sa chute.

De ce fait, Amora et d'autres généraux de Podrik décidèrent de partir d'Eldora et d'aller au Madland pour retrouver leur gloire passée. Ils ont créé une petite ville du nom de Blackwood où ils ont pu commencer leur opérations.

Une fois de plus les Satyres grandissaient mais cette fois-ci de la meilleure des façons, penchant vers le bien.

Ils œuvrent maintenant à aider la Garde Blanche dans la traque des créatures de la nuit, mais sont tout autant des mercenaires au compte de beaucoup de noble ou quiconque les payant correctement. Bien évidemment ils refusent les missions les plus sombres.

La ville de Blackwood devint alors plus grande, les gens vinrent s'y installer. Le cœur de la ville est uniquement réservé pour les Satyres et tout autour gravitent les autres personnes et métiers.

Les Bâtisseurs:

Les bâtisseurs sont des hommes ayant vécu dans des temps très anciens. Les dieux Karn, Amoxoack et Alia leur ont confié le pouvoir de la science divine. Les bâtisseurs sont à l'origine des bâtiments les plus anciens du monde. Tel que les tombeaux d'Amoxoak, de Karn ou même encore les donjons renfermant les 9 épées démoniaques. À partir du milieu du premier âge il ne reste plus beaucoup de ces individus et leur caste est presque éteinte. Agissant dans le secret, certains d'entre eux ont survécu durant des siècles afin de préserver le secret des dieux. Les bâtisseurs sont devenus au fil du temps des légendes et suivant les régions leurs histoires sont différentes. Certains disent que les bâtisseurs est une seule et même personne et que ce pourrait-être un autre dieu agissant dans le secret.

On reconnaît la marque de fabrique des bâtisseurs grâce à un sigle. Le symbole de l'infinie est toujours le signe de l'œuvre de leurs passages.

Leurs rôles :

Les bâtisseurs ont reçu pour mission des dieux de préserver et de protéger les secrets qui ne sont pas faits pour l'humanité ou qui peuvent être trop dangereux pour elle. Des bâtiments gigantesques et parfois même cachés sur d'autres plans ont été dissimulés grâce à la science divine par les bâtisseurs.

Les portails :

À travers le monde les bâtisseurs ont construit un grand nombre de portail grâce à la science des dieux. Léonard D est un membre du cercle de l'alchimiste ayant traversé l'un de ces portails malgré lui. Il vient d'un monde méconnu et a passé sa vie à rechercher le moyen de traverser les différents plans afin de retourner dans son monde. Cette science est très difficile à maîtriser. Chaque portail permet de circuler dans un autre endroit instantanément. Certains portails ne permettent que d'aller dans des endroits bien précis, d'autres possèdent une technologie plus poussée et permettent de choisir sa destination. C'est grâce à cette technologie que les dieux ont réussi à arriver dans le monde humain.

La croix Noir :

C'est une confrérie de guerriers sans maître. Offrant ses services aux seigneurs voulant acquérir une force armée supplémentaire. C'est en Orili pendant les croisades de l'Orilie face aux créatures de la nuit du desert des morts que la croix noir apparaît. Les premiers membres de cette confrérie étaient des seigneurs en quête de renommée. Cet Ordre fit vite parler de lui et traversa les âges s'illustrant dans de nombreux conflits militaires. Très vite la location de leurs services accordait la garantie de victoire aux seigneurs pouvant se les offrir. Ils ont donc au fur et à mesure du temps acquis de nombreuses richesses et terres dans le monde entier. Les membres de la croix noire sont des spécialistes pouvant opérer dans différents types de missions allant du champ de bataille à la protection rapprochée. Malgré les on-dit, la croix noir respecte un code de l'honneur chevaleresque dicté par leurs fondateurs. L'allégeance du chevalier de la croix noir passe par la garantie du succès d'une tâche par la mort en cas d'échec. Un membre doit payer son échec par sa vie pour racheter son incompétence. Être impitoyable, fort, courageux et sagace sont autant de qualités indispensables pour entrer dans cet ordre.

La guilde des Orphan :

Elle a pour but d'unifier les Orphans sous une seule bannière. Elle n'est pas une religion mais un mode de vie. Ce peuple attirant la haine et la pitié de tous ne supportait plus d'être seul. Un groupe d'Orphans se regroupa alors afin d'aider les leur dans la détresse. Ils sont devenus de plus en plus nombreux. Ainsi tout Orphan vivant suffisamment longtemps finit par croiser un membre de son espèce, l'instruisant à cette doctrine.

Cinq règles forment le crédo que tout Orphan connaît s'il a reçu l'enseignement.

- Ne refuse jamais l'hospitalité à un autre Orphan
- Ne refuse jamais la discussion avec l'un d'entre eux
- Ne refuse pas l'aide d'un autre Orphan
- Répond à l'appel d'un frère avec tes moyens
- Chérie sa vie comme tu aimerais que l'on chérisse la tienne

La guilde des Orphans possède beaucoup de structures d'instructions et d'orphelinats mais chacune d'entre elles est indépendante.



Personnages Clés:

Personnages ayant marqué l'histoire de Kheïdolone. Souvent célèbres, craints, aimés ou tirants les ficelles dans l'ombre...

OBEYRON:

Durant l'apogée de l'empire, il était le plus puissant et le plus sanguinaire des guerriers de la garde blanche. On enseigne ses stratégies dans toutes les écoles militaires. En tant que grand inquisiteur, il a mené de nombreuses batailles. Certains disent qu'il était fils de Karn.

NIKOLAI:

Lui aussi s'est fait connaître durant l'apogée de l'empire. Il était à la tête des recherches en alchimie pour la maison des Serpents de la garde Blanche. Il a imposé un style d'école alchimique dans la Garde Blanche lui-même copié sur les méthodes de Filomène Flanel. L'ont dit qu'il a été son élève. En tant que grand inquisiteur il a permis la grande production de la potion **Lumière de Karn** pour la garde blanche.

SASMAEL:

Durant l'apogée de l'empire, il était le responsable du renseignement et de l'espionnage pour la garde blanche en tant que grand Inquisiteur. Grâce à lui de nombreux conflits ont été évités et de nombreux cultistes et comploteurs ont été exécutés. Sasmael est réputé pour avoir démantelé de nombreuses succursales de la Vermine avant et après la chute d'Hector.

La Donneuse de Destin :

Vieille femme encapuchonnée, traversant les siècles. Les légendes racontent qu'elle remet un livre en peau d'humain à certains "élus" : le Necronomicon. Elle apparaît au milieu de nul part et s'adresse aux élus quand ils sont seuls, plongés dans le doute. Elle est en général un mauvais présage pour la personne concernée. Elle se joue du destin et offre des alternatives au déclin de ses victimes. Certains disent qu'elle est le Démon humain Ardol en personne qui continue à usé de sa fourberie auprès des êtres de Kheïdolone.

Henrick :

Né durant l'apogée de l'empire, il était une personne lambda au début de sa vie. Il s'engagea dans la Garde Blanche vers l'âge de 15 ans où il y fit ses classes. Il fait de premières missions plutôt simple avant d'être envoyé dans le désert des morts pour trouver et éradiquer Hector, le Seigneur Vampire. Plusieurs missions plus tard il découvre l'existence des épées démoniaques, d'alchimistes légendaires tels que Philomène Flanel et sa vie prend un tournant lors d'un rassemblement de Garde Blanc. L'Empereur lui-même vit Henrick et l'appela "Mon Frère". Il s'avère alors qu'Henrick est un fils de Karn tout comme l'Empereur. Lui-même ne le savait pas. La guerre contre Hector continua bien des années. C'est après de nombreuses recherches et de périlleuses missions avec son équipe qu'il se rendit à Lune Sanglante, capitale des créatures de la nuit pour l'assaut final.

L'affrontement qui opposa alors Henrick à Hector se solda par la défaite du vampire. Mais dans un ultime geste de malveillance, il acheva un rituel d'invocation permettant à un puissant démon de fouler Kheïdolone du pied. Le combat prit une tournure des plus sordides. Mais quand tout espoir semblait avoir quitté son corps, une lueur dans le ciel attira l'attention d'Henrick : L'empereur lui-même chevauchait un aigle géant en direction de l'affrontement. Sachant pertinemment qu'il n'arriverait pas à temps pour sauver le jeune Garde Blanc, il projeta une lance dorée en direction d'Henrick. Il s'agissait de la Lance de Karn, un artefact sacré que seul les fils de Karn pouvaient manier sans être submergé par son pouvoir. Cette arme permit à Henrick d'assener un coup fatal dans le cœur du démon

Suite à cet épisode, Henrick resta plus de 200 ans aux côtés de l'empereur, gravissant les échelons de la Garde Blanche pour le servir et le remercier. Si bien qu'il fut rapidement l'égal des grands inquisiteurs...

Il inspira dès lors des générations de Gardes Blancs de part ses hauts faits.

(Cf : Voir la partie pré-tirée de Vertbois)

Brumere :

De son vivant Brumere était un excellent alchimiste qui pensait que la mort n'était pas une fin en soit. Mais sa science finit par le pervertir. Il ne rêvait que d'une chose: la vengeance. Sa quête vengeresse le mena à faire des choix qui finirent par le mener à sa perte. Mais la fin de sa vie ne fut que le début de son histoire. Ses recherches et ses expériences tombèrent dans les mains d'un vagabond. Ce dernier s'en servit pour diviser l'âme de Brumere dans différents objets. Ces objets donnent à leur porteur deux pouvoirs : celui de communiquer avec Brumere et celui de déjouer la mort si 500 âmes sont sacrifiées par le porteur de l'objet. Toutefois, le sacrifice de ces vies permettent à Brumere d'investir le corps du malheureux porteur. Bien entendu, le porteur n'est jamais mis au courant de telles conditions. A ses yeux le sacrifice de 500 âmes est le moyen de charger l'artefact.

Hector:

Il est de loin le seigneur Vampire le plus craint et le plus dangereux pour l'espèce humaine. Il est né peu après l'ascension de l'empereur. Il descendrait de la lignée des premiers enfants de Karn du Madland. Appartenant à la famille des Belamie. Son oncle était le roi Belamie XI "le lion des batailles". Hector a eu le droit à une vie de noblesse et une éducation dans les écoles d'alchimie les plus prestigieuses au monde. La famille Valmirien finit par prendre le pouvoir par un coup d'État et à sceller l'avenir de sa famille avec sa nouvelle invention: l'acier Valmirien.

C'est à l'âge de 34 ans qu'Hector fut enfermé pour utilisation de sciences occultes. Hector a alors été condamné à l'errance dans un tombeau souterrain tenu secret par les Valmiriens et scellé à tout jamais. Alors Hector a promis de se venger en usant des sciences occultes du Necronomicon. Il fit un pacte avec le démon Morlak pour s'offrir l'immortalité. Il devint alors un vampire. Il utilisa encore la nécromancie pour s'échapper de sa prison. Il voyagea grâce à un procédé occulte de « miroirs portails » pour arriver à "Lune Sanglante". Il se constitua alors une armée en éliminant les garde blancs en faction sur ces terres et répandit ses racines partout dans le monde. Hector a construit un vaste réseau et réuni des membres pour former un culte secret "La Vermine".

C'est des siècles plus tard qu'Hector finit par tomber d'un coup de lance donné par Henrick pendant la campagne de la chute d'Hector.

Paladins noirs :

Ce sont des humains ayant pactisé avec un démon pour obtenir ses pouvoirs. Souvent en relation avec un démon enfermé dans un artefact. Ces guerriers se retrouvent prisonniers de leur pacte et voient leurs âmes se consumer peu à peu par le pouvoir du Démon. Ils ne sont pas amis avec les créatures de la nuit. Les paladins noirs suivent leur libre arbitre qui se résume souvent à collecter des âmes pour renforcer leurs liens avec le démon et puiser dans son pouvoir. Il existe une multitude de paladins noirs dans le monde. Ils vagabondent, vendent leurs services afin de survivre dans un monde qui les craint et les déteste.

Bard l'incroyable :

Né de l'union entre un démon et une mortel Bard est devenu un guerrier immortel. Véritable mercenaire, il offre ses services aux personnes lui offrant la promesse de combat glorieux. Bard n'a jamais trouvé son égal sur le champ de bataille. Il erre dans le but de trouver des adversaires capables de le vaincre, quelques humains ont pu lui tenir tête, sans pour autant le vaincre. La seule personne ayant réussi un jour à le blesser fut Podrick le paladin noir en 1751. Mais Podrick tomba quelques secondes plus tard sous les coups du puissant guerrier.

Filomene Flanel :

Né à une époque lointaines, cette brillante alchimiste a fabriqué à l'âge de 30 ans la recette de la pierre d'immortalité. Son incroyable maîtrise de l'alchimie est utilisée dans le monde entier. Elle a réinventé l'alchimie et a écrit de nombreux livres utilisés dans le monde entier et a toutes les époques dans les académies d'alchimie. Filomene Flanel a créé un ordre secret appelé le cercle des alchimistes qui a pour but de réunir les plus brillants cerveaux du monde afin d'approfondir et de repousser les limites de l'alchimie dans le monde entier. Filomene pendant sa vie fut responsable d'innombrables créations. Certaines plus dangereuse que les autres. Filomene joue un rôle important dans la période du règne d'Hector car elle a permis à Henrick et sa troupe de détruire l'une des 9 épées des général démon. L'épée des Mille âmes qui donna naissance à Ikar l'homme au mille visages. Filomene a perdue la vie lors d'un conflit en 2057 opposant la secte du Sole noir et l'alliance d'Eldora.

Elrado:

C'était jadis un bandit moyen en Eldora. Il accepta un contrat avec un mystérieux commanditaire pour essayer de voler la carriole d'Edouard V Valmont, un noble d'une grande famille. Il tenta à plusieurs reprises de subtiliser le véhicule en Eldora, puis à Karnage où il réussit une fois. Il eut la merveilleuse idée d'en tirer un prix faramineux auprès d'un noble de Karnage avant de donner sa localisation à un esclave de son commanditaire. Grâce à tout cet argent, il put se faire une place à Karnage où il acheta une dizaine de tavernes et d'endroit mal famés, qu'il organisa avec des personnes de confiance pour créer le premier syndicat du crime à Karnage. Mais pour lui rien n'était fini. Le chariot fut une nouvelle fois dans les mains d'Edouard, alors sa mission repris. Ayant des fonds assez colossaux, il pu les suivre jusqu'au Madland, non sans mal ...

Eddal Khom :

Eddal, le plus vieil enfant, mais aussi le moins aimé de la famille Khom était un enfant maudit. C'était un Orphan très timide et très peu apprécié des gens. Toutefois très intelligent, il devint médecin et alchimiste assez facilement. De plus il possédait des dons de voyance. Par la force des choses Eddal était rentré dans un camp adverse à la Garde Blanche : La Vermine ! Après plusieurs années à servir la Vermine pour torturer les gens, il fut capturé par la Garde Blanche. Il aurait dû être brûlé, mais il fut sauvé par son petit frère Khap Khom, qui était devenu membre de la Garde Blanche entre temps. Il fut obligé de devenir prêtre de Karn pour racheter ses méfaits. Des années plus tard, il rentra aux services des Satyres Mystérieux avec deux de ses frères. Durant une de ses missions il dû tuer son plus petit frère qui était tombé au main d'un nécromancien. Plusieurs années plus tard il devint un membre puissant des Satyres et réussit à atteindre le rang Haut Prêtre de Karn pour la ville de Blackwood.

Alfrid L'alchimiste :

Alfrid est né dans un petit village du Madland. Sa grande intelligence le poussa à s'inscrire à l'école d'alchimie de Melandine. Au cours de son apprentissage il fit la connaissance d'Henrick. Leur rencontre permit à Alfrid de créer la potion de Lumière de Karn. Une potion qui joua un rôle incroyable dans le conflit entre la Garde Blanche et les légions d'Hector. Alfrid fut recruté dans le cercle des alchimistes après la chute d'Hector. Son histoire raconte qu'il aurait entretenu une idylle avec la célèbre Filomene Flanel pendant plus de 200 ans. Il perdit la vie des années plus tard, meurtri par la disparition de sa bien aimée et le vol de ses recherches.

Léonard D :

Il existe des traces de ce personnage à toutes les époques. Personne ne sait d'où est venu Léonard. Il dit qu'il vient d'un autre monde. Ses méthodes d'ingénieur exceptionnelles ont révolutionné le monde. Il est à la base d'un grand nombre d'inventions qui ont inspiré les ingénieurs du monde entier. Semant ses plans et croquis dans le monde entier afin que d'autres cerveaux se les approprient, Léonard a beaucoup travaillé avec Elias sur le plan éthéré. Il est un membre du cercle des alchimistes, lui aussi. Léonard a quitté ce monde comme il en est venue. Après avoir créé les portails permettant de circuler de plan en plan grâce à la technologie des dieux.

Elias :

NT2 / NT3 / NT4: Elias est un membre illustre du Cercle des Alchimistes. Il se démarque en découvrant le plan éthéré. Pendant des siècles, ce fut l'homme le plus recherché au monde.

En effet, cet alchimiste n'avait que peu d'empathie pour l'humanité et ses travaux bien que très peu liés à l'occultisme le menèrent bien souvent à mettre la vie d'autrui en danger

Il finit par perdre la vie lors d'une de ses expériences échouée qui désintégra son corps en une fraction de seconde.

Certains prétendent au contraire que cette expérience fut une réussite et que sa disparition ferait partie intégrante de son plan.

Rob l'enfants éternelle:

NT2 / NT3 / NT4: Première création de Filomene Flanel. Filomene voulut combler le manque d'un enfant prématurément perdu par l'alchimie et la création de la vie. Elle a donc bravé les lois de l'alchimie universelle de Nasse tout en restant au bord des frontières de la nécromancie. Son succès est arrivé avec Rob l'enfant éternel. Il ne vieillit pas, âgé de dix ans. Rob parcourt le monde à la recherche de secrets et travaille avec le cercle des alchimistes. Son secret est gardé depuis toujours par les membres de ce culte. Il est même interdit de dévoiler son nom devant qui que ce soit. Son corps se régénère tout le temps et même que c'est membre repousse.

Ikar au milles Visages :

Ikar a été créé par Filomène et Alfrid durant une expérience visant la destruction de l'épée des 1000 âmes. Filomène et Alfrid se mêlèrent à de la nécromancie et ont créé un corps fonctionnel de toute pièce à partir de différents restes humains trouvés sur les cadavres d'un village détruit. L'objectif était pour Filomène de canaliser l'énergie de l'épée dans le corps pour lui insuffler la vie. L'expérience fut un succès. Les âmes renfermées dans l'épée furent transférées dans le corps lui donnant vie. Ikar n'est pas un homme ni une créature de la nuit. Il peut changer de visage à volonté et ne vieillit pas. Ikar a longtemps fait partie du cercle des alchimistes, puis s'est détaché du lot pour devenir membre de la secte du Saule noir. Ses facultés lui ont permis de devenir le doyen de la secte et d'en tirer les ficelles. Il a joué un rôle immense dans la découverte de la grande forêt de part le financement des expéditions.

Mitra :

La plus grande nécromancienne du monde. Elle a vaincu la mort plusieurs fois. Elle est responsable de la malédiction faisant se réveiller les morts au bout de quelques jours.

Cette malédiction s'affaiblissant au fil des siècles, elle fut dans l'obligation de la relancer plusieurs fois.

Elle fut tuée à maintes reprises mais des traces de son passage sur Kheïdolone furent retrouvées à toutes les époques. Cet être ne semble pas pouvoir définitivement mourir. Il s'agit sans doute du plus grand alchimiste occulte que le monde porte et portera.

Les Maladies:

Les maladies sont omniprésentes en raison du prix des soins alchimiques et de la difficulté pour les populations modestes à se les procurer.

La mortalité est assez importante cependant les épidémies et pandémies sont rares compte tenu des décisions radicales des souverains sur les populations malades.

Le Grivoile:

Maladie faisant perdre la vision des couleurs à la personne contaminée. Peu à peu, cette maladie rend la personne dépressive et il finit soit par se suicider. Progressivement, la personne n'a plus envie de rien, elle perd le goût, l'odorat, et finit par se laisser mourir de faim.

Le premier symptôme est donc une vision faite de nuances de gris. Par la suite, le moral de la personne diminue (ceci est variable en fonction du caractère de la personne et de son entourage si elle est soutenue et très entourée, cela se fera de manière plus insidieuse et discrètement).

Transmissions: Une plante rare urticaire transmet cela. Nommée la Gribine, elle se trouve notamment dans des zones froides, où la neige est souvent présente. Les herboristes

La Fièvre de Givre:

Maladie touchant les homme vivant dans Nordskalia. Il est dit que tous les Nordiques l'attrapent au moins une fois dans leur vie. Ceux qui survivent à cette fièvre deviennent plus résistants au froid.

Fièvre aux bois dormant :

La fièvre verte est une maladie qui se transmet par les parasites de la grande forêt. Elle procure une fatigue incroyable. La victime peut mourir d'épuisement.

La Médecine:

La médecine que ce soit en âge 1, 2, ou 3 est surtout une médecine traumatique. En effet, les guerres régulières ont fait que la médecine s'est développée surtout pour soigner les blessures acquises au combat. Les soins portent donc surtout sur les fractures, les blessures tranchantes, perforantes, brûlures, amputation. Elle traite peu la maladie puisque l'alchimie fait des miracles depuis toujours, alors pourquoi développer des connaissances dans un domaine alors qu'un autre le traite déjà ? Certains érudits ont pourtant poussé la recherche. Cela intéresse la vermine qui pourrait profiter des recherches pour créer des maladies et ainsi profiter de la malédiction de Mitra pour répandre mort de désolation.

Il existe également des maladies comme celle de notre Monde. La variole, la peste et autres gripes, rhumes, cancers sont également présents. Elle sont toujours présentes quelque soit l'époque puisque le vaccin n'existe pas du fait de l'alchimie et que la Potion Médicinale n'immunise pas son consommateur quand il la consomme pour se guérir d'une maladie, elle ne fait que l'endiguer et la purger de son corps.

L'Alchimie et la Maladie:

Principal moyen de guérir la population, elle reste cependant assez inaccessible pour tout le peuple. En règle générale, quand un alchimiste se trouve dans une ville. Si il n'est pas vénal, il peut fournir à la population des potions médicinales. En effet, les potions de soins peuvent guérir à peu près n'importe quelle blessure. Bien sûr, il arrive que des séquelles restent en fonction de la qualité de la potion. une petite potion de soin (1D6) pourrait guérir d'un bras pratiquement sectionné mais ferait perdre en dextérité le patient, alors qu'une potion de soin moyenne ou une grande potion de soin ou bien une potion de soin de maître soignerait sans problème le bras.

Il en est de même pour la potion médicinale. Elle peut guérir à peu près tous les poisons mais également les maladies. C'est surtout celle-ci qui rend les soins difficiles d'accès. Son prix étant de 70 Karnas d'Or, il équivaut à plus de la moitié d'une année de labeur pour un paysan moyen.

Systeme économique:

La monnaie dans Kheïdolone est le Karna. Il est matérialisé par 3 pièces différentes. Le Karna en or, celui d'argent et celui de cuivre. 1 Karna est égale à 100 pièces d'argent.

Les banques naissent à partir du deuxième âge.

Les banques ne sont quand même pas accessibles à tout le monde. Elles sont un moyen sûr de protéger son argent mais il y a un coût. A chaque fois qu'une personne fait des transactions dans une banque il doit donner 1% de ce qu'il possède en banque.

Pour éviter que les gens transportent de trop grosse somme d'argent, les banques ont créé le bon porteur. Des papiers certifiés par les banques pour échanger de l'argent dans une autre banque. Cela implique quand même de nombreux échanges entre les différentes banques. C'est la porte ouverte à de nombreux vols à travers le monde.

100 Karnas de cuivre forment un Karna d'argent. 100 d'argent forment un Karna d'or. Une pinte de bière équivaut à 2Kc. Le revenu annuel d'un paysan moyen est d'environ 1Ko

Revenue annuelle par métier et patrimoine :

Métiers	Revenue Annuelle
---------	------------------

Paysan	1KO
Aubergiste simple	10 KO
Aubergiste de Luxe	20 KO
Prostitué	1KO
Artisan	20 KO
Maître Artisan	50KO
Alchimiste	40 KO
Herboriste	10 KO
Prêtre de Karn	12 KO
Cultiste	10 KO
Garde	5 KO
Soldat	10KO
Chevalier	60 KO
Aventurier	Variable
Mercenaire	Variable
Voleur	Variable
Mendiant	1 KA
Bourgmestre,Jarl...	400 KO
Petit Noble	800 KO
Noble	1000 KO
Grand Noble	2000 KO

Histoire

I) Age 0: La grande libération : 1 à 600

Un monde gouverné par les démons et à leur tête le Roi Démon (**Ezelehk**). Les esclaves, simples humains et faibles en tout point ne sont que de la main d'œuvre et de la viande pour les légions démoniaques.

Dans un halo de lumière divine venu du ciel, une onde de choc a frappé l'obscurité laissant place à un calme apaisant suivi d'une lueur d'espoir dans les yeux de chaque homme de ce monde asservi.

Les sabots de sa monture qui foulait le sol refaisait pousser les plantes. Son armure ne laissait aucune place à la mort. Sa hauteur défiait les Goliaths gardiens des portes de l'enfer. Sa lance vibrait dans l'air comme une aura purificatrice. Et la lumière qui émanait de ses yeux forçait les plus faibles à se prosterner. Un démon tremblant de peur lui demanda qui il était. C'est en lui coupant la tête que le dieu annonça son nom : **KARN**

Il libéra tous les humains de la servitude. Il proposa aux plus forts de protéger les plus faibles en suivant ses préceptes. Les hommes découvèrent que leur force était l'unité.

Dans une guerre qui dura 100 ans. Le Dieu à prépara l'homme à reprendre ses droits sur ce monde. La conquête des terres déchues fut un succès jusqu'au dernier combat opposant Karn au Roi Démon.

II) Age 1: L'âge du sang et de l'acier: 600 à 1200

Les guerres des territoires : Les Fils de Karn ne sont plus et leur descendance s'est affaiblie. Les hommes sont guidés par de simples monarques. Ce fut le début de grands déchirements au sein de mêmes peuples. Les monarques, étant maintenant de simples mortels, étaient possédés par l'avarice et la soif de pouvoir. Ces temps obscurs ont permis aux créatures de la nuit de se développer et d'accroître le pouvoir. C'était un âge de **Sang et d'Acier**

Le fracas de leurs lames qui s'entrechoquèrent laissa une trace de lumière dans le ciel. Le pouvoir du roi démons fit apparaître une lune rouge dans le ciel que l'on peut encore observer de nos jours. Le combat dura 3 mois et c'est dans le dernier souffle de vie de Karn que le cœur du roi démons fut transpercé.

Le sang de Karn se rependit sur terre et les hommes au contact de son sang devinrent ses fils. D'autres burent le sang du Roi Démon et devinrent enfants de la nuit (loups garous, démons, goules, squelettes, Vampires).

Naissance de la civilisation :

Les hommes commencèrent à prendre le contrôle de Kheïdolone. Et bâtirent des cités partout dans le monde. Avec le temps, les enfants de Karn se sont rendus compte qu'ils étaient plus forts, plus grands et vivaient plus longtemps. Leur nombre et leur puissance leur ont permis de protéger la race humaine face aux dangers du monde. Mais avec le temps, les enfants de Karn disparurent pour devenir légendes. Les territoires humains tels que nous les connaissons (bien que légèrement différents qu'à l'époque) émergèrent suite à cet âge que l'on nomme **La Grande Libération**

La malédiction de Mitra : Les morts se sont mis à revenir à la vie. Les hommes ont vite compris qu'il fallait brûler les corps après la mort plutôt que les enterrer. Les morts ont semé le chaos longtemps sur Kheïdolone. La malédiction fut lancée par Mitra, une grande alchimiste s'étant laissée pervertir par la nécromancie. A cause d'elle, chaque corps mort d'humain revient à la vie au bout de 3 jours. Le phénomène s'appelle **La Malédiction de Mitra**.

III) Age 2: L'ascension de l'empereur : 1200 à 1800 ans

La naissance d'un guide: Un démon du nom de "Erdwal" a surgi sur l'île de "Claous" aujourd'hui connue comme "Karnage" et a commencé à répandre sa malveillance sur le monde. Tous les peuples répondirent présents afin de le combattre. La bataille fut sanglante et à sens unique. Mais quand tout espoir avait disparu un homme se leva armé de la lance de Karn. Personne ne sut d'où venait cet artefact. Il terrassa le démon en lui tranchant la tête. L'acte parut tellement divin que tous les survivants présents -du roturier au roi en passant par les nobles conservateurs- n'eurent d'autre choix que de lui prêter allégeance.

Suite à cela, Les hommes bâtirent une cité du nom de **Karnage** pour unir le reste du monde. Karnage resta à tout jamais bénie par la lance. Un ordre de chevaliers fut créé : « **La Garde Blanche** ». Sa mission fut de veiller sur les humains et d'éradiquer toutes menaces occultes. La Garde Blanche s'est peu à peu transformée en inquisition brûlant tout ce qui pourrait être jugé de démoniaque. Cet ordre est depuis aussi craint que respecté.

Les campagnes d'unification : Au cours de son règne, l'empereur à entrepris énormément de missions afin d'unifier les peuples. Pendant que les Nordique vantent les mérites de leur acier considéré comme le meilleur, un clan appelé Valmirien trouve une façon de forger un alliage d'acier et d'argent. Plus résistant que l'acier Nordique et avec les avantages de l'argent permettant de pourfendre créatures de la nuit. Les Valmiriens décidèrent d'offrir l'exclusivité de ce métal à la garde pour l'aider contre les forces de la nuit. L'empereur pour les remercier de ce bien fait pour la race humaine, leur offrit le gouvernement de

la grande cité Melandine. La race humaine ayant toutes les armes pour se défendre, entrepris de reprendre le territoire de **Lune Sanglante** aux mains des vampires depuis des générations.

Toutefois cette croisade fut bien vaine et Lune Sanglante resta une terre sombre pendant encore bien des siècles...

La Chute de Lune Sanglante :

Au centre du Désert de Vernal existait un volcan géant nommé "Le mont Vernal". Ce volcan se réveilla de son long sommeil en 1255. Le soleil au dessus de la ville de Lune Sanglante s'estompa . Le ciel bleu a laissé place à d'épais nuage de cendre noir, émanants du Volcan. Les Oasis et les rivières devinrent noir comme du pétrole. Les vampires et les goules arrivèrent par légion. Ils ne laissèrent aucune chance aux humains présents dans la ville. Hector sorti des ombres et à prit la possession de la ville, offrant des terres à son armée de morts. Depuis ce jour, il repoussa toute attaque venue des hommes. La nature devint désolation.

Les Oris habitant la région durent quitter les terres du Désert de Versal qui fut rebaptisé "Le Désert des morts". L'entrée dans ces terres fut formellement interdite depuis lors par la garde blanche. Hector est depuis le maître des lieux.

IV) Age 3: L'apogée de l'empereur : 1800 à 2000:

La chute d'Hector : La garde blanche à réussi à reprendre la ville de Lune sanglante du joug des démons. Une grande bataille à fait rage. Des héros se son levés pendant cette époque. Les créatures de la nuit présentes dans cette bataille non pas eu le choix et ont fuit. La garde blanche s'est alors lancé dans une grande purge.

La guerre du fer : Le Madland et Nordskalia rentrent en guerre pour des soucie économique territoriaux. La guerre prendra fin à la mort du Roi Valmirien. Le traité de paix demandera l'autorisation pour tous forgerons Nordskaliens de pouvoir commercialiser l'acier Valmirien.

La Purge : La Garde Blanche s'est activée à la chasse aux Vampires. La Chute d'Hector a affaiblit grandement la communauté Vampirique. La Garde Blanche profite de cette période pour chasser et détruire toute ce qui à été bâti par Hector.