



Lore public – Obscur 1523

1. Le Bas-Monde.....	3
1.1. Le Comté de Malterre.....	3
Généralités et situation géo-politique.....	3
Organisation géographique.....	3
Histoire.....	4
1.2. Les nations humaines.....	4
1.2.1. Le Saint Empire.....	4
Généralités et situation géo-politique.....	4
Organisation géographique.....	5
Histoire.....	5
1.2.2. Le Preux Royaume.....	6
Généralités et situation géo-politique.....	6
Organisation géographique.....	7
Histoire.....	7
1.2.3. Les Grands Duchés Nordiens.....	8
Généralités et situation géo-politique.....	8
Organisation géographique.....	8
Histoire.....	9
1.2.4. Les Principautés Marchandes.....	9
Généralités et situation géo-politique.....	9
Organisation géographique.....	10
Histoire.....	10
1.3. Les nations non-humaines.....	11
1.3.1. Les Peaux-Vertes.....	11
Généralités et situation géo-politique.....	11
Organisation géographique.....	12
Histoire.....	12
1.3.2. Les Cités-Naines.....	13
Généralités et situation géo-politique.....	13
Organisation géographique.....	13

Histoire.....	14
1.3.3. Les Peuples Sauriens.....	14
Généralités et situation géo-politique.....	14
Organisation géographique.....	15
Histoire.....	15
1.3.4. Les Cités Elfes.....	16
Généralités et situation géo-politique.....	16
Organisation géographique.....	16
Histoire.....	16
2. Sombres mystères.....	17
2.1. L'Obscur.....	17
2.2. L'Ombrepierre.....	17
2.3. Les Nexus.....	18
2.4. La Magie.....	18
2.5. L'art des Runes.....	18
2.6. Les Noirs-Déluges.....	19
2.6. L'Astromancie.....	19
3. Cultes et religions.....	20
3.1. L'Empire.....	20
3.2. Le Preux Royaume.....	20
3.3. Les Grands-Duchés Nordiens.....	21
3.4. Les Principautés Marchandes.....	21
3.5. Les Peaux-Vertes.....	21
3.6. Les Peuples Nains.....	22
3.7. Les Peuples Sauriens.....	22
4. Les institutions.....	23
4.1. La Guilde.....	23
Généralités.....	23
Groupes.....	24
4.2. L'Académie.....	24
Généralités.....	24
Hiérarchie et formation.....	25
Financements.....	26
4.3. La cour des prodiges.....	26
Généralités.....	26
5. Mortels dangers.....	28
5.1. Les morts-vivants.....	28
5.2. Le Gar-Peuple.....	28

1. Le Bas-Monde

Le Bas-Monde. C'est ainsi que ses habitants appellent le monde dans lequel ils vivent, par opposition au Haut-Monde, celui qu'ils rejoindront par-delà la mort. C'est un endroit dur et sans merci, où les vies sont souvent courtes et violentes. Les bastions de civilisations comme le Saint Empire ou le Preux Royaume sont perpétuellement assiégés par des menaces terribles, ou engloutis dans des guerres mortelles.

1.1. Le Comté de Malterre

Généralités et situation géo-politique

Au cours des siècles, de par son emplacement stratégique entre trois des quatre grandes nations humaines, Malterre a régulièrement changé de mains. La multiculturalité et la diversité de religions et de races en Malterre s'explique également par les allées et venues commerciales ou militaires des différentes nations ayant foulé le Bas-Monde. Convoité par les différentes puissances limitrophes, Malterre demeure difficile d'accès, peuplée d'indigènes peu commodes et est dite hantée de dangereuses créatures nocturnes. Les tragédies et les guerres à répétition ont laissé le territoire dans un état déplorable malgré son emplacement commercial et politique central et idéal.

Malterre a développé de nombreuses traditions locales, notamment afin d'affirmer une identité à part entière, détachée du Saint-Empire ou du Preux Royaume.

Il y a trois ans, le Saint-Empire a profité de la catastrophe qui a mené à la destruction de la capitale, Sternheim, pour envoyer un contingent de ses troupes afin de reprendre possession de la ville et du territoire dans son ensemble.

La capitale, rebaptisée Rattenheim par le nouveau comte Adhemar Wieselmann, ainsi que les territoires de Malterre sont donc actuellement dirigés par le Saint Empire.

Organisation géographique

Malterre est située entre le Saint Empire au Nord-Est, le Preux Royaume à l'Ouest et les Principautés Marchandes au Sud. C'est un territoire aux reliefs très montagneux et boisés. Dans le Sud, les monts de la Patte de l'Aigle érigent une barrière naturelle difficilement franchissable, se divisant en deux à l'Ouest du comté pour former la Griffes du Nord et la Griffes du Sud. Au nord-ouest de Malterre s'étend la Forêt Éternelle. On dénombre plusieurs villes importantes sur le territoire de Malterre, ainsi que de nombreux villages et hameaux.

Rattenheim est une cité en ruine et en reconstruction. À l'origine, la cité s'appelait Sternheim mais fût renommée Rattenheim suite à la catastrophe qui mena à sa destruction en 1520. Les origines de Sternheim varient selon les mythes, mais la version

la plus communément acceptée dit qu'elle aurait été construite sur les ruines d'une ancienne cité elfique. La ville est régulièrement assaillie par des hordes de mort-vivants et ses habitants tentent tant bien que mal de renforcer leurs défenses, d'organiser leurs quartiers et d'aménager leur propre repaire.

Drachenstein est une ancienne forteresse fondée en 1222 par le Saint-Empire pour aider à la défense de Malterre face aux Preux Royaume. Elle a été le siège des généraux et comtes Von Drachenstein avant sa destruction en 1510 lors de la Purification par le Feu. L'ancienne forteresse fût donc partiellement détruite et il est dit que l'endroit est hanté et maudit par de sombres créatures.

Histoire

De mémoire d'homme, Malterre a toujours été une source de conflit pour les différentes nations humaines, plus particulièrement pour le Preux Royaume et le Saint-Empire. Depuis l'avènement du Saint-Empire et de son Dieu-Héros, la situation a en effet peu évolué pour Malterre qui demeure, bien que changeant d'allégeance régulièrement, un lieu de passage et de commerce important où cohabitent de nombreuses races, cultures et traditions. Les traces historiques précédant l'an zéro ont quasiment toutes été perdues ou détruites au fil des siècles et des guerres incessantes qui ont secoué le territoire de Malterre.

1.2. Les nations humaines

Les grandes nations humaines du Bas-Monde connu sont au nombre de quatre et, même si leurs frontières sont changeantes, leurs identités restent suffisamment fortes pour être distinctes. L'on retrouve donc le Saint Empire, le Preux Royaume, Les Grands Duchés Nordiens et les Principautés Marchandes, décrites plus amplement ci-dessous.

1.2.1. Le Saint Empire

Généralités et situation géo-politique

Plus récents que ses voisins du Preux Royaume à l'ouest et des Duchés Nordiens au nord-est, mais plus ancien que les Principautés Marchandes du sud, le Saint-Empire est sans doute la première puissance militaire humaine du Monde Connu dont il est le cœur géographique.

Le Saint-Empire présente une grande diversité géographique, chacun de ses huit comtés présentant ses propres caractéristiques, de l'estuaire fluvial au nord-ouest aux pics des Dents du Matin à l'est, en passant par des régions champêtres vallonnées et d'épaisses forêts. Le commerce entre les grandes cités comtales se fait par voie fluviale ou sur de longues routes de commerces traversant l'Empire de part en part.

La vie au saint du Saint-Empire est assez rude : bien que plus avancée que le Preux Royaume la population reste empêtrée dans un style de vie médiéval, seules les armées bénéficient de quelques innovations technologiques à travers l'utilisation de canons et de mousquets.

La société toute entière est tournée autour du culte impérial officiel du Dieu-Héros, le premier empereur lui-même, et de ses Saint-Compagnons, toute forme d'hérésie étant chassée à travers l'empire par les inquisiteurs et les templiers des Ordres Militants. Ce fanatisme religieux explique en bonne partie les tensions qui peuvent survenir entre l'Empire et ses voisins.

La position d'empereur n'est pas héréditaire: au décès de l'empereur les Comtes élisent l'un des leurs pour lui succéder.

Organisation géographique

Le Saint-Empire est divisé en neuf régions: huit Comtés dédiés chacun à l'un des Saint-Compagnons et organisés autour d'un Domaine Impérial abritant la capitale Keiserstein.

Même si chaque Comté possède quelques caractéristiques qui lui sont propres, l'ensemble de l'empire présente une relative cohérence en termes d'urbanisme et d'architecture. On trouve dans chaque région, outre la capitale comtale, quelques grandes villes situées sur les axes commerciaux principaux. Certaines ont même eu le privilège d'être élevées au rang de Villes d'Empire et répondent directement à l'autorité impériale plutôt qu'à celle des Comtes locaux. Mais la majorité de la population de l'empire vit dans des bourgs fortifiés ou dans des villages et hameaux. Rare sont les communautés à ne pas disposer au moins d'une chapelle dédiée le plus souvent au Saint-Compagnon qui patronne le comté.

De par sa taille, l'empire présente une grande variété de paysages: montagnes, forêts denses ou encore collines couvertes de champs, le tout parcouru d'un réseau de rivières dont la plupart se rejoignent pour former le fleuve principal de la région, le Mihhil.

Les neufs régions sont : Le Domaine Impérial, Flussmund, Nordklaue, Hamosenburg, Nahtfokalheim, Weizental, Gletschermark, Österwald et Steilküste. Les comtés de Hamosenburg et Nahtfokalheim sont frontaliers de Malterre.

Histoire

La fondation de l'empire est attribuable à la force et à la volonté d'un seul homme: le premier empereur. Ses faits de gloire et ses aventures avec ses huit compagnons sont passés dans la légende et il est devenu le Dieu-Héros à la tête du panthéon impérial.

Les origines exactes du Roi-Héros, ou Dieu-Héros, sont perdues depuis longtemps. On sait qu'il a commencé à rassembler des compagnons autour de son idéal - fonder un nouveau royaume capable de concurrencer ses voisins du Preux-Royaume et des Duchés Nordiens - à peine plus de trente ans avant son couronnement en tant que premier empereur.

La rapidité avec laquelle il a réussi à unifier un territoire aussi grand et disparate, composé auparavant de dizaines de petits royaumes indépendants, est en soi un exploit mémorable. Son ascension sur le trône a déclenché un nouvel âge d'or pour l'humanité à travers tout le Monde Connu.

Dès le décès du Roi-Héros, sa figure a été divinisée pour glorifier la mémoire du fondateur de l'empire. Après leur disparition, ses compagnons d'aventure qui étaient devenus entre-temps les premiers Comtes des nouvelles régions de l'empire furent également sanctifiés et devinrent les Saint-Compagnons, protecteurs des régions qu'ils avaient aidé à unifier.

Rapidement, l'influence du clergé impérial s'est répandue sur tout le territoire et dans tous les aspects de la vie de l'Empire, de gré ou de force suivant les époques et les régions. Dans les premiers siècles qui suivirent l'unification du Saint Empire plusieurs ordres militants furent fondés, placés sous le patronage de quatre des Saints-Compagnons : Luther, Gregor, Petrus et Isolde. Ces ordres militants, alliés à l'Inquisition Impériale, s'assurent désormais de protéger l'Empire de ses ennemis extérieurs comme intérieurs.

1.2.2. Le Preux Royaume

Généralités et situation géo-politique

Le Preux Royaume est l'une des nations les plus anciennes du monde connu. Situé à l'ouest, il partage une frontière à l'est avec le Saint-Empire, son rival cordial, et au sud avec les Principautés Marchandes avec lesquelles le Royaume entretient des relations relativement bonnes.

Principalement composé de grandes plaines verdoyantes, le Preux Royaume dispose néanmoins d'un grand accès maritime de par la longue région côtière qui borde l'ouest de son territoire. Quelques chaînes montagneuses, au gré desquelles des frontières naturelles se sont progressivement dessinées, sont également partagées entre le Preux Royaume et les nations voisines. Dans l'ensemble, comparativement à ses grands voisins, le Preux Royaume dispose de peu de ressources qu'elles soient minières, militaires ou technologiques. Ainsi, il serait légitime de se demander comment une nation prospère mais peu avantagée ait pu survivre aux assauts répétés de son rival le Saint Empire. La réponse demeure notamment dans les connaissances ancestrales uniques que le Preux Royaume possède et prétend tenir des premiers elfes eux-mêmes.

La présence de la Forêt éternelle dans le territoire du Preux Royaume est en ce sens souvent utilisée comme preuve de la légitimité et de la véracité de ce postulat. De même, l'ancienneté du Preux Royaume et son organisation principalement féodale lui permet de pouvoir compter sur la résilience, la loyauté, la persévérance et la témérité de son peuple, des ses soldats ainsi que de ses seigneurs.

Ainsi, le roi, sa cour et ses nobles chevaliers respectent un code d'honneur très strict qui allie amour courtois et prouesses guerrières. Les gens du peuple, quant à eux, sont pour la plupart des serfs qui s'échinent dur à la tâche et vouent une grande admiration aux seigneurs qui les protègent. Car, bien que la hiérarchie soit très stricte et définie, le roi et sa cour sont pour la plupart très attentifs à leurs sujets, et peu sont ceux qui osent aller à l'encontre du précepte d'humilité enseigné par les prêtres de la Lune-Reine. Cela étant, nombreux sont les gens du peuple qui tentent de trouver un avenir meilleur et de transcender leur condition en quittant le Preux Royaume pour les Principautés Marchandes, voir même pour Malterre pour les plus hardis et téméraires.

Organisation géographique

Composé de plusieurs Duchés, le Preux Royaume dispose de nombreuses villes et villages de tailles diverses et variées. Dans chaque Duché, une grande cité fait office de chef-lieu et abrite le Duc et sa cour. Les cités du Preux Royaume sont le plus souvent fortifiées et de taille raisonnable, comparativement au Saint-Empire. Entièrement sous le contrôle de la noblesse, certaines de ces cités arborent une architecture particulière et propre au Preux Royaume, se rapprochant significativement par certains éléments de l'architecture elfe. Au nord-ouest du Royaume se trouve la capitale Havre-Sol, bordant le Grand Océan.

C'est évidemment là que siègent et habitent les rois depuis aussi loin que remonte la mémoire des royaux.

Histoire

Il est dit dans les écrits les plus anciens des sages du Preux Royaume que, durant la période la plus sombre de leur histoire, deux personnes s'illustrèrent pour sauver le monde : Héméros et Séléna.

Héméros aurait en effet combattu les forces de l'Obscur pour sauver le Bas-Monde, et Séléna, sa compagne, l'aurait soutenu et accompagné dans sa quête. Voyant que leurs actions ne suffisaient pas à vaincre le Mal, ils se seraient sacrifiés pour s'incarner dans les astres permettant la vie - Héméros dans le soleil et Séléna dans la lune - et auraient ainsi sauvé le Bas-Monde dans son ensemble.

L'on trouve l'origine de cette légende dans les récits oraux les plus anciens, prétendument transmis par les elfes, dont les royaux se targuent d'être les descendants. En effet, la longue et grande dynastie des rois du Preux Royaume est

décrite comme étant descendante des elfes, et d'Héméros lui-même. C'est grâce à ce mythe fondateur que les royaux justifient leur légitimité et leur supériorité aux autres peuples et nations.

1.2.3. Les Grands Duchés Nordiens

Généralités et situation géo-politique

Au nord-Est du Saint-Empire s'étendent les steppes glaciales des Grands-Duchés. Le territoire est divisé en trois grands duchés dirigés par les Grandes Duchesses, dans un triumvirat stable prédatant l'avènement du Saint-Empire. Peu porté sur la religion, les cavaliers des Grands-Duchés suivent les commandements des sorcières du givre, un ordre mystérieux et très sélectif au service des Grandes Duchesses.

La vie est rude dans le Nord, l'été n'y dure que quelques mois durant lesquelles les semences et les troupeaux doivent rapidement prospérer. Durant l'été, les nordiens sèment, durant l'automne ils récoltent, durant l'hiver ils ripaillent, et au printemps ils prennent leur drakkar et vont commercer à l'est et au sud. Ainsi, les nordiens sont connus pour être d'excellents marins et voyageurs, ainsi que d'impitoyables commerçants. Cela ne les empêche pas d'être un peuple très accueillant, ouvert et tolérant envers toutes les cultures, même les éloignées à la leur. Les Duchés Nordiens sont reconnus de manière incontestée comme les maîtres du commerce dans le Nord.

Organisation géographique

Les Grands-Duchés Nordiens se trouvent au nord du Monde Connu. Partageant une frontière au sud de leur territoire avec le Saint-Empire, ils sont bordés à l'est par une longue et haute chaîne montagneuse, les Dents du Matin, qui sépare le Monde Connu des Terres Désolées. A l'ouest, les Grands-Duchés s'étendent le long de la côte nord de la Mer Nordienne. Des montagnes parcourent également le nord du territoire et ne sont habitées que par quelques villages et petites villes isolées. Les nordiens ne se rendent dans les territoires du nord que pour chasser, commercer avec les cités naines qui s'y abritent ou encore récolter des ressources de minerais ou de bois. Au vu des longues chaînes montagneuses qui parcourent leur territoire et qu'ils partagent avec les nains, les nordiens entretiennent des relations relativement cordiales avec les cités naines qui s'y cachent. C'est notamment grâce aux nains qu'ils obtiennent de très bons minerais.

Chaque duché dispose d'une capitale et d'une multitude de villes plus modestes, de villages et hameaux habités par des hommes et des femmes libres, rudes et robustes. L'architecture de la plupart des villes et villages demeure modeste, comparativement aux cités capitales qui arborent parfois des éléments d'architecture elfique. Malheureusement, au fil des siècles et avec l'augmentation de la population nordienne, certains de ces monuments d'une grande splendeur ont été détruits au profit de nouvelles constructions.

Les trois capitales ont été nommées après les trois premières Grandes Duchesses : Ingheim, Sváfheim et Lenheim.

Histoire

Il est dit dans les légendes nordiennes que les Duchés Nordiens trouvent leurs origines dans l'ancien royaume des elfes de givre du nord. Ces derniers auraient fondé un magnifique royaume et construit de somptueuses cités à l'architecture unique. Hommes et elfes auraient vécu côte à côte durant de nombreux siècles, jusqu'au jour fatidique où la plupart des elfes disparurent.

L'on chuchote que, démunis, les hommes auraient compté sur trois elfes, des sœurs, qui auraient permis la création des Grands Duchés. Ouverts sur le monde, ces elfes auraient collaboré avec les humains, mais également avec les cités naines, afin de faire prospérer les duchés. Les Grandes Duchesses actuelles seraient donc des descendantes des premiers dirigeants des Duchés.

Peu enclins à la conquête ou à la guerre, les Grands Duchés ont, de tout temps, tenté d'accueillir et de collaborer avec toutes les nations et peuples voisins. C'est notamment pour cette raison que le peuple nordien est encore à ce jour l'un des plus cosmopolites, ouvert et tolérant. Lors de l'avènement du Saint Empire et de son empereur, les Grands Duchés Nordiens apportèrent leur soutien dans l'approvisionnement en denrées diverses, sans pour autant prendre parti ou prendre les armes pour l'Empire. Peu attrayantes, les terres du nord n'ont jamais été conquises ou attaquées par ses voisins du sud ou de l'est, bien que des Peaux-Vertes en tous genres y aient trouvé refuge depuis longtemps. A nouveau, cela ne pose pas de réel problème aux nordiens, qui apprécient particulièrement la vigueur, l'efficacité et l'incroyable descente d'hydromel de ces peuples orcs et gobelins. Ainsi, les Grands-Duchés demeurent encore aujourd'hui une terre d'accueil qui, à défaut d'être chaleureuse dans son climat, l'est dans le cœur de ses habitants.

1.2.4. Les Principautés Marchandes

Généralités et situation géo-politique

Les Principautés Marchandes sont constituées de l'union des cités-états qui étaient restées indépendantes au sud du Preux-Royaume et du Saint-Empire. Cette fédération hétéroclite présente plusieurs systèmes politiques en son sein ainsi que des cultures variées. Constituée pour assurer une indépendance et un poids politique à ses membres face aux deux "mastodontes" du nord, il s'agit de la plus jeune entité politique humaine du Monde Connu mais en même temps celle qui garde le plus un fonctionnement et une diversité similaire à ce qui était la norme avant la formation des grands Etats.

Même si les Principautés Marchandes sont moins puissantes et moins centralisées que leurs voisins du nord, elles présentent en même temps un visage plus avancé, sorti de la crasse médiévale et se tournant vers une ère de moderne prospérité.

L'aspect marchand de cette fédération se ressent dans de nombreux aspects: en plus des cités-états qui sont les Principautés proprement dites, la puissance économique de la région est assurée par un réseau de comptoirs commerciaux tout le long des rives de la mer intérieure, tissant des liens avec les différents royaumes et peuples alentours. Ces relations mercantiles font des Principautés la plus ouverte des royaumes humains et celle ayant le plus l'habitude de cohabiter avec des races plus "exotiques" que les humains et les nains. Plusieurs comptoirs et avant-postes marchands ont d'ailleurs été ouverts à la frontière des Terres Désolées des Orcs à l'est et des jungles des Sauriens au sud de la mer intérieure.

La fédération des Principautés est constituée de telle sorte que chacun de ses membres conserve une grande partie de sa souveraineté en ce qui concerne ses affaires intérieures et ses relations de commerce. Seules les questions de politique extérieure et certaines régulations communes sont gérées par le Conseil où chaque Principauté possède un représentant. Pour ne pas privilégier l'un des membres par rapport aux autres, le siège du Conseil est itinérant et change de Cité-État tous les 9 ans.

Organisation géographique

La sphère d'influence des Principautés Marchandes s'étend sur tout le pourtour de la Mer Intérieure. Le cœur historique et politique des Principautés est constitué de la rive nord de la mer intérieure, s'étendant jusqu'aux frontières du Preux-Royaume et du Saint-Empire. C'est là que se trouvent la plupart des Cités-Etats.

A l'est, le territoire des Cités-Etats s'arrête au pied des Dents du Matin même si certains avant-postes ont été bâtis dans les cols et au-delà pour commercer avec les Nains et les Orcs.

La rive sud de la Mer Intérieure est constellée de comptoirs marchands mais n'abrite qu'une seule cité-état : Itzampagos, la plus récente et le seul comptoir du sud à avoir suffisamment grandi pour recevoir ce statut. C'est sur cette rive, en bordure des jungles et des marais, que le commerce avec les Sauriens s'est développé.

Histoire

De tout temps, les cités des hommes ont entretenu des liens commerciaux entre elles. Ce fonctionnement fut la norme jusqu'à la création du Preux-Royaumes puis du Saint-Empire.

Isolées face à ces deux entités, les Cités-Etats qui bordaient la Mer Intérieure ont dû composer avec un rapport de force totalement inégal pour le contrôle des routes de

commerces terrestres qui partaient vers le nord. Se soudant face à l'adversité, les Cités-Etats décidèrent, il y a un peu plus de mille ans, de s'allier en une fédération d'intérêts communs, dotée d'un Conseil gérant les questions impactant l'ensemble des Principautés.

Avec cette union, le commerce maritime tout le long de la Mer Intérieure se développa et les Principautés tissèrent progressivement un réseau de comptoirs et d'avant-postes marchands. Les tentatives pour étendre ce réseau aux rives de la Mer Extérieure ont cependant échoué jusqu'à aujourd'hui en raison des tempêtes constantes qui ravagent ces eaux.

1.3. Les nations non-humaines

Il existe de nombreuses autres races et peuples cohabitant dans le Bas-Monde. Certains ont évolué au fil des siècles en société organisée, quand d'autres ont subi des revers ne leur ayant pas permis de mettre en place des nations ou gouvernements clairs. Tous en revanche possèdent une culture riche, de nombreuses traditions et entretiennent leur identité unique.

1.3.1. Les Peaux-Vertes

Généralités et situation géo-politique

Les Peaux-Vertes regroupent en réalité plusieurs races distinctes comme les orcs, les gobelins ou encore les trolls. De par leur ignorance et leur méconnaissance de ces créatures, les hommes de l'ouest les ont tous retranchés dans une même catégorie, sans réellement s'intéresser à leurs réelles origines ou à leur culture. Le terme Peaux-Vertes est également largement discutable en lui-même, car beaucoup d'individus n'arborent pas une peau réellement verte. Ce terme est issu en effet des premières rencontres entre les hommes de l'ouest et les premiers orcs et gobelins venus de l'est qui, eux, étaient verts de peau. De cette rencontre et du nom qui en a découlé s'est donc généralisé un terme qui n'est en réalité que peu correct.

Les Peaux-Vertes viennent originellement des Terres Désolées à l'est du Monde Connu, par-delà les Dents du Matin. Les populations Peaux-Vertes sont en majorité constituées d'orcs, puis de gobelins. Viennent ensuite les trolls et les ogres qui sont minoritaires. Très rares sont les humains qui ont tenté une expédition à l'est et, de mémoire d'homme, aucun n'en serait revenu indemne. Ainsi, ce qui est connu de la culture et des origines des Peaux-Vertes a essentiellement été recueilli par les Mestres de l'Académie auprès des orcs et gobelins expatriés dans les territoires de l'ouest. Il est donc connu que les tribus à l'est adoptent une organisation clanique depuis des millénaires, sans qu'un pouvoir ou une hiérarchie plus établie n'ait réussi à s'imposer jusqu'alors. Les Terres Désolées n'ont donc pas de lien ou d'accord politique avec les

autres nations, car seuls des individus ou groupes isolés sont parvenus à traverser les Dents du Matin et à s'installer dans les territoires de l'ouest.

La culture Peau-Verte, pour le moins violente, barbare et étrange aux yeux des peuples de l'ouest pourrait néanmoins surprendre plus d'un érudit par sa profondeur et sa complexité. L'existence de ces peuples, de surcroît, est antérieure à celle des nations humaines du Monde Connu. Les traditions des Peaux-Vertes se basent principalement sur le principe de la loi du plus fort, bien que les plus malins puissent également trouver leur chemin vers les plus hauts échelons de la hiérarchie. En effet, les Shamans des tribus orcs sont très respectés et conservent depuis des générations des traditions et des savoirs ancestraux. Souvent nomades, ce sont les Shamans qui indiquent le chemin à prendre aux tribus pour trouver les terres les moins arides où s'installer.

Organisation géographique

Les Terres Désolées se trouvent à l'est du Monde Connu, par-delà les Dents du Matin. Comme leur nom l'indique, ces territoires sont hostiles, sauvages et dangereux à tout être qui n'y a pas vu le jour. Ces vastes plaines rocailleuses, recouvertes principalement de grandes forêts denses et menaçantes, et abritant des animaux et des plantes gigantesques et agressifs ne sont en effet pas faites pour accueillir d'autre espèces que les peuples Peaux-Vertes. Ces derniers sont pour la plupart nomades et suivent les troupeaux lors de leurs migrations. Les limites des Terres Désolées ne sont pas connues des peuples de l'ouest, car aucun Peau-Verte n'a jamais pu transmettre ou aider à cartographier les limites de leurs terres originelles.

Histoire

De mémoire de Peaux-Vertes, les peuples des Terres Désolées ont toujours suivi une organisation clanique, adoptant comme seul précepte la loi du plus fort. Ils ont jadis été réduits en esclavage et exploités par les elfes, ce qui explique au mieux leur méfiance et au pire leur haine de cette race. Leur culture et leurs traditions sont très riches et se basent sur des principes simples de leur vie quotidienne. Leur religion polythéiste est à l'image de leur société, basée sur une cellule sociale clanique.

Peu en connaissent les raisons, mais les vagues de migrations Peaux-Vertes vers les nations de l'ouest semblent coïncider avec de grandes périodes de sécheresse ou d'instabilité et de conflits dans les Terres Désolées. Les Peaux-Vertes venues récemment de l'est ne parlent que très peu de leurs terres natales, leur visage demeurant fermé et étonnamment triste lorsqu'elles sont mentionnées.

Par le passé, ces nouvelles arrivées ont engendré de nombreux conflits, les peuples de l'ouest n'étant pas prêts à accueillir ceux qu'ils considéraient comme des "barbares écervelés, cruels et sans scrupule". Ces Peaux-Vertes se sont néanmoins progressivement intégrées aux peuples humains et ont soit trouvé refuge dans les forêts ou souterrains, soit été engagées en tant que mercenaires. Ils sont d'ailleurs très

recherchés dans certains secteurs de par leur grande force, leurs compétences martiales et leur facilité à faire preuve d'une certaine violence et instinct de survie.

1.3.2. Les Cités-Naines

Généralités et situation géo-politique

Il n'y a pas à proprement parler de Royaume Nain, chaque forteresse formant une cité-état indépendante avec son propre Roi. Ces cités constellent les chaînes de montagne du Monde-Connu, toujours situées à proximité de cols permettant de commercer avec la plaine, et souvent placées stratégiquement sur les routes de commerce traversant les massifs.

Les Nains sont sans doute le peuple non-humain le plus courant et le mieux intégré dans les grandes nations humaines. Cela s'explique certes par leur "différence" physique moindre comparés aux Peaux-Vertes ou autres Sauriens mais surtout par leur solide tradition commerçante qui les a, de tout temps, poussés à visiter les territoires humains de manière pacifique.

Habiles artisans, forgerons experts, brasseurs légendaires, les Nains bénéficient du plus grand capital sympathie qu'un non-humain puisse espérer dans les frontières du Monde Connu. Ils sont toutefois également réputés comme étant de bons guerriers et des ennemis tenaces par ceux qui ont tenté d'envahir leurs terres ou de bafouer leur culture.

La société Naine est dite à leur image: stricte, rigide et profondément hiérarchisée. Toutefois, la réticence des Nains à accepter des étrangers dans leurs cités explique que l'on en sache encore peu sur leur fonctionnement exact.

Organisation géographique

Comme le dit l'adage: "Là où il y a des montagnes, il y a des nains". C'est en effet leur territoire de prédilection. Leurs forteresses se retrouvent tant le long des Dents du Matin que dans les Griffes du Nord et du Sud. Rares sont les routes marchandes qui traversent ces massifs sans passer devant l'entrée d'une cité. Il n'existe pourtant pas de territoire Nain continu à proprement parler: tels les étoiles qui ponctuent le ciel nocturne, chaque forteresse est un bastion isolé de la civilisation naine perdu parmi les cimes.

En surface, les Nains pratiquent une agriculture et un élevage de subsistance qui n'est pas toujours à même de nourrir l'ensemble de leur population. Si les routes commerciales vers la plaine sont d'une importance essentielle au commerce, les Nains entretiennent également un réseau de sentiers à travers les montagnes pour assurer la communication entre les différentes forteresses. De petites caravanes d'ânes et de

poneys aux pieds sûrs sillonnent ces sentiers pour transporter matières premières et objets d'artisanat à travers la nation Naine.

Mais on ne peut pas parler de la géographie naine en se limitant à la surface: l'essentiel de leurs cités et de leurs activités prennent place sous la surface, dans des dédales de mines et de grottes naturelles que les Nains exploitent depuis des temps immémoriaux à la recherche de roches, de métaux et de gemmes.

Histoire

L'histoire des Nains dénote une forme de stabilité par rapport au tumulte des autres peuples et empires. Depuis des temps immémoriaux les Nains ont été là, en haut des cols, surveillant le passage des marchands et creusant au cœur des montagnes pour en extraire leurs trésors. Sans eux, les coffres des rois humains dans les plaines ne seraient pleins que de navets et de bois.

Cela ne veut pas dire que l'histoire ait été clémente envers les Nains. Elle n'a pas oublié de leur apporter leurs lots de difficultés au fil des siècles. Guerres, maladies et catastrophes naturelles viennent émailler la mémoire de chaque cité naine et, perdues dans les hauteurs glacées, certaines forteresses abandonnées ne voient plus résonner en leur sein que les cris du vent et des bêtes sauvages.

On ne peut pas vraiment parler d'ouverture aux étrangers chez les Nains: la méfiance est de mise envers tous les non-nains, quelle que soit leur race. Seuls les humains reçoivent un accueil un peu moins glacial en vertu des siècles de commerce qui ont rapproché les deux peuples. On raconte néanmoins que les Elfes trouveront toujours porte close, si ce n'est aux postes de péages.

Bien qu'en relativement bon terme avec les royaumes humains, les Nains ont parfois dû recourir aux armes pour défendre leur position et leurs taxes sur les axes commerciaux stratégiques. Les forteresses des Dents du Matin doivent quant à elles composer avec les vagues migratoires des Peaux-Vertes et sont soulagées quand ceux-ci se décident à continuer leur chemin vers les terres des humains. Il n'y a toutefois pas des ennemis seulement à la surface, on parle de cités assiégées "par en dessous" par des hommes-rats surgissant de nulle-part.

1.3.3. Les Peuples Sauriens

Généralités et situation géo-politique

Les Sauriens sont sans doute la race la plus exotique du monde connu. Parmi les Humains, Nains et Peaux-Vertes, rares sont ceux qui en ont entendu parler même dans des légendes, et encore plus rares sont ceux qui en ont rencontré.

Ce sont les Principautés Marchandes qui ont initié le contact avec ce peuple vivant de manière tribale dans les jungles et mangroves du sud de la Mer Intérieure. Les premières relations entre les Sauriens et les grands royaumes humains furent pour le moins abruptes, et même si des comptoirs commerciaux ont pu être durablement établis par les Principautés sur les terres des Sauriens, ces derniers ont, entre-temps, acquis une réputation d'anthropophages capables de tuer "de sang froid" tout individu ne leur plaisant pas.

Paradoxalement, les explorateurs ont découvert que quelques humains vivaient au sein de certaines tribus. Leur statut n'est pas encore clair d'un point de vue extérieur. Les spéculations sur leur rôles incluent les hypothèses d'esclaves, de garde-manger, d'animaux de compagnie ou d'émissaires pour les contacts extérieurs.

Ceux qui ont déjà eu affaire aux Sauriens ont souvent découvert qu'ils entretiennent un lien particulier avec les étoiles, dans lesquelles ils semblent chercher connaissances et réponses.

Organisation géographique

Les Sauriens sont adeptes des régions humides. Leur territoire s'étend ainsi dans la bande de jungle, de marais et de forêt tropicale qui forme la rive sud de la Mer Intérieure. Ils coexistent dans la région depuis toujours avec de rares groupes humains installés sur les côtes. Les relations entre les deux communautés ont souvent été houleuses par le passé avec de multiples luttes de territoire et des tendances respectives à considérer les autres comme une source de nourriture potentielle.

Suite à l'arrivée des explorateurs des Principautés Marchandes, il y a environ mille ans, le développement des comptoirs et avant-postes marchands a repoussé les tribus sauriennes vers l'intérieur des terres. La lisière sud du territoire des Sauriens quant à elle est formée par un désert à perte de vue, continuellement parcouru de gigantesques tempêtes de sable.

Histoire

Les Sauriens se revendiquent comme un grand peuple ayant par le passé possédé son propre empire comme les grandes nations des autres races. Mais, même si certains rapports d'expédition humaines dans les jungles du sud indiquent l'existence de traces de ruines abandonnées depuis des siècles, de mémoire d'homme, les Sauriens ont toujours vécu en petits groupes tribaux dans la jungle.

Peuple encore mystérieux et secret, les premières traces de contact avec eux dans les chroniques des grandes nations humaines remontent à la période récente lorsque les Principautés Marchandes ont enfin pu explorer le sud de la Mer Intérieure après son accalmie en l'an zéro.

Des échanges commerciaux réguliers se sont développés depuis, les produits exotiques collectés par les Sauriens dans la jungle étant une monnaie d'échange solide face aux biens proposés par les comptoirs. Les Sauriens ont profité de ces échanges pour acquérir des matières premières rares dans la jungle, en particulier du minerai. L'habileté qu'ils ont démontré depuis dans le travail du métal et de la pierre laisse entendre que ces formes d'artisanat ne leur étaient pas totalement inconnues mais plutôt en dormance.

1.3.4. Les Cités Elfes

Généralités et situation géo-politique

Les elfes ont eu une grande implication dans la formation du monde. Encore aujourd'hui, ils demeurent un peuple admiré, voir adulé et craint, par de nombreuses cultures et nations. Certains n'hésitent d'ailleurs pas à revendiquer un héritage lointain avec la grande civilisation elfe, comme le Preux Royaume. Il est également du savoir commun que la plupart des grandes cités du Monde Connu ont été construites sur les ruines des anciennes cités elfes, sans pour autant que les raisons de leur déclin ou destruction ne soient connues.

Aujourd'hui, les peuples elfes sont toujours présents dans le Bas-Monde, mais ils se sont retirés dans les dernières cités situées aux quatre coins du monde et cachées aux yeux des autres nations. C'est donc un fait rarissime que de voir des elfes, seuls ou en groupe, se mêler aux peuples du Monde Connu. Les cités et peuples elfes n'ont donc officiellement plus de liens, qu'ils soient sociaux, politiques ou militaires, avec les autres peuples et nations.

Organisation géographique

Les cités elfes restantes se trouvent aux quatre coins du monde, mais leur emplacement n'est pas connu avec certitude des autres peuples et nations. L'existence d'une cité au sein de la Forêt Éternelle est néanmoins de notoriété publique, bien que personne ne l'ait jamais vue ou n'ai jamais pu s'en approcher. Il en va de même pour les Îles Sanctuaires dont l'emplacement exact demeure inconnu de tous. Les mythes et légendes d'autres cités dans les Grands-Duchés Nordiens et dans les Principautés Marchandes alimentent le mystère et l'engouement que les hommes ont pour ce peuple millénaire.

Histoire

L'histoire des elfes, de par sa durée millénaire, n'a pas de chronologie exhaustive connue et n'est pas de notoriété publique, pas même chez les peuples elfes actuels. Il est néanmoins su de tous que jadis un conflit entre deux groupes d'elfes opposés mena à une guerre civile qui ravagea le Monde Connu. C'est à la suite de cette guerre que les elfes décidèrent de se retirer du monde et de ne plus intervenir dans affaires des autres peuples.

2. Sombres mystères

Le Comté de Malterre, disputé par les grandes nations du Bas-Monde, a énormément souffert au cours des siècles, à tel point qu'il est dit parfois que cette terre est maudite, affligée par de terribles maux, mais regorgeant également de secrets merveilleux. dont la nature est variée et l'origine souvent ténébreuse. Qu'ils viennent du cœur faillible des hommes, de la haine des dieux ou de l'origine du monde, ces sombres mystères sont autant de dangers que d'opportunités pour ceux qui ont le courage et l'intelligence, ou la folie, de s'y plonger.

2.1. L'Obscur

Le monde est constitué du Bas-Monde, où vivent les humains et tous les êtres vivants de chair et de sang, et du Haut-Monde, auquel tout être aspire comme ultime demeure après sa mort. Ce dernier, une fois atteint, n'est pas un endroit d'où l'on revient, ou avec lequel il est possible de communiquer. Il est, par définition, un lieu de paix et de repos éternel qui ne peut être affecté par les événements en cours dans le Bas-Monde ou dans l'Obscur.

Il existe ensuite l'Obscur. Reflet du Bas-Monde et caché aux yeux des mortels, l'Obscur est décrit comme une dimension parallèle, infinie et intemporelle où réside et perdure tout ce qui est sombre, secret, perdu, passé, caché ou oublié. Pour y accéder, l'âme doit traverser le couloir des Limbes, lieu de passage dans lequel le défunt assiste à une rétrospective de sa vie.

Rares sont ceux qui s'intéressent à l'Obscur. Qui plus est, les curieux ou académiciens se penchant sur la question voient leur existence subitement écourtée ou finissent par perdre l'esprit. Aucune personne normalement constituée ne souhaiterait en savoir davantage sur ce que la croyance populaire présente comme l'antichambre de la mort, où les âmes des défunts sont la proie des démons les plus vils, et contre lesquels la seule protection est la foi et une vie dénuée de péchés.

Un bon citoyen qui tient au salut de son âme ferait donc mieux d'oublier toute notion d'Obscur et de se consacrer à mener une vie honorable et pieuse car, lorsque l'on s'intéresse à l'Obscur, il s'intéresse à nous...

2.2. L'Ombrepierre

L'Ombrepierre est un cristal noir aux reflets violacés qui tombe du ciel durant un Noir Déluge. Frappant le sol comme un météore, elles forment de dures scories autour d'elles ce qui les rend difficiles à extraire. Une autre difficulté est que manipuler l'Ombrepierre à mains nues est extrêmement néfaste pour la santé. Finalement, le fait que l'Ombrepierre semble attirer morts-vivants et hommes-bêtes est évidemment un obstacle supplémentaire à sa récupération.

Mais pour l'ambitieux et le désespéré, toutes ces raisons ne pèsent pas bien lourd comparé aux récompenses qu'offre la Guilde pour sa récolte...

2.3. Les Nexus

Les nexus telluriques sont les carrefours où se croisent les lignes de pouvoir telluriques qui parcourent le Bas-Monde. Ils sont souvent à la source des lieux saints et sacrés de toutes les religions. En effet, par le passé, les druides et chamans dotés de perceptions extraordinaires pouvaient les sentir instinctivement dans la nature et y dressèrent des menhirs gravés de runes afin de marquer ces lieux de puissance et venir s'y ressourcer par la suite. Dans les villes et cités, les églises et les temples ont généralement été construits par des religieux sur les ruines d'édifices en tous genres marquant l'emplacement de nexus telluriques.

La puissance de ces nexus peut parfois être détournée par ceux qui connaissent les runes et les enchantements nécessaires. Les Nexus sont très sensibles à ce qui est contraire à l'ordre naturel du Bas-Monde, comme les morts-vivants. Ils peuvent être affectés négativement, soit corrompus, soit rendus complètement inactifs par la déviation des flux de pouvoir.

2.4. La Magie

Bien que peu accessible et pratiquée par de rares individus, la magie existe et prend plusieurs formes dans le monde. Elle est parfois également appliquée et acceptée de différentes manières selon les royaumes, les régions, les races ou les origines des pratiquants. Comme tout pouvoir, la magie peut être terrifiante et demande de surcroît de grands sacrifices aux personnes qui en font l'usage.

2.5. L'art des Runes

L'art des Runes est un savoir ancestral qui n'est aujourd'hui maîtrisé que par quelques rares experts et chanceux. Il est connu que les nains possèdent encore une grande quantité de connaissances au sujet des runes, tout comme les elfes, ou encore les sauriens dans une moindre mesure.

L'art runique est principalement lié aujourd'hui à l'écriture dans certaines cultures. Elle peut également être associée à l'utilisation de la magie tellurique qui demeure très mystérieuse et maîtrisée par de rares individus. Cependant, il est dit dans les légendes naines que les plus grands maîtres des runes étaient capables de tracer et faire fonctionner leur rune n'importe où et n'importe quand. L'utilisation de cet art demeure de nos jours exceptionnelle et peut avoir des effets aussi bien magnifiques que dévastateurs.

2.6. Les Noirs-Déluges

Un Noir-Déluge est le nom donné à une pluie d'Ombrepierre. Ces événements sont guettés avec vigilance par les astromanciens rattachés à la Guilde, qui préviennent ensuite leurs supérieurs afin de lancer l'établissement d'un comptoir marchand à proximité du ou des points d'impact des Ombrepierres. Une fois le mot passé aux différents quartiers de Rattenheim, les astromanciens continuent de surveiller avec attention le tracé des Ombrepierres jusqu'à leur point d'impact.

Le premier Noir Déluge détruisit la cité de Strernheim en 1520. Durant cette nuit d'été fatidique, des flots d'Ombrepierres tombèrent du ciel sans avertissement, et la cité fût détruite dans un ouragan de dévastation.

Ce phénomène inouï se répéta de manière moins intense l'année suivante. Cependant, cette fois-ci, le déluge eut lieu à distance des ruines de ce qui était devenu Rattenheim, et les astromanciens de la Guilde purent prévoir à travers leur science l'emplacement des chutes.

Lorsque la Guilde dépêcha ses agents sur le lieu, ils furent terrifiés par les légions de morts-vivants et les hardes du Gar-Peuple qui étaient apparemment attirées par ce désastreux phénomène et par la fameuse roche qu'il apportait. Au vu de leur surnombre, les membres de la Guilde n'eurent d'autres choix que de fuir devant cette engeance et furent contraints d'admettre qu'ils ne pourraient poursuivre ces récoltes seuls. Ils firent donc en sorte que la nouvelle soit propagée dans le monde connu que fortune, gloire et succès attendaient les audacieux prospecteurs d'Ombrepierre dans le Comté de Malterre, et mirent ainsi en place les comptoirs de prospection.

2.6. L'Astromancie

Pratiquée par des astromanciens, cette science est utilisée généralement afin d'obtenir et définir le lieu et les dates des chutes d'Ombrepierre. Elle peut néanmoins être également usitée afin d'obtenir des réponses ou informations. Peu de questions sont, en effet, sans réponse dans l'Obscur. Cependant, cela reste une pratique dangereuse. En effet, une fois le contact établi, les règles sont relativement simples : soit on ne sait pas ce que l'on cherche et on reçoit ce que l'Obscur veut bien nous envoyer de bon ou de mauvais, mais généralement accompagné de son lot de folie, soit on sait ce que l'on cherche et dans ce cas, plus on arrive à concevoir ou évoquer la source précise qui peut avoir la réponse que l'on cherche, plus il y a de chance d'obtenir cette réponse et de ne pas devenir fou.

Aussi, l'astromancien se devra d'effectuer de nombreuses recherches et d'être le plus précis possible afin de ne pas perdre la raison dans un flot continu d'informations.

3. Cultes et religions

De nombreuses cultures, races et religions se côtoient en Malterre et partout dans les nations du Bas-Monde. De manière générale, les dirigeants des nations sont plutôt tolérants en ce qui concerne les croyances de leurs peuples. Il arrive cependant qu'une religion prenne beaucoup d'ampleur et supprime les autres traditions et croyances préexistantes. Voici donc un aperçu non-exhaustif des cultes et religions de chaque contrée et peuple, qu'ils soient civilisés ou non.

3.1. L'Empire

Le culte Impérial est une religion monothéiste, le seul dieu étant le Dieu-Héros, le premier Empereur. Autour de lui se trouvent huit saints: les Saint-Compagnons qui ont accompagné le futur Empereur dans sa quête d'unification des terres du Saint-Empire.

Le Clergé Impérial est très puissant et présent sur l'ensemble du territoire. Les prêtres dirigent les rites et enseignent le crédo impérial au peuple, l'Inquisition Impériale chasse et débusque ceux qui dévient de ce crédo et les Ordres Militants représentent le bras armé du clergé.

L'empereur est révééré par tous au quotidien. Il représente la royauté, l'empire et l'humanité dans son ensemble. Les huit Saints-Compagnons sont : Luther, Margaret, Gregor, Brigit, Bertram, Isolde, Marius, Petrus.

3.2. Le Preux Royaume

Les habitants du Preux Royaume vénèrent deux divinités opposées mais intimement liées. En effet, selon la légende, les astres allaient s'éteindre et perdre leur combat éternel contre l'Obscur et ses légions. Deux personnes s'illustrèrent alors pour combattre les forces du mal: le roi Héméros, et sa reine Séléna. Ils arrivèrent à leurs fins, non sans de lourds sacrifices impliquant celui de leurs propres vies. Depuis ce temps, non-seulement la dynastie en place est respectée à la limite de la vénération, mais les royaux vénèrent également celui qu'ils nommèrent le "Soleil-Roi", Dieu tout puissant dont les flammes solaires éclairent le monde, donnent la vie et protègent de l'Obscur. La vénération du Soleil-Roi sous forme de prière doit être faite chaque matin par les habitants du Royaume sous peine d'être taxé d'hérésie et de crime de lèse-majesté. La préservation de la lignée du roi Héméros est une priorité du Royaume, et s'en prendre à la couronne est un acte de haute-trahison envers la patrie. La dernière descendante actuelle du roi Héméros est la fille du roi Alban II et se nomme Myrmide.

Les royaux vénèrent également la Lune-Reine, qu'ils perçoivent comme une entité moins terrible, plus douce et réconfortante mais tout aussi indispensable que le

Soleil-Roi. Le Royaume n'adopte pas de culte particulier pour cette dernière, bien que des offrandes soient déposées dans ses temples à chaque pleine lune.

3.3. Les Grands-Duchés Nordiens

Les Grands-Duchés étant relativement cosmopolites, de nombreuses religions s'y côtoient et cohabitent. Néanmoins, un culte officiel reste majoritaire et vénère la nature et les éléments telles des entités vivantes et pouvant agir sur les Hommes et leur environnement. Il ne s'agit pas là d'un réel panthéon, mais plutôt de la liste des éléments primordiaux vénérés par les nordiens. Ainsi, très pragmatique, le culte des éléments ne demande pas de réel rituel ou prière, car tous peuvent vénérer l'un d'entre eux dans des actions quotidiennes banales. L'un des rituels est en revanche très codifié et respecté. Il s'agit du rituel du Givre, effectué à chaque pleine lune par les Grandes Duchesses et leur cour. Ce rituel a pour but de vénérer la terre et la nature, et de faire reculer ou de restreindre la glace et la nuit. Car, bien qu'ils les respectent, les nordiens entretiennent avec ces deux éléments une relation ambivalente de respect et de vénération, mais de crainte et de lutte également pour permettre leur propre survie.

3.4. Les Principautés Marchandes

Les Principautés Marchandes possèdent beaucoup de diversité culturelle mais la religion est un de leur point commun. Leur panthéon est composé de dieux représentant les différents éléments et valeurs communs aux différentes Cités-États. Chaque cité n'accorde pas la même importance à chaque dieu en fonction de sa propre culture.

Le panthéon des Principautés se présente comme suit : Kelus, Dhochos, Bhewtis, Louksna, Koinos, Gnotis, Meilets, Deiwots, Jewos.

3.5. Les Peaux-Vertes

Les peuples Peaux-Vertes adoptent majoritairement des croyances polythéistes, vénérant des domaines ou éléments élevés au rang d'entité. Ces domaines demeurent sensiblement identiques d'un clan à un autre, bien que les noms donnés à ces divinités changent pour chacun d'entre eux. Chaque élément ou domaine fait écho à des aspects de leur vie quotidienne, et leurs cultes et rites suivent les cycles naturels de la lune et des saisons. Bien entendu, une personne extérieure à ce peuple ne pourrait interpréter ces danses et sacrifices autrement que comme des pratiques violentes barbares et sans réel lien avec la croyance. Cette personne se fourvoierait, bien entendu, car les Peaux-Vertes sont très rigoureuses et sérieuses lorsqu'il s'agit de leur culte, bien que la forme même de cette vénération puisse grandement varier, d'un grand rituel à une journée de chasse, en passant par la création d'une arme ou à la réalisation d'un grand festin.

Il existe également un culte minoritaire des nouveaux venus de l'est. Certains d'entre eux vénèrent une divinité unique. Rares sont ceux qui en parlent et demeurent fidèles à cette croyance une fois dans l'ouest. Ainsi, ce culte reste très mystérieux et inconnu.

3.6. Les Peuples Nains

Les Nains ne croient pas en un dieu en tant que tel. Ils se tournent vers des esprits incarnant les différentes couches de leur société. Leurs noms sont largement méconnus hors des cités naines.

3.7. Les Peuples Sauriens

Les Sauriens ont un panthéon de plusieurs dieux représentés chacun par une constellation. Hormis quelques habitants des comptoirs de commerces proches de leur territoire, le nom de ces dieux reste encore un mystère pour les autres races.

4. Les institutions

4.1. La Guilde

Généralités

La Guilde a pour mission de contrôler l'intégralité du commerce et de l'artisanat du Comté de Malterre et maintient son mandat malgré les crises diverses et variées que traverse la région.

La Guilde a, en effet, une grande influence car elle possède de nombreuses ressources et connaissances et a à cœur de soutenir et entretenir le développement et la prospérité de Malterre. C'est donc vers elle que se tournent les aventuriers, artisans, commerçants et même, parfois, les voleurs et autres traine-guenilles pour obtenir des informations, des services ou du soutien. Bien que dure et d'apparence procédurière, la Guilde est connue pour avoir à cœur le bien-être et la prospérité de Malterre et de ses habitants.

Lorsque le premier Noir Déluge a détruit Sternheim, la Guilde s'est retrouvée en première ligne dans une région dévastée. Elle mit en place et imposa de nombreuses règles, mais de nombreuses aides également pour veiller au bien-être de tous et à la reconstruction Sternheim. Aussi, lorsque l'année suivante il est devenu apparent Noir Déluge ne serait pas un fait isolé, la Guilde décida de mettre en place les Comptoirs afin de récolter la précieuse roche qu'est l'ombrepierre et redresser l'économie de Malterre.

La Guilde est dirigée par le Conseil des maîtres, regroupant ses membres les plus anciens et éminents. Une personne souhaitant rejoindre la Guilde devient un aspirant. Après avoir fait ses preuves, il passe des rites d'initiation ainsi que des examens et obtient le titre de compagnon, rang le plus courant dans l'organisation. Ils sont encadrés par des commissaires, leurs supérieurs hiérarchiques directs. Après une carrière exemplaire et une fidélité sans faille, un commissaire peut être appelé par les maîtres à rejoindre le Conseil.

Lorsque plusieurs groupes de la Guilde sont appelés pour une mission spécifique, un commissaire peut être temporairement nommé dignitaire. En plus de ses compagnons, il encadre la mission et répond des actes de tous les membres de la Guilde présents face au Conseil. Les maîtres de la Guilde nomment le dignitaire selon l'importance de son groupe pour la mission, ses capacités et son mérite. Par conséquent, il a plutôt intérêt à ce que la mission soit un succès.

Groupes

La Guilde est composée de plusieurs groupes, chacun ayant son propre nom pour plus de clarté auprès du peuple. Ils restent néanmoins tous liés à la Guilde et s'entraident couramment pour gérer les différentes affaires. Par conséquent, les compagnons ont tous leur spécialité liée à leur poste mais sont, toute proportion gardée, polyvalents.

Les groupes existants aujourd'hui sont toutefois très établis, la hiérarchie s'est affirmée et les liens entre les compagnons et leurs commissaires se sont solidifiés, même si des luttes de pouvoirs et des conflits sous-jacents résultent encore et toujours de l'ambition humaine. Ces derniers ne sont cependant pas autorisés officiellement et quiconque est trouvé publiquement à conspirer contre ses congénères est sévèrement puni.

De ce système résulte une administration particulièrement lourde et, pour le roturier lambda, dont seuls les membres de la Guilde ont l'air de comprendre le fonctionnement.

Voici une liste non-exhaustive des différents et principaux groupes composant la Guilde : Le Consortium Économique (au tabard orange), Le Corps des Artisans (au tabard rouge), L'Union des Forestiers (au tabard vert), Le Cercle des Arcanistes (au tabard noir), La Société d'Astronomie (au tabard bleu), La Fédération des Postes (au tabard violet), Le Bataillon de l'Épée (au tabard gris).

4.2. L'Académie

Généralités

L'Académie est une organisation scientifique et de recherche neutre et indépendante qui fût initialement fondée par le Preux Royaume. Environ 1000 ans avant l'an zéro, les Grands Mestres décidèrent de déplacer l'Académie dans un souci de sécurité, mais surtout d'impartialité et de neutralité. C'est ainsi que l'Académie s'installa sur l'île d'Aurilûn au large du Preux Royaume. Elle regroupe des scientifiques, artistes et artisans versés dans de nombreux domaines de recherches et connaissances.

Les connaissances accumulées par les membres de l'Académie sont conservées sous la forme de traités et ouvrages dans la Grande Bibliothèque.

Des bibliothèques et centres secondaires existent dans certaines nations et sont accessibles à tous moyennant une maigre compensation financière.

L'Académie peut être mandatée par des gouvernements pour effectuer des recherches dans les archives ou sur le terrain dans des domaines plus ou moins précis et controversés.

Les membres de l'Académie peuvent être engagés et servir une cour en tant que conseiller dans un ou plusieurs domaines de compétences. Il est très courant pour les membres de l'Académie d'être formés dans plusieurs domaines interconnectés.

Lors de leur formation, les futurs mestres voyagent de pays en pays pour accumuler des connaissances plus précises sur leur domaine de prédilection. Ces voyages peuvent être parfois dangereux compte tenu de l'animosité qui règne entre les différents royaumes et empires. Ce voyage demeure néanmoins l'occasion pour eux de rédiger leur premier traité sur un sujet qui aura été au préalable validé par leur mestre.

Hiérarchie et formation

La hiérarchie de l'Académie est une semi-holacratie, c'est-à-dire que chaque sous-discipline est habilitée à prendre des décisions pour elle-même sans avoir besoin de consulter les autres. En revanche, pour des décisions plus importantes (politique, structurelle, situation de crise, éthique, ...) et notamment dans la nomination de Mestres royaux, l'assemblée des Grands Mestres doit être complète et unanime et a tout pouvoir.

- **Grands Mestres** : un par discipline de l'Académie. Ils restent à l'Académie et sont responsables de gérer leur chaire et la Grande Bibliothèque.
- **Mestres** : Ils se divisent en deux catégories. Les mestres royaux, attachés aux différentes cours et monarques, et les mestres compagnons, voyageant pour leurs recherches et études.
 - Ils sont tous spécialisés dans un sous-domaine et effectuent des recherches afin d'alimenter la Grande bibliothèque. Ces recherches les amènent fréquemment à voyager même s'ils restent rattachés à l'Académie et y reviennent ponctuellement pour effectuer leurs travaux de rédaction.
 - Ils sont éligibles après deux années de travail pour superviser et guider un ou plusieurs apprentis (maximum 3) qui, soit les accompagneront lors de leurs pérégrinations, soit resteront avec eux pour leur formation théorique à l'Académie.
- **Apprentis** : Suite à un examen d'entrée, les aspirants Mestres doivent suivre un cursus de cinq ans de formation. Ce cursus se découpe en trois parties, deux ans de connaissances générales, deux ans dans trois domaines au choix et un an de thèse spécialisée. A la fin de cette année de thèse, ils doivent avoir rédigé leur premier traité et le défendre devant l'assemblée des Grands Mestres. Cet ajout au savoir commun symbolise leur avènement en tant que contributeur à part entière, ce qui sonne le glas de leur statut d'apprenti et annonce leur nomination en tant que Mestre. Dès leur nomination effective, ils peuvent choisir de poser leur candidature en tant que Mestres royaux, afin de conseiller et soutenir les puissants, ou de devenir Mestres compagnons et de continuer leurs recherches.

Les Mestres compagnons visitent parfois les écoles afin de trouver de nouveaux apprentis adéquats et compétents.

Financements

Certaines nations, comme le Preux Royaume ou le Saint-Empire, versent chaque année des contributions générales à l'Académie pour son bon fonctionnement et la mise à disposition des Mestres royaux.

Des donations ponctuelles sont également effectuées par des particuliers, des mécènes ou pour les nobles souhaitant s'assurer la bonne collaboration de l'Académie. De même, certaines recherches peuvent être mandatées et financées par des nobles ayant un intérêt particulier à les voir se réaliser. Ces recherches sont attribuées à des Mestres compagnons par l'assemblée des Grands Mestres.

Afin d'entrer à l'Académie, les apprentis doivent également payer un montant destiné à financer leur formation de 5 ans (écolage). Des bourses peuvent être attribuées aux plus démunis, mais ce montant reste relativement accessible à la majorité de la population, car l'Académie souhaite permettre à tout individu brillant et intéressé d'accéder à ses rangs.

4.3. La cour des prodiges

Généralités

Depuis le Cataclysme, dans les pires quartiers de Rattenheim, tous les mendiants, voleurs, prostituées et autres crevards des rues sont rassemblés sous l'égide de leur souverain, roi des gueux et des pouilleux au sein d'une communauté autogérée : La Cour des Prodiges.

Ces rebuts de la société, ces êtres que l'honnête citoyen aime ignorer et mépriser, ont créé leur propre royaume disposant de règles et d'une codification particulière qui lui est propre. Ainsi, se sentant appartenir enfin à quelque chose, ces crève-la-faim se révèlent bien plus fidèles que les chiens et bien plus unis que n'importe quelle famille. Bien entendu, les lois restent celles - cruelles - de la survie de la rue. Et les diktats de leur souverain ne sont guère plus tendres. Toutefois, ils ont le mérite d'exister, d'être faits pour eux. Car tant qu'il y a des règles à respecter, l'homme conserve un soupçon d'humanité et s'éloigne de l'animal.

Cette étrange organisation-désorganisée peut évidemment rendre tous les services, y compris les plus inavouables, contre bonne rétribution bien entendu, à ceux qui osent venir à leur rencontre. Mais leurs principales activités sont plus classiques : vol à la tire, plaisirs, mendicité, bonne aventure et tirage de tarot, pêche à l'information, mendicité, passage à tabac ou encore service de désinformation... chacun est un maître dans sa spécialité.

La Cour des Prodiges et son essaim de crevards est plutôt bien tolérée par les autorités de la ville car elle offre l'avantage de régler ses problèmes en interne, ce qui évite au guet et à la milice locale de devoir intervenir trop souvent. De plus, en cas de besoin, le roi des gueux sait graisser les bonnes pattes afin que les mémoires défailent et que les bouches se ferment. Son influence n'est pas à sous-estimer, d'autant plus que ses manières et habitudes sont bien souvent imprévisibles et généralement définitives.

5. Mortels dangers

Le comté de Malterre a une longue et tragique histoire, mais les dangers ci-dessous n'ont rien d'obsolètes. Ces menaces actuelles terrorisent les habitants de la région et risquent de couper court aux rêves de gloires et de richesses de beaucoup de nouveaux venus.

5.1. Les morts-vivants

La nécromancie est un art vil et corrompueur réservé aux âmes noires les plus irrécupérables, et qui produit toutes sortes d'horreurs grimaçantes qui ne devraient jamais fouler le Bas-Monde.

Quelques temps après le premier Noir Déluge, des cadavres animés d'esprits maléfiques furent aperçus errant dans la contrée, agressant les naïfs trop lents ou stupides pour les éviter. Ces rencontres aléatoires n'étaient qu'un malheur de plus affectant le comté après ce cataclysme.

Malheureusement, la menace a continué de grandir et, bien protégé au milieu des hordes surnaturelles, de vils nécromanciens furent bientôt aperçus, donnant une source et une structure à cette abominable engeance. Peu de temps après le second Noir Déluge durant lequel les chasseurs de la Guilde purent observer l'intérêt qu'avaient les mort-vivants pour l'Ombrepierre, une horde de morts-vivants s'abattit sur Rattenheim. Ce n'est qu'au prix de lourdes pertes que les habitants survivant de la ville, épaule contre épaule avec les maigres troupes impériales, réussirent in extremis à repousser les assauts répétés des morts-vivants.

Il est devenu clair aux autorités que récupérer l'Ombrepierre n'est pas seulement une manne financière, mais que la refuser aux morts-vivants est une nécessité à la survie du comté.

5.2. Le Gar-Peuple

Aussi communément appelé "hommes-bêtes", le Gar-Peuple sont des créatures dégénérées, de corps et d'esprit, dont les traits et les comportements se rapprochent davantage à ceux des animaux. Aucun représentant du Gar-Peuple n'est pareil à un autre, leurs folies et leurs mutations étant propres à chaque individu, à l'exception de leur haine commune des gens civilisés.

Ces barbares affligés se regroupent en hardes tribales où le plus fort domine dans une hiérarchie simpliste. Ces sauvages étaient bien connus des habitants de Malterre, maraudant dans les régions reculées du comté, et devenant de fait une nuisance régulière pour les villages les plus isolés.

Malheureusement, il s'avère que ces créatures hybrides sont aussi attirées par l'Ombrepierre et, si on aurait pu espérer que Gar-Peuple et mort-vivants s'entretueraient pour leur dangereux butin, il semblerait au contraire qu'une sombre alliance aux termes inconnus existe entre ces deux menaces.

Profitant de la faiblesse de la présence impériale, le Gar-Peuple ne se cantonne plus à errer dans de lointaines forêts reculées. En effet, à présent, peu de caravanes entrantes ou sortantes de Malterre ne parviennent à éviter les cicatrices d'une escarmouche avec ces barbares vociférants.