

1 L'HISTOIRE

Brève histoire du monde par Gonzague de Viveroche

Notes préliminaires à destination du lecteur:

Concernant le calendrier l'an 0 de notre calendrier a été déterminé comme étant l'année de la rupture.

Concernant le monde: jusque il y à très peu de temps nous ignorions tout de l'existence des nouvelles terres de l'est. Pour la population toute entière notre continent était Le monde. Dans ce récit de notre histoire lorsqu'il sera question de notre continent il sera souvent dit le monde même si le terme s'est avéré erroné. Il est important également de noter que lorsque ce récit parlera des peuples ou des nations il s'agit des peuples sédentaires tels qu'ils existaient ou qu'ils existent de nos jours. L'histoire du peuple nomade sera développée dans un autre volume car même si une partie de son histoire est commune à celle des autres peuples, elle s'en distingue la plupart du temps de manière importante.

1.1 Le premier et le deuxième âge:

Chaque religion à une perception différente de ces deux âges anciens. Du premier âge rien ne subsiste que les récits de ces différentes religions, ce serait l'âge de la création du monde et de l'homme. Il se serait terminé car l'homme aurait déplu à son ou ses Dieux. Le second âge fut quant à lui appelé l'âge des merveilles ou l'ère des légendes. Il semble que durant cette période la magie était omniprésente. De cette époque, il nous reste des ruines, dont certaines ont des proportions énormes. Très peu d'écrits nous sont parvenus de cette ère, et ceux qui ont été retrouvés ne nous en parlent que très peu. D'autres doivent encore être traduits. La plupart des écrits ont été détruits lors de ce qui fut appelé « la rupture » qui marque la fin du deuxième âge. La tradition veut que la magie soit devenue si puissante à la fin de l'ère des légendes qu'un jour elle se soit déstabilisée entraînant des bouleversements énormes tant au niveau de la géographie que des civilisations. Comment la magie s'est déstabilisée nous l'ignorons, tous les mages de l'époque ayant trouvé la mort lors de la rupture. Il semble que de nombreux conflits ou un conflit généralisé auraient éclatés peu avant cette période faut il y voir un lien de cause à effet, il n'a malheureusement pas encore été possible de l'établir.

1.2 Le troisième âge

Cette ère dans laquelle nous nous situons a été scindée en plusieurs époques. Vous trouverez ici l'histoire générale de notre monde compilée d'après l'histoire de tous les peuples. Nous essayerons donc de vous donner une version neutre sans aborder l'histoire particulière de tel ou tel peuple. Les historiens locaux s'en chargeront à loisir. Les quelques informations qui nous sont restées du début du troisième âge proviennent pour beaucoup de la tradition orale. Plus les années avancèrent et plus les récits écrits se firent nombreux.

1.2.1 La rupture

Suite à la déstabilisation de la magie, de grands bouleversements géologiques se sont produits. La chaîne de montagne dite de la rupture ainsi que la grande mer intérieure se sont formées. Une partie du continent s'est transformée en ce qui est maintenant l'archipel. Toutes les villes de l'ère des légendes ont été détruites, pour certaines il n'en

reste même aucunes traces visibles. La légendaire grande bibliothèque aurait disparu elle aussi à cette époque. Il ne faut pas voir la rupture comme un évènement instantané. En réalité le monde a subi de profondes transformations géologiques pendant une cinquantaine d'années et personne ne sait quand la magie s'est stabilisée mais il est probable que ce soit à la fin de ces bouleversements.

1.2.2 Le temps de l'errance: 0 à 300 environ

Période très trouble de l'histoire. 90% de la population a été tuée lors de la rupture ou dans les conflits qui la précèdent. La magie serait devenue inutilisable et dangereuse. Quelques mages auraient survécu à la rupture et certains auraient tenté de pratiquer à nouveau leur art provoquant leur mort et parfois de petites catastrophes. D'autres mages survivants auraient été massacrés pour avoir été la cause de la rupture. De cette époque date la grande méfiance voire le dégoût d'une part importante de la population pour la magie. Les populations survivantes de la rupture errent pendant plusieurs années se regroupant en clans selon les affinités ou les origines. La plupart des technologies humaines reposant sur la magie, la civilisation fait un énorme retour en arrière. Peu à peu le monde retrouvant sa stabilité les clans commencent à se sédentariser. L'artisanat commence alors à se développer afin de pallier au vide laissé par l'absence de magie. Les derniers survivants de l'ère des légendes s'éteignent peu à peu et avec eux une partie de la mémoire de l'humanité. Lorsque les derniers d'entre eux meurent de vieillesse plus personne au monde n'est en mesure de comprendre la magie et son fonctionnement. Peu à peu elle tombe dans l'oubli. Les objets magiques ayant été récupérés après la rupture sont inutilisables et de génération en génération leur utilité est oubliée faisant d'eux de simples antiquités qui souvent ne sont gardées que pour leur beauté. Les clans une fois sédentarisés commencent à croître en nombre et à établir des relations avec leurs voisins.

1.2.3 Le temps des conflits: 300 à 764

Les clans se réunissent en 15 nations distinctes. Fondations des premières villes dignes de ce nom. Période où chaque peuple tente de s'approprier les ressources à son profit entraînant de très nombreux conflits entre nations. Les religions sont aussi source de discorde. Paradoxalement c'est également une période pendant laquelle le commerce prend de l'ampleur et où de nombreuses routes sont construites à travers le monde, entre deux conflits. De guerres en annexions, ou en assimilations, le nombre de nations se trouve réduit à dix à la fin de cette période.

1.2.4 Le premier empire: 764 à 904

En 764, Caredd IV, roi du peuple Marathe, fédère son peuple basé habituellement sur une organisation tribale afin d'attaquer ses voisins des peuples de Thaemos et d'Ulia disposant tous deux d'importantes ressources. Les attaques surprennent ces deux peuples et une campagne de trois mois seulement suffit à Caredd IV pour écraser ces deux peuples. Caredd décrète alors la naissance de l'empire Marathe. Afin de marquer ce changement il se fait alors appeler Gleodd 1er. Moins d'un an après une fédération de trois nations, Fomir, Torlinor et Unomir tentent de s'attaquer à l'empire mais ils essuient plusieurs revers Gleodd 1er se révélant très habile stratège. La fédération se trouve alors contrainte de capituler et elle est alors englobée dans l'empire en 771. Les quatre dernières nations indépendantes, Nardorod, Galenon, Vélinia et Laorend entament des négociations pour rejoindre de façon pacifique l'empire afin d'éviter une annexion militaire qui leur serait bien plus défavorable. En 775 l'empire Marathe s'étend alors sur tout le continent, géré d'une main de fer par Gleodd 1er Le conquérant qui s'éteint en 792. Son fils Gleodd 2 Le grand donnera à l'empire ses lettres de noblesse. Sous son règne qui durera 38 ans, c'est l'âge d'or de l'empire. Les arts et les lettres sont mis en valeur. Le commerce est florissant et la paix règne partout. Gleodd 2 érige la tolérance

en valeur absolue de l'empire. Tout le monde quel que soit son peuple d'origine ou sa religion est traité de façon identique. Après sa mort l'empire prospère encore une cinquantaine d'années. Lorsque que l'empereur Gaoseth 2 meurt sans enfant et sans avoir désigné de successeur, plusieurs nobles cherchent à s'appropriier la place laissée vacante et rapidement les choses tournent en une guerre de succession. Plusieurs peuples profitent alors du désordre pour se révolter et l'empire fini par se désintégrer. La date officielle de la fin de l'empire est 904. Cinq nations sont issues des restes de cet empire, ce sont les nations qui existent toujours de nos jours.

1.2.5 Le temps des nations: 904 à 1563

Le début de cette période est marquée par de nombreux conflits entre peuples voisins, chacun cherchant à augmenter la taille de son territoire au maximum. Ces conflits restent limités et sont souvent entrecoupés de longues périodes de calme. Ce n'est que vers 987 que les frontières se stabilisent vraiment pour ressembler à ce qu'elle sont maintenant. Le commerce entre nation est florissant et les échanges de tous ordres sont nombreux. Quelques dirigeants de chacune des nations se réunissent et fondent en 1047 l'ordre des peuples réunis (OPR). Cet organisme ancêtre du conseil des nations est destiné à améliorer les relations entre les gouvernements de tous les peuples et à faciliter la communication. L'OPR ne dispose d'aucun pouvoir de contrainte et ses propositions ne sont appliquées que selon le bon vouloir de chaque gouvernement. Une longue période de calme suit. Il y a bien de temps à autre l'un ou l'autre incident de frontière entre certains voisins mais jamais rien qui ne puisse être réglé à l'amiable. L'OPR semble réussir à maintenir l'unité des peuples même si les inimitiés entres certains peuples existent toujours. Bien souvent les conflits éclatent à propos de la religion. Durant toute cette longue période, l'artisanat progresse beaucoup et de nouvelles méthodes de production apparaissent.

1.2.6 Le second empire:1563 à 1648

En 1563 débute ce qui sera appelé alors la grande sécheresse. Pendant plusieurs années les pluies se font rares mais toutes les contrées ne sont pas touchées de manière uniforme par cette calamité. Il s'en suit de grande migrations créant des tensions énormes entre les peuples. L'OPR est dépassé par les évènements et montre ses limites. En 1566 débute la guerre de l'eau, conflit généralisé affectant toutes les nations. Ces conflits s'étalent sur trois années avant de voir le peuple ... prendre le dessus. Rapidement le chef de ce peuple, ... décrète qu'est né le second empire Marathe et prend le nom de Gleodd 3. L'empire s'étant une fois encore sur le monde et s'inspire fortement de ce qui est connu du premier empire. En 1568, la grande sècheresse prend fin, 25 % de la population a été décimée par les calamités ou par les conflits. En quelques années sous la coupe de l'empire, le monde retrouve sa stabilité et prospère à nouveau, cependant le nationalisme reste présent et l'empire devra régulièrement, tout au long de son existence, faire face à la fronde de l'un ou l'autre peuple. En 1646 Gleodd 5 Le bon organise de façon tout à fait pacifique et volontaire la fin de l'empire, en rendant à chaque peuple son autonomie. La transition se passe sans heurt et l'empire cesse d'exister en 1648. Gleodd 5 est depuis cette époque reconnu comme un très grand homme et est adulé par tous les peuples.

1.2.7 Le temps de la maturité: 1648 à 1943

Période très calme de l'histoire. Le démantèlement de l'Empire Marathe ayant été réalisé de manière très efficace, les tensions entre les peuples sont extrêmement réduite et tout se passe calmement. Le commerce, les arts et les lettres ainsi que l'artisanat sont en pleine évolution. Même les conflits religieux semblent s'être aplanis. Cet à cette époque qu'apparait le conseil des nations. Il reprends les principes défendus par l'OPR en son

temps à savoir la paix et l'égalité entre les peuples. A cette époque il est surtout un organe de discussion entre les peuples sans pouvoir. Les membres du conseil sont des représentants envoyés par chaque peuple et parlant au nom de ce peuple. Ce conseil est une initiative du peuple ...(du centre) et traditionnellement la présidence du conseil revient au représentant de ce peuple.

1.2.8 Le temps de la magie retrouvée: 1943 à 2346

Les fouilles et les recherches: En 1943 un groupe de mécène contacte la guilde des archéologues afin d'effectuer des fouilles dans les ruines d'une cité de l'ère des légendes afin de découvrir d'éventuelles antiquités. Cette cité ayant déjà été fouillée, le début de la campagne s'avère être un fiasco jusqu'à ce que le hasard permette de découvrir une pièce cachée par des débris dans laquelle se trouvaient de nombreux objets dont trois tablettes écrites dans une langue inconnue ainsi que deux ou trois parchemins écrits dans une autre langue tout aussi inconnue. Les mécènes récupérèrent donc les objets pour leur propre compte. Concernant les écrits le Grand Bibliothécaire obtient de pouvoir les analyser. Un long travail commence alors pour une équipe de savants de la guilde des archéologues accompagnés de quelques savant externes à la guilde. Ce travail s'étale jusqu'en 1990. Les parchemins sont les premières pièces déchiffrées, après environs dix ans de travail acharné, il s'agit d'un simple courrier entre deux amis ayant vécu à l'air des légendes. Ce courrier offre cependant des pistes de traduction pour les trois tablettes mais le travail s'avère encore très ardu. Lors de l'avancement des travaux, les savants se rendent compte que la langue qu'ils traduisent à des propriétés particulières, certains mots semblent donner vie à de l'énergie. Lorsque la traduction complète de la première tablette se termine enfin en 1990, la découverte est époustouflante, cette tablette permet de créer un effet magique, à savoir créer un éclair. La traduction des deux autres tablettes pris encore plusieurs mois mais s'avéra tout aussi intéressante, elles permettaient de lancer un sortilège de frayeur et de créer de l'eau. La magie avait été redécouverte.

La guerre de la magie: Une fois la découverte confirmée, la guilde des archéologues dévoile enfin le résultat de ses recherches. Le choc est important pour le monde. Peu de monde reste indifférent à cette découverte, et deux courant principaux en résultent. D'un côté la peur ancestrale de la magie entretenue depuis toujours par les vieilles histoires ressurgit et de l'autre une grande curiosité se fait jour. Pour les partisans de la magie, cette découverte est pleine de promesses pour l'avenir alors que pour ses opposants la redécouverte de la magie marque un pas vers une nouvelle destruction du monde. Bien entendu la majorité de la population se situe entre ces deux courants oscillant entre la crainte et l'envie. Les fouilles d'anciennes cité de l'ère des légendes se font alors en grand nombre par tout un chacun. Quelques tablettes sont encore retrouvées offrant encore de nouveaux sortilèges à l'humanité. Des objets magiques sont également retrouvés et leur fonctionnement percé à jour. L'usage de la magie progresse. En 1995 voit le jour une nouvelle organisation, les fils du créateur. Ce groupe s'oppose farouchement à la magie et voit son nombre de partisan croître rapidement. Il s'organise rapidement en organisation militaire. Beaucoup de ses membres proviennent du peuple ... (montagnards) mais on y retrouve des gens de toutes provenances. Rapidement cette organisation se fait connaître pour ses actes violents envers les pratiquants de la magie. Parallèlement à ce problème, plusieurs peuples se rendent compte du potentiel énorme que représente la magie et souhaitent se l'approprier pour leur seul bénéfice. Rapidement des incidents éclatent entre peuples qui se transforment en 1998 en ce qui sera connu comme étant la guerre de la magie. Un conflit voit le jour entre toutes les nations. Cet alors que les membres du conseil des nations se désolidarisent de leurs gouvernements respectifs et prennent des mesures pour faire cesser la guerre. Le conseil trouve des fonds importants auprès de riches donateurs opposés à la guerre et se monte une véritable armée de mercenaires. Cette armée est alors envoyée en campagne en 1999. L'armée du conseil parvient rapidement

à s'offrir quelques succès militaires et un à un les peuples se rallient au conseil et cessent la guerre. La guerre de la magie prend officiellement fin en 2000. Le conseil ressort grandit par ce conflit et devient l'organe législatif et exécutif que nous connaissons de nos jours. Les peuples signent divers traités donnant au conseil le pouvoir de promulguer des lois qui soient valables pour toutes les nations et de faire exécuter celle-ci au besoin par la force. Les premières décisions du conseil concernent la magie. Depuis ce moment, toutes les fouilles doivent être effectuée sous le contrôle de la guilde des archéologues et cette dernière doit rétrocéder tout les résultats de ses fouilles et recherches au conseil pour que celui-ci en assure la diffusion à toutes les nations. Malgré le succès du conseil des nations le problème des fils du créateurs reste entier. Le conseil souhaite que cesse les violences sur les utilisateurs de magie et l'organisation ne l'entend pas de cette oreille. Après de nombreuses tentatives pour faire entendre raison aux fils du créateur la solution militaire devient la seule envisageable et en 2002 la bataille de Ouridia se solde par une nouvelle victoire du conseil. L'organisation des fils du créateur est alors démantelée et ce qu'il reste de son armée dispersée.

Après la guerre: Le monde retrouve alors son calme malgré les tentatives infructueuses de déstabilisation du conseil fomentées par certains trouvant que le conseil empêchent les nations de se diriger comme elles le souhaitent. En 2134 les fils du créateur font une réapparition remarquée lors de la nuit du sang. L'organisation s'était reformée en secret. Lors de cette fameuse nuit, un grand nombre de pratiquants de la magie sont tués ou agressés et ce sur tout le continent la même nuit. Les fils du créateur ont même réussi à recréer une armée et celle-ci se déploie à Samure. Immédiatement le conseil envoie une armée à sa rencontre. La bataille tourne en faveur des fils du créateur mais la victoire n'est pas franche et alors que le conseil envoie une seconde armée, des négociations sont entamées. L'organisation gagne le droit d'exister et en contrepartie elle ne doit plus agresser les utilisateurs de magie. Depuis cette époque les pratiquants de la magie et les opposants à la magie sont officiellement en paix. Le conseil maintient de manière presque parfaite l'équilibre entre toutes les forces et toutes les nations.

1.2.9 Le temps de la découverte: 2346 à

Une théorie est développée par un groupe de savants décrivant le monde comme une sphère. Selon leurs calculs il serait possible d'en faire le tour en deux mois de navigation. Ludovic de Barchon, un noble fortuné et aventurier dans l'âme décide de monter une expédition maritime pour vérifier cette théorie.

Le 12 Janvier 2347 l'expédition formée de quatre bateaux prend le départ du port de Kituria en direction de l'est.

Le 27 Mars 2347 l'expédition découvre des terres à l'est du continent. Une première exploration semble montrer qu'il s'agit là d'une vaste étendue de terres. Les marins trouvent un endroit hospitalier et y fonde un village qui devient la colonie Isabelle du nom de la fille du commanditaire de l'expédition. L'un des bateaux est renvoyé vers le continent pour y annoncer la nouvelle.

Le 16 juin 2347 le bateau rentre au port et la nouvelle déferle sur le continent.

Le 01 juillet 2347 le conseil des nations envoie sa première expédition vers Isabelle. Elle sera rapidement suivie par plusieurs autres qui seront financées par le conseil. Dans le même temps le Conseil décide d'interdire toute expédition qui ne serait pas placée sous son contrôle.

Le 23 septembre 2347 un bateau revient d'Isabelle, des barbares ont été trouvés sur place et l'un d'entre eux est ramené sur le continent.

Depuis des bateaux partent et reviennent régulièrement d'Isabelle. La région semble très prometteuse mais l'exploration a été ralentie à cause des heurts avec les barbares indigènes. Le conseil fait donc un nouvel appel au volontaires afin d'aller sur place et de faire progresser Isabelle.

Le 14 novembre 2347 A vous d'écrire l'histoire

2 LES NATIONS

2.1 Vélinia : le peuple diplomate

Géographie :

Vélinia dispose de tout ce dont peut rêver une nation, quelques montagnes au nord ouest fournissant un peu de minerai, de grands fleuves qui traversent le pays du nord au sud, de vastes terres fertiles un accès à la mer avec plusieurs ports naturels. Des forêts s'étendent également sur la partie nord ouest du territoire. La grande mer se trouve à l'ouest du territoire et est un immense lac d'eau douce regorgeant de poissons. Vélinia est un territoire peuplé de 800000 personnes dont seulement 70% sont de souche Vélinienne. La capitale de Vélinia la ville de Naeria est peuplée à elle seule de 120000 âmes et est le siège du Conseil des Nations. C'est une ville cosmopolite où l'on trouve de grandes universités, le siège de plusieurs organisations et de nombreuses ambassades. Vélinia est une nation de commerçants et de diplomates.

Histoire

Les premiers temps de 0 à 775

les territoires qui forment de nos jours le territoire de Vélinia sont très touchés par la rupture. Une partie du territoire se détache du continent pour créer l'archipel et une grande mer intérieure se forme. Ces grands bouleversements géologiques font qu'il faut attendre plus d'un siècle après la rupture pour que les premiers clans s'installent dans ces terres. Rapidement ces clans se multiplient et chacun profite d'une terre très fertile pour croître mais les conflits entre clans se font jour et 6 nations différentes voient le jour dans ce qui deviendra Vélinia. Chaque nation grandit et prospère en dehors des périodes de conflit avec ses voisins. En 364 Les 6 nations ne sont plus que 4 Nardorod, Ulia, Laorend et Vélinia. Les frontières ne se fixent réellement que vers 550, avec une forte augmentation du commerce. Lorsque éclate la guerre entre les Marathes et Ulia qui entraîne la formation du premier empire, les trois autres nations par un habile jeu de diplomatie et d'alliance parvient à éviter la guerre. Mais en 775 les trois nations préfèrent rejoindre l'empire que d'être englobées par la force.

Le temps des nations de 775 à 1563

La période de l'empire est une période relativement calme pour Vélinia. Lorsque éclatent les troubles à la fin du premier empire Vélinia s'allie à Torlinor afin d'obtenir son indépendance. Ulia, Nardorod et Laorend ne choisissent pas les bonnes factions et finissent par disparaître. Lorsque l'empire est dissout, Vélinia occupe son ancien territoire et à englobé une grande partie de Nardorod et Laorend. De plus un partage du territoire d'ulia s'opère, le nord rejoignant Torlinor et le sud rejoignant Vélinia. Des conflits opposent encore vélinia à ses voisins Marathes et Thaemosiens concernant les frontières mais en 987 les frontières prennent enfin leur aspect définitif. En 1044 Les véliniens lancent le concept d'organisation réunissant toutes les nations. Il faudra trois ans pour qu'aboutisse le projet sous la forme de l'OPR. Naeria devient bien évidemment le siège de cette organisation et la prospérité de Vélinia ne fait que croître suscitant parfois des jalousies. Vélinia se rend indispensable en devenant une nation très

commerçante qui exporte dans tous les pays, le gouvernement tisse également un réseau d'alliance et d'amitié lui évitant d'être la cible de voisins trop gourmands.

Les temps modernes de 1563 à ...

La grande sécheresse est une énorme catastrophe pour Vélinia qui est très touchée. La mer intérieure s'assèche presque complètement, les cultures brûlent sur pied et la famine emporte énormément de monde. Lorsqu'éclate la guerre de l'eau le gouvernement comprend rapidement que l'OPR est dépassé et que sa survie dépend de la bonne alliance et il choisit le peuple Marathe qui rétablit un empire. Lorsque la sécheresse prend fin la situation se normalise en Vélinia et le pays retrouve rapidement sa prospérité sous l'égide de l'empire. Lorsque Gléodd 5 procède au démantèlement de l'empire, Vélinia retrouve sa souveraineté et lance le projet de conseil des nations qui voit le jour peu après sur le même principe que l'OPR, traditionnellement c'est le représentant de Vélinia qui est élu chef de cette assemblée. S'en suivent des années que l'on peut qualifier d'âge d'or de Vélinia. Le commerce est à des sommets rarement atteints auparavant et Vélinia en profite pleinement. Le pays attire de nombreux étrangers qui s'intègrent peu à peu dans la société Vélinienne qui se montre très accueillante et toujours à la recherche de main d'œuvre. Lorsque la magie est retrouvée et qu'éclate la guerre de la magie Vélinia se retrouve une fois de plus dans une situation difficile, la guerre réduisant le commerce. Plusieurs nobles Véliniens font alors le pari de miser sur le Conseil des Nations et fournissent des fonds afin qu'il se crée une armée. Pari gagné lorsque le Conseil impose ses vues à toutes les nations. Une fois de plus Vélinia tire son épingle du jeu. Le Conseil des Nations devenant l'organisation la plus importante au monde, et son siège se trouvant à Naeria, la région a encore gagné en prospérité. La découverte de nouvelles terres à l'est est encore une promesse de nouveaux gains en effet, il s'agit là d'un énorme potentiel marchand.

La religion à Vélinia

Vélinia se veut une région où la tolérance est totale. Toutes les religions sont acceptées et elles sont toutes placées sur un pied d'égalité. Par contre Vélinia n'a aucune religion officielle et les Véliniens qui pratiquent une religion sont généralement discrets à ce propos. Les instances dirigeantes du pays en sont d'ailleurs un bel exemple, aucun des membres du gouvernement n'affiche ces croyances.

La société actuelle, comportement et relations avec les autres peuples

Vélinia est un pays dirigé par un gouvernement élu par les citoyens Véliniens tous les dix ans. Vélinia est sans doute la nation la plus prospère du continent. Les cultures, l'élevage et les ressources naturelles sont abondantes. Vélinia exporte donc une grande partie de sa production et est donc une nation pour laquelle le commerce est d'une très grande importance. Vélinia a du tout au long de son histoire veillé à forger des alliances qui ont varié au fil des ans afin de survivre aux vues de ses voisins. Ce jeu d'alliance est devenu une seconde nature pour les Véliniens qui sont réputés pour être d'excellents diplomates. Si un mot devait qualifier Vélinia et ses habitants ce serait neutralité. Afin de ménager les susceptibilités les Véliniens se montrent d'une grande tolérance. mais attention il ne faut pas confondre tolérance et laisser aller. Les Véliniens veillent particulièrement au respect des lois et sont d'ailleurs de très bons juges. En ce qui concerne le Conseil des Nations, les véliniens sont à l'origine de sa création et apprécient particulièrement cette organisation qui permet de maintenir la paix. Vélinia entretient de très bonnes relations avec toutes les nations. Il faut dire que Vélinia est un important importateur pour beaucoup de pays et que froisser les véliniens pourrait signifier une augmentation des prix. Concernant la magie, comme pour le reste Vélinia se montre

neutre. Les véliniens voient d'un très bon œil la découverte du nouveau continent et les avantages commerciaux qu'il pourrait apporter.

2.2 Les Marathes: le peuple combattant

Géographie:

Le clan des Marathes occupe un large territoire situé à l'est du continent. ce territoire est limité au nord par les monts de la rupture, à l'est et au sud par l'océan et à l'ouest par le grand fleuve Enduin. Toutes les côtes du territoire sont bordées par une immense falaise dont la hauteur ne descend qu'en de très rares endroits sous les 100 mètres. Cette falaise de plusieurs centaines de kilomètres est appelée le Deuil des Titans. Le territoire Marathe est divisé en sept régions appelées cindes et correspondant aux sept clans Marathes. L'intérieur des terres est composé de beaucoup de collines recouvertes de landes et peu fertiles. C'est également sur ce territoire que se trouve l'immense marais dit Marais Marathe. On peut cependant noter la présence de quelques forêts et de terres plus fertiles près de l'Enduin. 85% des 450000 habitants du territoire sont de souche Marathe les 15 % restant proviennent des autres nations. Chaque Cinde possède en son sein une ville plus importante généralement située le long d'une rivière. La capitale est toujours une de ces sept villes mais elle change au grés des changements de chef. Le pays vit principalement du commerce de laine et de viande entretenant de grands troupeaux dans la région des collines. La pêche est aussi importante pour ce peuple mais principalement dans le marais. En effet les falaises du deuil des Titans étant si grandes il n'existe que deux ports côtiers sur le territoire marathe et encore, ceux-ci sont des ports de pêche et de petite taille.

Histoire

Les premiers temps: 0 à 764

Ce qui ressort de la tradition orale indique qu'avant la rupture les ancêtres des Marathes occupaient principalement la zone côtière à l'est du continent. Lors de la rupture cette zone côtière fut très touchée, les terres s'élevant de manière à former une formidable falaise le deuil des Titans. Nombreuses furent les pertes humaines et les survivants errèrent alors se regroupant petit à petit en une trentaine de clans. Ces trente clans se sont alors réunis en trois nations distinctes, Marathe, Fomir et Unomir. Ces trois nations étaient toutes basées sur le même mode de fonctionnement à savoir une réunion de plusieurs clans dirigés par un conseil des clans à la tête duquel se trouve un chef qui est élu après une cérémonie particulière ayant lieu environ tous les dix ans. De plus ces trois nations avaient également la particularité de partager la même religion. L'organisation sociale de ces trois nations mettait fortement en avant la valeur guerrière et donc le moindre prétexte était bon pour qu'un conflit éclate. Ce n'est que vers 250 que les relations entre les trois pays tendent à se normaliser, les frontières se stabilisent et le commerce prend de l'ampleur. Bien entendu une petite bagarre entre voisins n'est jamais exclue que ce soit pour un bovin volé ou pour toute autre situation mais sans que jamais cette bagarre ne dégénère en conflit plus important. Il n'est pas rare non plus de voir l'une des trois nations s'attaquer à leurs autres voisins pour y faire des razzias mais là aussi les incidents sont toujours mineurs en dehors d'une fois en 537 où plusieurs clans Marathes se sont unis pour attaquer Vélinia. Une guerre a alors débuté à laquelle se sont joints d'autres pays à savoir Fomir, unomir et Nardorod. Après deux ans de conflits où les alliances se firent et se défirent au gré des batailles les hostilités cessèrent sans qu'aucun pays n'en ait tiré un quelconque avantage.

L'empire et après l'empire: 764 à 1563

En 764 Caredd IV parvient à fédérer tous les clans de la nation Marathe dans le but d'une attaque contre Thaemos et Ulia disposant de grandes ressources dont les Marathes manquaient en raison de problèmes d'approvisionnement. Une attaque par surprise et une campagne de trois mois suffirent aux marathe pour mettre à genoux les deux nations. Caredd IV réforme alors complètement l'organisation du peuple Marathe, créant une monarchie héréditaire et annexe les deux nations conquises. Il crée l'empire marathe et prend le nom de Gleodd 1er qui signifie le conquérant dans un dialecte Marathe. Sous l'empire la religion prends moins d'importance. En 765 une fédération se forme pour attaquer l'empire, elle est formée de Fomir, Unomir et torlinor. Leur attaque n'est pas une surprise pour Gleodd 1er qui fait subir à l'alliance plusieurs revers qui entraînent sa capitulation en 771. En 775 les dernières nations indépendantes rejoignent de manière volontaire l'empire. Celui-ci perdure sous cette forme jusqu'à Gaoseth 2 qui meurt sans héritier. Plusieurs chefs de clan marathe souhaitent alors prendre la succession de l'Empereur et exigent que se tienne l'antique combat des champions mais aucun accord entre les clans ne parvient à être trouvé et ils s'entredéchirent. Profitant de cette situation plusieurs peuples en profitent pour reprendre leur indépendance. A la fin de cet épisode le territoire Marathe à définitivement englobé Formir et Unomir et les clans se sont réorganisés pour n'en former plus que sept qui sont ceux existant toujours actuellement. Après une période d'instabilité les clans reprennent leur organisation d'avant l'empire et leurs traditions. Les années passent alors sans événements majeurs.

Le second empire et les temps modernes: 1563 à ...

En 1563 débute la grande sécheresse qui affecte énormément le pays marathe. Les clans se fédèrent à nouveau comme lors du premier empire et déclenchent ce qui sera connu comme la guerre de l'eau. Les Marathes remportent victoires après victoires et reforment alors l'empire et Gleodd 3 en prend la tête. Une fois encore le mode de vie des marathes est changé comme lors du premier Empire. Mais 79 ans après le début de ce second Empire Gleodd 5 entreprend le démantèlement de l'empire afin que le monde retrouve son aspect d'avant la guerre de l'eau. Celui-ci devient un véritable héros pour toutes les nations. Les clans marathes retrouvent leur autonomie au sein de la nation Marathe. Depuis cette époque le mode de nomination du chef de la nation a changé et le combat des champions n'a plus qu'une valeur symbolique et ne sert plus à élire le chef. Lorsqu'éclate la guerre de la magie le peuple Marathe est un des premiers peuples à chercher à s'emparer de magie par la force. Cependant lorsque le conseil des nations crée son armée, nombre de marathe rejoignent cette armée de mercenaires. Lorsqu'enfin le conseil s'impose les Marathe se montrent pour la plupart satisfaits de la nouvelle gouvernance. La découverte du nouveau continent offre aux marathes l'occasion de briller et ceux-ci sont nombreux à s'embarquer pour Isabelle espérant y trouver la gloire.

La religion en territoire Marathe

Les marathes sont polythéistes et chacun des sept clans à un Dieu tutélaire différent. Cette religion à peu évolué au fil du temps. Les marathes sont très tolérants envers les autres religions même si l'inverse n'est pas vrai des Thaémosiens par exemple. Pour les Marathes Thaemos n'est jamais qu'un dieu supplémentaire. La religion a perdu beaucoup de son importance avec les deux Empires et depuis le second empire elle n'interfère plus du tout avec les affaires de l'état, ce qui ne signifie pas pour autant que les Marathes aie renoncé à leurs Dieu tutélaire, ils ont simplement appris à séparer les deux choses. Concernant la magie, comme la plupart des autres peuples les marathes ont une peur instinctive de la magie mais malgré tout ils sont relativement attirés par elle car la magie pour eux est une part du pouvoir des dieux que ceux-ci ont donné aux hommes. Ce paradoxe explique également que l'on retrouve des Marathes aussi bien du côté du conseil des nations que du côté des enfants du créateur.

La société actuelle, comportement et relations avec les autres peuples :

Même si la société Marathe à évolué les Marathes restent un peuple guerrier où les clans ont fait de la guerre un art et un mode de vie. A l'origine chaque clan avait en son sein un Champion qui était désignés tous les cinq ans par un grand combat appelé combat des champions. Le vainqueur pouvait soit devenir chef soit désigner celui-ci. Ce qui se faisait le plus souvent. Les clans se réunissaient ensuite et tous les champions s'affrontaient de manière à nommer le champion et le chef pour le peuple Marathe de la même manière que pour les clans. Cependant depuis le second Empire, ce système n'est plus en vigueur. Le combat des champions existe toujours mais n'a plus qu'une valeur religieuse. Les chefs de clans sont choisis par les sages de leur clan respectifs et le chef de la nation Marathe est choisi par le conseil des chefs de clans tous les cinq ans. Le chef actuel Dargess en est à son quatrième mandat. Il est secondé par les six autres chefs appelés les Yeux. La société Marathe est une société de castes où chaque enfant est dès son plus jeune âge sélectionné pour faire partie de l'une de ces trois castes en fonction de ses aptitudes. Ces trois castes sont la caste des guerriers qui regroupe comme son nom l'indique les meilleurs combattants, la caste des artisans qui regroupe non seulement les artisans mais aussi les marchands et la caste des mentats qui regroupe tous les intellectuels, prêtre, mages, ... La vie des marathes est ponctuée de trois rites qui marquent les étapes de sa vie. Grim marque le moment où l'enfant quitte sa mère pour rejoindre l'école de la caste pour laquelle il a été sélectionné. Tilam qui est celui où l'enfant devient adolescent et rejoint un maître pour entamer l'apprentissage de son futur métier et Boran le moment où l'adolescent devient adulte et commence sa propre carrière. Les marathes se sont assagis avec le temps et sont même de bons voisins pour tout le monde. Le seul peuple avec lequel les marathes éprouvent parfois quelques difficultés pour dialoguer est le peuple Thaemosiens. Marathe vit désormais du commerce de la laine et de bétail. Par contre pour assouvir leur passion guerrière toujours présente beaucoup de Marathe s'engagent dans l'armée du conseil. On en retrouve également chez les enfants du créateur car ce sont de solide combattant. La découverte d'un nouveau continent qui en plus semble habité de barbares est une merveilleuse opportunité pour les marathes qui trouvent là un nouveau champ de bataille.

2.3 Torlinor: le peuple de la grande forêt

Géographie

Torlinor se situe au nord du continent. Son territoire est composé pour 85 % de forêt. La partie la plus septentrionale de cette forêt au nord du Grand Arbre est appelée forêt noire, c'est une forêt primaire qui n'a probablement jamais été explorée par l'homme. A l'est de Torlinor se trouvent les premières ondulations de la chaîne de montagne de la rupture. Dans cette zone le grand fleuve Enduin prend sa source. Il coule d'abord vers l'ouest puis tourne soudain vers le sud pour aller se jeter dans l'océan bien loin de sa source. Le reste du territoire même s'il n'est pas montagneux est très vallonné. De nombreuses rivières traversent le pays, les vallées sont encaissées et on trouve de très nombreux lacs. Son climat est fonction principalement des courants d'airs chargés d'humidité venant de la côte du continent au nord. Les forêts emmagasinent l'humidité et l'atmosphère propre au royaume crée un climat dès lors très humide. Les 230000 habitants du royaume de Torlinor sont à 75 % Torlinoriens de souche, les 25 autres pourcent provenant de toutes les nations. On trouve quelques villes en Torlinor dont les principales sont Aelfin, la capitale, Galtaia la ville fortifiée se situant à l'Est et Valefin, ville assez centrale dont la particularité réside dans ses habitations qui sont toutes sauf 2

situées dans les arbres. Concernant Valefin, la légende dit que cette ville date des premiers temps de l'humanité, qu'elle aurait été édiflée sur des arbres enchantés avec l'aide de créatures ailées. C'est sans doute une légende mais ce qui est rapporté par les écrits indique que Valefin date au moins du second âge et que c'est une des seules villes qui aurait survécu à la rupture. La région produit des fruits en grande quantité et se suffit quasiment à lui même sur le plan de la nourriture. Le bois est le quasi monopole du royaume et c'est véritablement là que réside la vraie richesse de Torlinor qui en exporte en grande quantité.

Histoire

Les premiers temps: 0 à 775

Lors de la rupture la région occupée aujourd'hui par Torlinor fut relativement épargnée par les changements de l'époque. Seul l'est fut quelque peu bouleversé lors de la création de la chaîne de montagnes de la rupture dont les premiers contreforts sont situés sur le territoire de Torlinor. La région était déjà très boisée à l'époque et d'après ce que l'on en sais presque inhabitée. Avec les bouleversements à l'œuvre dans le monde de nombreuses personnes sont venues se réfugier dans la région pendant les 100 ans qui suivent la rupture. Peu à peu, les forces de la nature se calmant des réfugiés s'en retournèrent vers d'autres terres mais certains restèrent sur place séduits par les croyances de la région et les conditions de vie. Ce furent les premiers clans de la région. Vers 150 il existait trois nations distinctes dans la région l'une Torl qui occupait la zone ouest et le nord jusqu'au Grand Arbre, la seconde qui occupait l'est Arlinor et la troisième Ulia qui occupait le sud, la région la plus fertile sur un territoire qui de nos jours déborde sur le territoire de Vélinia. Les premiers temps furent assez calme, chaque nation grandissant peu à peu. Les frictions commencèrent à se faire sentir lorsque les trois nations eurent atteint un certain seuil de population et que les besoins en ressources se firent plus importants. Les conflits frontaliers furent alors de plus en plus fréquents jusqu'à ce qu'Ulia tente de s'attaquer à Arlinor de façon plus importante. Par un habile jeu d'alliance, Arlinor et Torl repoussèrent de façon commune les troupes d'Ulia et annexèrent même une partie du territoire de cette nation. L'alliance ayant été fructueuse, les contacts entre Arlinor et Torl s'intensifièrent au point qu'en 328 les deux nations décidèrent d'unir leur destinée et de former un royaume, cette union fut marquée par le mariage du roi de Torl avec une princesse d'Arinor. Cette nation pris le nom de Torlinor. Par après des conflits frontaliers fréquents opposèrent Torlinor à Ulia et les frontières changeaient régulièrement au gré des victoires ou des défaites. Le voisinage avec le peuple de Thaemos était lui aussi problématique, les montagnards cherchant régulièrement à annexer une partie de Torlinor pour son bois ressource dont ils manquaient. Ces tensions resteront présentes pendant des siècles, même si les années passant elles eurent tendance à diminuer. Torlinor devint une nation au commerce florissant grâce à l'exportation de bois à travers le monde et l'artisanat du bois se développant, les travaux d'ébénisterie des Torlinoriens s'exportaient également dans toutes les cours du monde.

La période intermédiaire: 765 à 1563

Suite à la défaite de Thaemos et d'Ulia et à la création de l'empire Marathe, trois nations décident de former une fédération à savoir Fomir, Torlinor et Unomir. En effet les visées expansionnistes de l'Empire son flagrante et ces trois nations sont les victimes toutes désignées en cas de nouvelle attaque. En faisant alliance ces trois peuples pensent avoir une chance contre l'Empire et ils lui déclarent la guerre en 765. Ils passent rapidement à l'attaque espérant que la campagne de l'année précédente à affaiblit l'empire. En effet les débuts sont prometteurs et la fédération remporte quelques succès mais rapidement le conflit s'enlise pour finir par tourner à l'avantage des Marathes. En 771 la fédération est acculée et capitule. Elle est alors englobée dans l'empire. Tout au long de la période de l'empire la région de Torlinor fut le théâtre d'actions de guérilla contre l'autorité de l'empire, les forêts étant une aide précieuse pour frapper puis se cacher. Du fait de cette

fronde constante Torlinor fut un des territoires qui bénéficiât le moins des avancées de l'empire même lors du règne de Gléodd 2. Lorsque l'empire cédait sous les coups de la guerre de succession, c'est tout naturellement que Torlinor fut une des premières nations à recouvrer son indépendance par les armes. La royauté fut réinstallée et une fois les frontières stabilisées, le pays retrouva rapidement sa prospérité.

Les temps modernes: 1563 à

Lors de la grande sécheresse seul le sud de Torlinor fut touché et ce de manière assez faible. Cependant Torlinor fut très affecté par les mouvements de population, en effet de nombreuses personnes voulurent trouver refuge dans la grande forêt ce qui inévitablement entraîna des conflits. Lorsque éclate la guerre de l'eau Torlinor est rapidement envahit par des hordes de montagnards puis peu après est intégré au deuxième empire Marathe. Comme lors du premier Empire, le peuple de Tolinor ne se soumet pas et entretient la fronde soutenu dans ce choix par le roi qui a pris le maquis. Lorsqu'à lieu le démantèlement de l'Empire, Torlinor retrouve une fois de plus son indépendance et le roi de l'époque retrouve alors son trône. La prospérité et le calme sont de retour pour Torlinor. Les seuls problèmes venant de leurs voisins orientaux qui de temps à autre n'hésitent pas à faire une petite razzia sur l'est du territoire principalement pour se procurer du bois. Lorsque la magie fut redécouverte le royaume de Torlinor fut assez neutre se sentant relativement peu préoccupé par ce problème. Cependant lors de la guerre de la magie Torlinor comme les autres nations tenta de s'approprier une part du savoir magique. Lorsque fut mis en place le conseil des nations Torlinor fut une des dernières nations à se plier aux décisions de celui-ci par crainte de perdre son indépendance. Une fois le conseil installé les Torlinoriens ne se montrèrent toute fois pas rebelles.

La religion en Torlinor

La religion en Torlinor est animiste donc basée sur la croyance en l'âme et les esprits. C'est "la croyance en une âme des choses, en un monde des esprits, en une force vitale". Lorsque l'on vit en forêt rapidement on se sent observés comme si la forêt coexistait à côté de vous. C'est un peu dans cette croyance que tous les peuples de Torlinor ont toujours vécu. Près de 100 ans après la rupture, alors que trois tribus se livrèrent une bataille près de Valefin. Alors quand les combattants arrivèrent à Valefin pour en découdre, ils furent accueillis non pas par le fer mais les paroles d'un jeune habitant du nom de Torlin planté devant l'arbre cathédrale, l'arbre central du chapelet d'habitations suspendues. Il parlait d'une voix forte et fière, longuement et le spectacle de cette ville magnifique et intacte était tel que les assaillants se rassemblèrent pour écouter l'enfant. Cela dura longtemps, longtemps, et plus le temps passait plus les combats cessèrent et les hommes comprirent que la rupture n'avait pas tout détruit et que l'âme de la forêt avait résisté à la rupture et avait pu préserver la beauté de cette ville. Ils comprirent alors que tant qu'ils seraient dans la forêt, ils seraient protégés et en sécurité. Ce fut le renouveau en cette croyance ancestrale, les choses ont une âme, les protéger c'est se protéger soi-même. Le temps passa mais cette antique religion perdura. Du nom de ce jeune homme, qui allait devenir le plus grand druide connu, fut tiré le nom du royaume de Torl. Une fois la situation stabilisée et au moment de la création des premières nations la plupart des habitants de souche ou nouveaux pratiquaient cette religion. Les druides ont eu tout au long de l'histoire de la région une grande importance. Les autres religions ne sont pas proscrites de Torlinor et tous les courants de pensée y sont représentés cependant en très faible pourcentage de population. La seule religion qui n'est pas appréciée, voir même rejetée c'est la religion monothéiste du créateur. Cela s'explique par la relative intolérance de ceux qui la pratiquent mais aussi par le fait que cette religion est fortement liée au peuple des montagnards avec lesquels les Torlinoriens ont depuis toujours des conflits. La religion animiste de Torlinor à très peu évolué au fil des siècles et n'a que peu subi l'influence des autres courants de pensée.

La société actuelle, comportement et relations avec les autres peuples.

Torlinor est un royaume dirigé par un roi issu d'une noblesse terrienne qui se partage le royaume en dix comtés plus ou moins égaux. Les dix comtés ont au moins une ville de moyenne importance sur leur territoire et le comté central possède en son sein la capitale Aelfin. Il se dit parfois que Valefin est la véritable capitale du royaume car c'est cette ville qui accueille le conseil des druides. Les habitants de Torlinor sont des chasseurs, archers, rôdeurs, pêcheurs, artisans du cuir et du bois. C'est ici qu'on trouve les meilleurs archers et les meilleurs rôdeurs. L'art du pistage, de l'attaque discrète et des flèches qu'on n'entend pas sont des vertus dans les noires forêts du royaume.

Torlinor accepte les dispositions du Conseil des Nations même si les Torlinoriens ne sont pas de grands partisans du Conseil qui réduit leur indépendance. En effet les Torlinoriens sont farouchement indépendants, leur histoire l'a prouvé en de nombreuses occasions.

Les druides qui conseillent le Roi cherchent régulièrement à trouver la faille dans les règlements du conseil pour les tourner à l'avantage de Torlinor tout en ne lui désobéissant pas. Torlinor grâce à ses exportations de bois est une nation riche. Torlinor entretient des relations cordiales avec tous les peuples à l'exception de ses voisins orientaux avec qui le moindre prétexte est sujet à conflit. Galtaia la plus grande ville de l'est est d'ailleurs particulièrement fortifiée et ses habitants toujours prêts à en découdre avec les montagnards lorsque ceux-ci viennent faire leurs razzias dans la forêt. La position des Torlinoriens vis à vis de la magie est d'une part la peur ancestrale datant de la rupture et d'autre part l'attirance, la magie cadrant bien avec la religion de Torlinor. La découverte de nouvelles terres à également deux visages pour les Torlinoriens. D'une part la demande croissante en bois pour la construction de navire accroît encore la richesse de Torlinor. D'autre part l'importance des ressources sur ces nouvelles terres pourrait signer la fin du quasi monopole de Torlinor concernant l'exportation de bois. Pour l'instant les Torlinoriens et leur savoir concernant la menuiserie et l'ébénisterie sont très recherchés pour les expéditions partant vers Isabelle.

2.4 Thaemos: Le peuple des Monts de la Rupture

Géographie

Thaemos se situe à l'est de la grande forêt au nord du continent dans la chaîne de montagne dite « de la rupture ». Son territoire est composé pour 85 % de montagnes, de grottes, et autres amas rocheux. Quelques rivières traversent le pays, et plusieurs lacs rythment les passes entre les vallées. Son climat est particulièrement difficile. Sec et froid, il faut être solide pour vivre ici. Les 150000 habitants du royaume de Thaemos sont à 90 % de pure souche, les 10 % autres pourcent provenant de toutes les nations. On ne trouve dans le royaume que 5 villes, la vie dans ces régions ne permettant pas d'installer des hameaux ou des villages en dehors des rares points d'eau protégés du vent. Les seules ressources sont le fer, le cuivre, l'or et d'autres minerais. Les fruits, les légumes et autres mets de grande qualité sont quasi inexistantes.

Histoire

Les premiers temps: 0 à 775

Contrairement à ces plus proches voisins, la Rupture a véritablement créé le peuple de Thaemos.

En effet, avant celle-ci, la région, actuellement devenue le Royaume de Thaemos, était principalement constituée de forêts et de marais. Quelques peuplades disséminées en tribus y vivaient de la chasse et de la pêche. Lors de la rupture, toute la région se coupa littéralement en deux avec pour centre une toute nouvelle chaîne de montagne appelée « les monts de la Rupture ».

Beaucoup de peuples trouvèrent alors la mort et seuls les plus forts survécurent. Après quelques années d'errance, les survivants se rassemblèrent et trouvèrent refuge dans une vaste grotte près d'un lac entre deux passes.

Très rapidement, les quelques membres de la seule peuplade encore présente prirent le contrôle de cette grotte et fondèrent le premier village montagnard. Calquant les règles de vie en société sur les règles de la vie en montagne, ce village grandissait sous le joug de règles strictes et sévères. Une partie de la population voulut lutter contre ces règles qu'ils jugeaient insensées et sans réel fondement. Mais cette lutte fut vite réduite à sa plus simple expression. Le pouvoir en place justifiait sa conduite comme étant dans la droite ligne qu'avaient définie les premières peuplades à vivre du temps du dieu créateur, ligne inscrite dans le livre sacré de Thaemos qui était la croyance de ce peuple. Cette ligne rappelant à qui de droit que le créateur avait tout donné aux humains et la moindre tentative d'en vouloir plus pouvait voir surgir une nouvelle rupture, les habitants acceptèrent et cette croyance devint une religion d'état pour ce peuple. La fondation de la première ville coïncida avec la création du Royaume théocratique de Thaemos.

Basé sur la peur du Dieu créateur, les habitants du Royaume se livrèrent corps et âmes dans la construction de bâtiments, de tours, de murailles, c'est ainsi que naquit la capitale qui pris le nom de Dieu, Thaemos puis les quatre autres villes, Dugnar, Glagan, Dolin et Kigan. Pour le reste les Thaemosiens se montrèrent relativement agressifs vis-à-vis de leurs voisins organisant régulièrement des expéditions en vue de récupérer des ressources. Ce n'est que vers 350 que Thaemos organisa enfin des relations commerciales dignes de ce nom avec ces mêmes voisins.

La période intermédiaire: 764 à 1563

En 764, le Royaume de Thaemos fut la cible d'attaques du peuple Marathe, intéressés par les ressources de ce territoire. Malgré une alliance rapide avec le peuple d'Ulia voisin, les guerriers Marathe coupèrent rapidement les lignes d'approvisionnement des Thaemosiens. La nation étant extrêmement dépendante des ressources importées, les Thaémosiens durent se résoudre à la capitulation après de vaines tentatives pour forcer le blocus. La défaite et le repli sur soi qui suivirent marquèrent longtemps les esprits à Thaemos. Le Roi fut destitué de ses pouvoirs pour les affaires civiles mais les Marathes lui laissèrent sa fonction de chef religieux. La période de l'empire fut marquée par une augmentation de l'exploitation des mines et l'amélioration de l'extraction. Lorsque la guerre de succession éclata, les Thaémosiens en profitèrent pour regagner leur indépendance. Le Roi fut alors rétabli dans ses pleins pouvoirs. Après cela le royaume ne chercha plus qu'à défendre ses frontières et accentua la fortification de ses villes. Le repli du peuple Thaémosien fut alors complet, les seules sorties autorisées étant celles visant à aller chercher du bois par la force en Torlinor et des denrées périssables chez les autres voisins. Puis peu à peu les relations diplomatiques et commerciales reprirent normalement.

Les temps modernes: 1563 à ...

Lors de la grande sécheresse, Thaemos fut particulièrement touché par cette calamité. Le royaume connut alors un vent de révolte contre le pouvoir et le roi. Aidé par une famille noble qui visait le trône, le peuple se disait victime d'une gestion n'allant pas dans le sens des écrits sacrés, ayant entraîné un fléau, la sécheresse, dont le Roi était la cause ayant offensé Dieu. La rébellion prit de l'ampleur et les gardiens de la foi ne la condamnèrent pas. Au bout du combat, le Roi fut tué et l'autre famille noble installée sur le trône. Promettant une solution à la sécheresse, le Nouveau Roi lança ses troupes contre Torlinor, son ennemi de toujours avant de subir plusieurs défaites et s'avouer vaincu. Les Marathes profitant de la faiblesse de Thaemos purent imposer une fois de plus leur puissance avec la mise en place du second Empire. Comme lors du premier

empire, le Roi fut maintenu comme chef religieux mais pas comme chef de la nation. Entretemps la sècheresse pris fin et la guerre de l'eau se termina. Même si la défaite pouvait être ressentie comme un nouvel affront, la fin de la sècheresse fut interprétée comme un signe favorable pour le nouveau Chef religieux qui se vit ainsi renforcé. Lorsque le royaume retrouva son indépendance le Roi repris ses fonctions de chef de la nation. La gestion du pays se fit un peu moins dure pour le peuple entraînant un grand sentiment de satisfaction. Le Roi pris également soin de stabiliser les relations avec les autres nations et envoya des représentants à l'Ordre des peuples réunis. Les échanges commerciaux s'intensifièrent et les ressources minières du pays lui offrirent une nouvelle prospérité. Lorsque la magie fut retrouvée ce fut un grand choc pour les Thaemosiens. Le Roi fit interdire l'usage de la magie dans le royaume décrétant que toute personne en faisant usage allait à l'encontre des lois de Dieu. En 1995 le Roi encourage la création de l'organisation des fils du créateur à laquelle adhèrent d'ailleurs un grand nombre de Thaemosiens. Lorsque la guerre de la magie éclate, Thaemos intervint dans la guerre de la magie afin de s'approprier une part de la magie, le roi le justifiant par la nécessité d'empêcher les impies de posséder une arme contre Thaemos. Lorsque le conseil des nations prend le pouvoir Thaemos est la dernière des nations à lui céder. N'ayant plus le soutien de Thaemos les fils du créateur se trouvent fortement déforçés et perdent la bataille de Ouridia qui marquera le démantèlement de l'organisation. Certains suggèrent que Thaemos serait encore à la base de la refondation de l'organisation en 2134 mais si c'est le cas le pouvoir en place à bien pris soin qu'aucun lien direct ne puisse être établi entre Thaemos et les enfants du créateur, même si cette fois encore les Thaemosiens furent nombreux à rejoindre l'organisation. La découverte du nouveau continent est vue par les Thaemosiens comme l'opportunité de trouver de nouvelles ouailles à convertir à la vraie foi. De plus les mineurs, forgerons et artisans Thaemosiens sont très prisés dans la nouvelle colonie.

La religion en Thaemos

Le peuple de Thaemos croit en un dieu unique et coléreux, Thaemos (en ancienne langue). Le Roi qui dirige les affaires civiles est aussi le guide spirituel de la religion Thaemosienne. Son pouvoir est total même si il est conseillé par un petit groupe de chefs religieux, les gardiens de la foi. Les autres religions sont considérées comme blasphématoires et ne sont tolérées que parce que le Conseil des Nations veille à la liberté de culte. Cependant les Thaemosiens ne pratiquant pas la religion d'état se montrent discrets quant à leurs croyances. Les décisions du Roi sont sans appel et souvent très sévères principalement lorsque la religion est en cause. Pour les habitants de Thaemos la peine de mort n'est pas rare pour une conduite blasphématoire, réelle ou supposée. Pour les étrangers pratiquant ouvertement une autre religion le moindre prétexte est souvent utilisé pour les condamner à l'exil. La magie est perçue comme l'incarnation du mal et proscrite du moins officiellement. Certains Thaemosiens sont cependant autorisés à apprendre la magie dans une école dirigée par le clergé Thaemosien, mais l'utilisation qu'ils font de la magie doit toujours être pour la gloire de Thaemos. L'enseignement justement est l'apanage du clergé qui se fait un devoir d'endoctriner les enfants dès leur plus jeune âge pour en faire de bons croyants.

La société actuelle, comportement et relations avec les autres peuples.

Le mot définissant le mieux la majorité des Thaemosiens est intolérance. Thaemos n'a adhéré au Conseil des Nations que contraint et forcé. Même maintenant, la plupart des Thaemosiens n'apprécient que modérément le conseil et ses décisions jugeant que bien souvent ces décisions sont en contradiction avec leur foi. Ces d'ailleurs pour cela que de nombreux Thaemosiens on adhéré aux fils du créateur. Le royaume de Thaemos qui est resté longtemps replié sur lui-même s'est ouvert au monde et à fait du commerce de

minerais et de pierres précieuses une affaire très rentable offrant la prospérité à une bonne part de son peuple. Ces exportations permettent aussi d'acheter les denrées indispensables à la vie de Thaemos qui est loin d'être auto suffisant. L'extension du commerce à aussi marqué la fin des grandes razzias qui avaient lieu dans les nations voisines. Cependant ces razzias ont marqué durablement les relations entre Thaemos et Torlinor. Ces deux peuples en ont conçu une certaine animosité qui est en plus exacerbée par les différents religieux. Les relations avec les autres peuples sont légèrement meilleures même si souvent l'aspect religieux pose problème. Tout comme pour Torlinor la découverte de nouvelles terres est perçue de deux manières à Thaemos. D'un côté de nouvelles terres signifient probablement de nouvelles âmes à convertir, d'un autre côté la présence de minerais dans ces nouvelles contrées peut également faire diminuer la prospérité que Thaemos tire du commerce.

2.5 Galénon: le peuple de l'archipel

Géographie

L'archipel est le résultat des forces qui ont secoué le monde lors de la rupture. En effet lors de cet événement une grande zone de terre s'est écartée du continent et s'est retrouvée en partie submergée, ne laissant plus apparaître que des îles. Celles-ci sont au nombre de 153 dont 4 de grande taille. La plupart de ces îles sont habitées. La population de l'archipel est composée de plus ou moins 350000 personnes dont 95 % de Galéniens de souche. La région vit principalement de la pêche et dans une moindre mesure de l'exportation de fer. Elle est surtout connue pour ses nombreuses ruines de cité de l'ère des légendes. On dit même que certaines de ces ruines seraient celle de la plus grande ville de l'ère des légendes ou qu'elles seraient celles de la légendaire grande bibliothèque.

Histoire

Les premiers temps: 0 à 775

Lors de la rupture et des énormes bouleversements géologiques qui ont secoué la région tous les survivants ont quitté les lieux pour aller dans des régions plus calmes. Ce n'est que vers l'année 100 que les premiers habitants sont revenus occuper les différentes îles de la zone. Rapidement toutes les îles habitables ont été colonisées. Dans la plupart des cas un clan s'est formé pour chaque île. Pendant une vingtaine d'années chaque clan s'est développé indépendamment des autres chacun vivant en autarcie. Ce n'est réellement qu'en 125 qu'apparaissent deux nations distinctes dans l'archipel. L'une au nord la nation de Jorumez formée de plusieurs clans sous l'autorité d'un conseil des clans et l'autre au sud la nation de Galénon, une monarchie héréditaire. La cohabitation se passe bien jusqu'en 253 où un conflit éclate entre les deux nations à propos de zones de pêche. Ce conflit n'opposant tout d'abord que deux clans prend vite de l'ampleur pour finalement englober les deux nations toutes entières. Après de multiples péripéties, Galénon finit par prendre le dessus sur Jorumez et s'impose alors dans tout l'archipel. Les institutions de Jorumez sont démantelées et remplacées par celles de Galénon. Après une cinquantaine d'années les coutumes de Galénon se sont imposées partout et les différents clans de l'archipel s'effacent pour laisser la place à une seule nation unie. Par la suite Galénon est épargnée par les conflits opposants les autres nations de par sa situation insulaire.

L'âge d'or: 775 à 1563

Lorsque le premier Empire se forme, Galénon est une des quatre nations indépendantes qui rejoignent celui-ci en 775. La vie sous l'empire se passe bien pour Galénon. Cependant lors de la guerre de succession, Galénon choisit de reprendre son

indépendance et un descendant du dernier roi de Galénon reprend la fonction. Grâce à sa puissance maritime Galénon parvient à maintenir ses ennemis loin de ses côtes et gagne donc facilement cette indépendance. Par la suite l'archipel sera épargné par les conflits qui suivent la fin de l'empire. Étant donné cette situation particulière, de nombreuses personnes viennent se réfugier à Galénon pour y trouver la paix et parmi ces réfugiés on trouve un grand nombre de savants. C'est cette grande migration de savants qui donnera naissance à l'âge d'or de Galénon. En effet La première université voit le jour à Calimana, capitale du Royaume. La renommée du royaume s'en trouve renforcée et Calimana devient un pôle d'attraction pour beaucoup de jeunes en quête de savoir. Cet âge d'or perdure jusqu'à la grande sécheresse.

Les temps modernes: 1563 à

Lors de la grande sécheresse Galénon est particulièrement touchée, de nombreuses îles voyant leurs sources se tarir. De grande migration ont alors lieu vers le continent afin de trouver de l'eau et la nation de Galénon n'est plus que l'ombre d'elle-même. Elle tombe comme un fruit mur lorsqu'est créé le second Empire. La fin de la grande sécheresse marque le retour au pays d'une grande partie des survivants. Lorsque le second empire est démantelé Galénon retrouve sa souveraineté mais choisit de ne plus être gouvernée par un roi mais par un conseil d'élus. L'université de Calimana retrouve une partie de sa grandeur mais n'atteindra cependant plus les sommets de son âge d'or. La guilde des archéologues à de tout temps compté beaucoup de Galéniens parmi ses membres sans doute à cause du fait que les galéniens ont toujours été confrontés aux ruines de l'ère des légendes plus que les autres peuples. Lorsque les recherches qui ont permis la redécouverte de la magie ont lieu c'est dans une des ruines qui parsèment Galénon. Et tout naturellement les Galéniens sont les premiers à s'intéresser aux recherches sur les parchemins anciens retrouvés. Lorsque la magie est finalement redécouverte c'est aussi parmi les Galéniens que se trouve le plus de gens voulant apprendre à maîtriser la magie. Galénon est donc l'une des nations particulièrement touchée par la guerre de la magie et par les attaques des fils du créateur. L'intervention des armées du conseil des nations sont donc particulièrement appréciées par les Galéniens. La découverte de nouvelles terres est aussi une grande chance pour Galénon en effet, outre le fait qu'une grande partie des marins ayant découvert Isabelle provenait de cette nation, le port de Kituria est en pleine ébullition et en passe de devenir un centre commercial très important étant donné qu'il est le point de départ et de retour des expéditions en route pour Isabelle.

La religion en Galénon

Deux périodes sont à considérer en Galénon concernant la religion, la période ancienne jusqu'à l'âge d'or et la période qui démarre lors de l'âge d'or jusqu'à nos jours. Lors de la colonisation de l'archipel, les clans ne pratiquent pas tous la même religion mais petit à petit deux courants s'installent. Le nord Jorumez a plutôt tendance à être polythéiste considérant que le monde est régi par des dieux s'occupant chacun d'une sphère de compétences bien précise. Le sud lui tend majoritairement vers la religion d'un Dieu unique et créateur. Lors de l'annexion de Jorumez par Galénon, les Galéniens se montrent très tolérants envers les vaincus et les deux religions cohabitent sans aucune difficulté ce qui explique que les deux peuples aient pu rapidement n'en former qu'un seul. Ces deux religions perdurent jusqu'à l'âge d'or. Lors de cet âge d'or, l'arrivée massive d'étrangers et la création de l'université ainsi que de nombreux lieux d'étude entraînent de gros changements religieux. Petit à petit un esprit matérialiste se développe principalement pour la jeunesse et peu à peu les religions sont délaissées. La nouvelle religion devient la science, tout peut s'expliquer ou finira par s'expliquer. Les galéniens continuent cependant à se montrer très tolérants envers les personnes pratiquant une religion quelle qu'elle soit. Cet esprit matérialiste et de recherche explique grandement cette attraction qu'ont les galéniens pour la magie. La grande majorité de ce peuple n'a donc pas de religion. La religion monothéiste est encore représentée pour environ 10 % de la population et les autres religions le sont de façon marginale.

La société actuelle, comportement et relations avec les autres peuples.

La société Galéniene est une société où le savoir est admiré et recherché. La magie est particulièrement appréciée par ce peuple qui a développé une forte affinité avec elle. Les Galéniens élisent un conseil tous les dix ans. Depuis l'avènement du conseil des nations, le conseil de Galénon n'a plus qu'une valeur de symbole. Galénon est un des peuples les plus attachés au conseil des nations et il le soutient sans réserve. C'est également un peuple de marins et les nouvelles découvertes ont fortement augmenté l'importance de Galénon. Même si l'université de Calimana n'a plus son rayonnement d'antan, de nombreux étudiants venant de tout le continent continuent à y fréquenter les cours. La présence de nombreuses ruines de l'ère des légendes explique probablement le fait que l'on retrouve beaucoup de galéniens dans la guilde des archéologues. A contrario les exactions de la confrérie des fils du créateur ont monté une grande partie du peuple de Galénon contre cette organisation et peu de galéniens en font donc partie. Du fait de son relatif isolement Galénon a beaucoup moins souffert des conflits que les autres nations et donc a eu moins de raison d'avoir de la rancœur vis à vis d'un autre peuple, ce qui explique qu'ils ont des relations cordiales avec toutes les autres nations même si elles entretiennent des relations particulièrement amicales avec la nation de Vélinia avec laquelle ils partagent beaucoup d'idées dont la principale est sans doute la tolérance.

3 LE PEUPLE NOMADE

Les origines du peuple nomade sont un mystère. Certains disent même que ce peuple existe depuis le premier âge. Ce qui est certain c'est qu'il existait déjà à la fin du second âge et qu'il a survécu à la rupture. C'est même l'un des peuples qui fut le moins affecté par les conséquences de la rupture. Bien entendu les mages du peuple nomade succombèrent à la rupture mais les temps de l'errance qui coûtèrent la vie à de nombreux sédentaires ne furent pas aussi difficiles pour les nomades habitués à ce genre de vie. Malgré tout le peuple nomade est peu nombreux. Aucun recensement n'a pu être effectué avec précision mais il y aurait à peine 30000 nomades sur le continent tout entier. Le peuple nomade n'a que peu laissé de traces dans l'histoire en effet ils ne se mêlent pas des problèmes des sédentaires. Ils sont donc peu affectés par les conflits opposant les nations. Il est bon de noter que les nomades sont un peuple mais pas une nation. La seule période qui fut différente pour eux fut une période du premier empire pendant laquelle l'empire tenta de sédentariser les nomades. Une révolte de ceux-ci entraîna de grandes pertes chez les nomades qui furent contraints pendant un temps de changer de mode de vie. Cette période connue chez les nomades comme étant la période des impériaux se termina avec la fin du premier empire mais représente un réel traumatisme pour le peuple nomade.

Les nomades croient en un Dieu unique et bon Gaola qui est assisté par plusieurs "saints" qui s'occupent des différents aspects de la vie. Pour les nomades Dieu a donné la magie à l'homme pour qu'il modèle le monde tel qu'il le souhaite. L'homme est donc responsable de ce qui est bien mais aussi de ce qui est mal dans le monde. Les nomades prônent donc une utilisation modérée de la magie mais pensent qu'elle est un don de Dieu et que c'est l'homme qui par sa recherche du pouvoir absolu est la cause de la rupture. La religion des nomades se rapproche de la religion Thaemosienne par sa conception d'un Dieu unique mais là s'arrête la ressemblance. Elle ressemble également à la religion des Marathes si l'on remplace les Dieux Marathes par les Saints des nomades mais là encore c'est une ressemblance ténue. En réalité la religion nomade s'inspire des autres religions et en fait un grand brassage.

Les nomades voyagent de places en places à bord de roulottes colorées. Ils sont souvent

reconnaissables à leurs vêtements aux couleurs criardes. Ce sont eux qui colportent les nouvelles. Ils sont décriés par les sédentaires car on les dit voleurs et roublards. On dit aussi d'eux qu'ils portent le mauvais œil. En général lorsqu'ils arrivent dans un village ils ne sont pas très bien accueillis mais ils ne sont jamais rejetés tout à fait de peur d'attirer le malheur sur la communauté. Les sédentaires disent des nomades qu'ils sont un peu sorciers et que leurs malédictions sont efficaces. Cependant les sédentaires se méfient toujours, ne dit on pas que les nomades volent des enfants pour les élever selon leurs traditions.

Les nomades ont une culture qui leur est propre mais le fait de ne pas connaître de frontières fait qu'ils ont au fil du temps emprunté les us et coutumes qui leurs plaisaient le mieux dans chaque contrée, faisant de la culture nomade un curieux mélange de traditions. Dans les aptitudes aussi les nomades sont particuliers, à force de côtoyer tous les autres peuples ils ont appris à se débrouiller dans plein de domaines différents. On compte parmi eux de très bons artisans mais aussi les meilleurs bardes et souvent leur passage est l'occasion de bals dans les villages. Ils se débrouillent bien en magie et font des combattants respectables. Certains soigneurs nomades sont également réputés. Bref c'est un peuple touche à tout. Les nomades ne cherchent pas querelle aux sédentaires mais sont tout à fait capable de se défendre en cas d'agression. On dit les nomades susceptibles et rancuniers mais comme beaucoup de choses ce sont probablement des préjugés des sédentaires.

Il est aussi à noter qu'on parle du peuple nomade mais que chaque clan appelé famille à ses propres règles qui ne s'applique qu'à cette famille. Rien n'est plus différent qu'un nomade d'une famille comparé à un nomade d'une autre famille en tous les cas aux yeux d'un nomade car pour un sédentaire rien ne semble les différencier. Chaque famille est dirigée par un patriarche. Famille est à prendre au sens large pas seulement les liens du sang. Une fois par ans les patriarches se retrouvent dans les plaines de Vélinia pour un grand conseil. C'est l'occasion pour les familles de se retrouver. En plus de ce grand conseil une grande fête religieuse est célébrée pour glorifier Gaola.

Comme dit précédemment les nomades ne s'occupent pas des affaires des sédentaires. La seule exception à ce principe est le Conseil des Nations. Le conseil comprend deux conseillers du peuple nomade choisis par les patriarches lors du grand conseil. Ceux-ci apportent au conseil le point de vue du peuple nomade. Le fait qu'il n'y ai que deux conseiller et pas cinq comme pour les autres peuples s'explique par le nombre beaucoup faible de nomades. Ceux-ci apprécient particulièrement le Conseil des Nations dont les lois lui assurent le libre passage sur tout le continent et la protection contre les injustices qu'ils pourraient subir.

4 LE CONSEIL DES NATIONS

Il est bon tout d'abord de parler de l'Ordre des Peuples réunis mis en place en 1047. Cette organisation est en quelques sortes l'ancêtre du Conseil des Nations. Elle avait pour but de créer des passerelles entre les nations et de permettre de meilleurs échanges entre celles-ci de manière à limiter fortement l'intérêt d'une éventuelle guerre. Cette organisation avait cependant un grand inconvénient car elle ne disposait d'aucun pouvoir coercitif. Les nations étaient libres d'appliquer ou non les recommandations de l'organisation et lors de la grande sécheresse ce système à montré ses limites avec la guerre de l'eau débouchant sur la création du second empire Marathe.

Le conseil des nations est un concept qui a été développé par les membres du peuple de Vélinia. sur les mêmes principes que l'OPR. Ce concept n'étant pas contraignant et permettant d'établir un dialogue, il fut facilement accepté par les autres nations et le

conseil des nations fut mis en place en 1653. Comme l'ordre des peuples réunis il avait lui aussi cet inconvénient de n'avoir aucun pouvoir contraignant lors de sa création. Cependant lors de la guerre de la magie, en 1999 pour être exact, les membres du conseil et des mécènes provenant de toutes les nations ont donné au conseil les moyens financiers de financer une véritable armée qui grâce à ces victoires à pu petit à petit imposer la vision du conseil à tous les belligérants mettant fin à la guerre de la magie. Dès lors le conseil s'est de plus en plus substitué aux états pour établir les textes législatifs et pour veiller à leur respect. En moins d'un an il a été établi que les lois édictées par le conseil prévaudraient pour toutes les nations et que chaque nation devrait veiller à leur stricte application. La politique très neutre du Conseil combinée à une force militaire dissuasive à dès le début permis d'éviter de grands mouvements nationalistes de révolte. Les rares mécontents furent rapidement réduits au silence que ce soit par la force ou par le manque d'arguments face à une politique qui se montre bien souvent plus juste que les politiques de chaque état séparément. La seule réelle opposition fut celle offerte par les fils du créateur qui s'opposaient au conseil pour sa politique vis à vis de la magie. En 2002 les armées du conseil mettent fin aux prétentions des fils du créateur et entraînent le démantèlement de l'organisation. En 2134 cependant ils réapparaissent et refondent une armée, ce qui donna lieu à une grande bataille qui fut la seule défaite des armées du conseil. Toutes les armées du conseil n'étant cependant pas vaincues les fils du créateur furent obligés de se plier à la loi du conseil. Encore aujourd'hui le conseil n'a pas de réels opposants en tout cas pas d'opposants déclarés car certains groupes verraient d'un bon œil la fin du conseil et agissent de manière discrète contre lui.

Mode de fonctionnement du conseil des nations:

Il faut distinguer deux périodes de 1653 à 1999 et la période actuelle qui débute en 1999.

Fonctionnement lors de la première période:

Le conseil qui était un organisme très simple se composait de 10 membres, deux de chaque nation désignés par les chefs de ces nations pour une période qui variait en fonction des choix de ces chefs. Ces membres élisaient leur chef pour une période de cinq ans. Le conseil rendait ses avis sur les affaires qui lui étaient soumises par les nations ou de son propre chef mais ces avis n'avaient aucun caractère de contrainte. Bien souvent les nations ne choisissaient d'appliquer les mesures préconisées que dans le cas où celles-ci les arrangeaient.

Fonctionnement actuel:

Membres du conseil des nations :

- Chef du Conseil
- Commandeur
- Magister
- Juge suprême
- Grand conseiller
- 35 hauts conseillers
- 25 conseillers nationaux
- 2 conseillers du peuple nomade.

Le conseil en gagnant du pouvoir a perdu en simplicité. Il est désormais formé de plusieurs organismes: Le conseil des nations, Le conseil militaire, Le conseil de la magie, et la haute cour de justice.

Le Conseil des Nations qui est l'organe législatif et qui détient le réel pouvoir. Il est formé de 67 conseillers répartis comme suit; 5 conseillers par nation appelés conseillers nationaux, 2 conseillers du peuple nomade et 40 conseillers dit haut conseillers choisis par le haut conseil parmi tous les peuples. Les conseillers nationaux et les conseillers du peuple nomade sont choisis par les peuples respectifs pour un mandat de cinq ans renouvelable deux fois. Les hauts conseillers sont choisis par le haut conseil lui même en fonction des personnes et de leur politique, indépendamment de leur origine ou de leurs croyances. Le Conseil des Nations est dirigé par le Chef du Conseil assistés du commandeur, du Magister, du Juge suprême et du Grand Conseiller, élus parmi les membres du Haut Conseil. Le conseil des nations vote les lois qui devront alors être appliquées par toutes les nations et tous les peuples.

Les armées du conseil. Elle est dirigée par le Commandeur. Celui-ci dispose d'une force permanente de 10000 hommes auxquels peuvent s'ajouter 8000 hommes supplémentaires rappelables en moins de deux semaines. Les territoires sont répartis en cinq régions correspondant aux cinq nations. Une armée est localisée dans chaque région et dirigée par un commandeur régional. Une nouvelle région militaire vient d'être créée pour Isabelle et les futures colonies mais l'armée n'y est pas encore très présente.

Le Magisterium est l'organisme chargé de veiller à la diffusion de la magie de manière équitable pour tous les peuples. Pour ce faire le Magister qui est à la tête de cette organisme dispose de plus ou moins 250 contrôleurs qui sont chargés de superviser toutes les fouilles archéologiques afin que toute découverte soit transmise au conseil afin d'être diffusée à tous et que rien ne soit caché.

La haute court de justice présidée par le juge suprême est l'organe judiciaire du conseil des nations. Chaque nation est tenue de faire appliquer les lois du conseil et la haute court de justice n'intervient que lorsqu'une nation ne fait pas appliquer ces lois ou le fait d'une manière jugée inadaptée. La haute court émet alors des avis qui doivent être appliqués sans quoi un recours à la force pourrait être envisagé.

5 LES PRINCIPALES AUTRES ORGANISATIONS

5.1 La guilde de magie

La guilde de magie à eu différentes formes à travers les âges. Elle fut très puissante jadis, de ce que peuvent témoigner les parchemins d'histoire retrouvés par l'ordre des archéologues. Elle était présente à tous les niveaux et son ingérence dans les gouvernements fut grande.

Bien que rien ne fut prouvé, on leur impute la responsabilité du grand cataclysme qui détruisit une grande partie de l'humanité.

Lorsque le conseil des nations promulgua la loi d'équité de la magie pour tous les peuples, un petit groupe se dissocia de l'ordre des archéologues. Le très réputé Alekiel de Méranville fonda alors sur base des cendres de l'ancienne une nouvelle guilde de magie. Celle-ci prospéra depuis et on ne compte pas moins de 8000 membres à travers le continent.

Elle est actuellement dirigée par l'archimage Ghanrt de Vaqueries. Celui-ci se montre particulièrement optimiste depuis la découverte du nouveau continent car il pense qu'il y sera peut être trouvé de nouvelles formes de magie ou une magie plus évoluée même si pour l'instant les seuls habitants rencontrés n'usent pas de magie.

Les autres guildes selon eux

« Les enfants du créateur ? La pire abomination que l'ignorance a pu engendrer ! Des meurtriers sans aucune morale qui se cachent derrière leur morale plébéienne pour assouvir leurs plus bas instincts. »

« Les archéologues ? Ils sont nos frères, nous avons une histoire commune et ils ont prouvé leur haut degré de compétence. »

« Les chasseurs de primes ? Ils n'ont pas toujours été ce qu'ils sont. Ne les prenez pas à la légère, méfiez vous en comme de la peste.

« Les marchands ? Tout le monde doit bien faire affaire avec eux. Ils ont par le temps déstabilisé l'économie pour leur matérialisme démesuré, mais qui n'a pas fait d'erreurs ? »

« Le conseil des 5 nations ? Nous sommes heureux de leur décision historique quant à l'utilisation de la magie pour tous. Nous appuyons leurs décisions mais nous sommes relativement circonspect quant à leur attitude envers les enfants du créateur ».

Doctrine

Il est indispensable de lutter contre l'ignorance. Nous sommes présents pour vous aider car nous sommes convaincus de la nécessité de contrôler le potentiel magique dont nous disposons tous.

Hiérarchie

L'archimage: Généralement le plus compétent (ou le plus fou selon) parmi les mages. Il est désigné démocratiquement parmi les mages.

Les mages: Le mage est un personnage à haute couleur. Les plus sages ou les plus fous arrivent à ce niveau de hiérarchie.

Réputés parmi les membres, ils ont en charge différents aspects délégués par l'archimage. Ce dernier a toujours le dernier mot s'il y a des différences d'opinions. Celui qui devient mage a montré une loyauté à la guilde ainsi qu'un degré d'expertise certain.

L'initié: Celui qui aura passé les tests d'initiation pourra quitter son statut d'apprenti pour devenir initié.

Apprenti L'élève mage ou la nouvelle recrue par excellence.

5.2 L'ordre des archéologues

L'ordre des archéologues est un ordre reconnu et réputé pour ses fameuses découvertes de ruines et artefacts anciens.

Né peu après la rupture et la destruction des cités du second âge, l'ordre n'a eu en tête que de sauver du temps et de mains malhabiles les trésors du passé.

Il a permis de retrouver les premières tablettes, savoir magique des peuples de jadis. En travaillant sans cesse à leur compréhension et à la traduction de la langue ancienne, ils ont pu permettre la découverte des clés de la magie actuelle.

Comprenant plus de 1800 membres à travers le continent, la guilde a des bureaux ouverts dans toutes les grandes villes et sont au total de 45.

Depuis la récente découverte du second continent, l'ordre à envoyé plusieurs de ses membres dans des expéditions pour reconnaître le terrain et amener de potentiels indices sur des civilisations anciennes ou sur une magie méconnue.

Les autres guildes selon eux

« Les Enfants du créateur ? Ce sont des barbares, des militaires sans foi ni loi qui ne respectent rien ! Même pas les lois en vigueur promulguées par le conseil des nations ! Nous ne traitons pas avec ce genre de personnages qui nous a prouvés par le passé de quoi ils étaient capables. »

« Les chasseurs de primes ? Un mal nécessaire je suppose... Nous ne les fréquentons guère. »

« La guilde de magie ? Il faut bien que certaines connaissances soient centralisées, que nos universités aient en leur sein des membres reconnus de partout sur le continent. Nous sommes particulièrement heureux de la facilité avec laquelle nous communiquons avec ses membres et du travail en commun que nous effectuons. Vous savez, l'érudition de nos temps se perd, heureusement qu'ils sont là. »

« La guilde des marchands ? Son actuel dirigeant est un de mes amis chers. Ils font vivre une économie et apportent la stabilité aux grandes villes. Sans eux, bien des choses seraient impossibles au final.. »

« Le conseil des nations ? Nous avons foi en leur gouvernance. Ils ont apporté la stabilité et l'usage de la magie à tous. Depuis que nous sommes chargés officiellement de toutes les fouilles, nous sommes soumis à de rudes tensions mais nous nous acquittons de notre tâche au mieux. »

Doctrine

L'érudition est nécessaire à l'homme pour qu'il puisse comprendre par son passé ses actions futures. Nous chercherons tant que peut de nouveaux indices sur les temps anciens, et nous nous inscrirons dans la lignée de nos ancêtres qui ont amené la fierté sur l'ordre.

Hiérarchie

Le grand bibliothécaire: A l'origine de la création de l'ordre, quand celui-ci vint à mourir, la fonction persista.

Les sénéchaux: Ceux-ci sont les membres les plus influents parmi la guilde des archéologues. Au nombre de 11, ils décident des actes quotidiens ou sont responsables directement des fouilles à grande échelle.

Les historiens: C'est une distinction honorifique. Les membres les plus anciens et réputés de la guilde sont ainsi appelés. Ceux-ci dépendent directement d'un sénéchal déterminé. Bien que leur groupe fluctue pour de nombreuses raisons, on en compte approximativement une centaine.

Les membres: Le reste des « affiliés ».

5.3 Les Enfants du Créateur

Les enfants du créateur est une organisation qui fut créée peu après la redécouverte de la magie, plus exactement en 1995. Rapidement cette organisation à grossi et s'est employée à créer des problèmes avec tous les partisans de la magie. Lorsqu'à éclaté la guerre de la magie, les enfants du créateurs se sont alors organisés en armée et leur puissance à fait trembler plus d'une nation. Même lorsque le Conseil des nations à imposé ses vues aux peuples, les enfants du créateur ont continué leurs actions. Ce n'est finalement qu'en 2002 que la bataille d'Ouridia marque la fin des ambitions des enfants du créateur en se soldant par une grosse défaite de l'organisation. Les enfants du créateur sont alors officiellement démantelé mais c'est sans compter sur leur persévérance. Le mouvement entre alors dans la clandestinité pendant plus d'un siècle. Lorsqu'enfin l'organisation se juge assez forte elle remonte au grand jour en organisant une action sanglante et spectaculaire la nuit du sang en 2134 qui voit les meurtres de mages se produire sur tout le continent. Les enfants reforment également une armée et battent l'une des armées du conseil lors de la bataille de Samure. S'en suivent des négociations qui permettent aux Enfants du créateur de devenir une organisation reconnue par le Conseil des Nations pour autant qu'aucune action ne soit entreprise par les membres de l'organisation contre les partisans de la magie. Les actions de l'ordre sont par la force des choses devenues plus discrètes qu'auparavant mais n'ont jamais cessé d'exister, même si il ne s'agit plus forcément de tuer tous les pratiquants de la magie. Les membres de l'ordre tentent souvent de s'approprier les nouvelles découvertes magiques afin de les cacher au monde pour son bien selon eux. Si un membre de l'organisation vient à se faire prendre lors de l'une de ces actions il est désavoué et son appartenance à l'organisation est démentie, même si personne n'est dupe. La découverte du nouveau monde est mal vue par les enfants du créateur qui voient là une source potentielle de nouvelle magie, ils agissent en plaçant des gens dans les expéditions afin d'infiltrer les colonies en cas de nouvelle découverte. Des attaques ont eu lieu contre quelques postes de recrutement pour les colonies et certains disent que ce serait également l'œuvre des enfants du créateur mais rien n'a pu être prouvé jusqu'à présent.

Les autres guildes selon eux

« Les marchands ? Mais nous avons de bonnes relations avec cette grande guilde ! Nous sommes fier de pouvoir aider les marchands quand ils en ont besoin. Bien entendu, tout cela a un prix... »

« Les archéologues ? Des charlatans, des fouilleurs de cadavres ou chasseurs de trésors, appelez les comme vous voulez, mais ils n'ont aucun respect pour rien. Et vous voudriez qu'on les aide en plus ? »

« Les mages ? Vous avez là la plus belle expression du mal auquel l'homme est soumis. Ils ont déjà tué des civilisations, l'histoire nous le répète, et on les autorise encore à utiliser de ce pouvoir démoniaque ! Nous ne pouvons accepter ça ! »

« Les chasseurs de primes ? Oh nous ne les fréquentons pas trop. A vrai dire nous ne savons pas grand-chose d'eux, ils sont relativement discrets vous savez. Nous n'aimons pas trop ce qu'ils représentent, mais nous n'avons jamais eu d'altercation avec eux. »

« Le conseil des 5 nations ? Il y a du bon et du moins bon. Nous avons été par le passé souvent en confrontation, avec cette fameuse loi promulguant le mal.. la magie aux humains. Nous essayons de combattre comme nous pouvons ce décret mais nous n'avons pas de problème particulier avec les membres du conseil. »

Doctrine

La magie est la pire des créations, une abomination qu'il faut à tout prix combattre. Ceux qui la pratiquent sont des hérétiques qui doivent être tués pour rejoindre le créateur, pour leur bien à eux.

La magie est la force des œuvres du mal soumis aux hommes pour qu'ils s'entretuent ; elle ne peut amener que mort et destruction.

Hiérarchie

Le grand commandeur: A l'origine, le premier grand commandeur fut Atek. Il a en charge toutes les opérations et rien ne lui échappe. Ils ont souvent été par l'histoire réputé dur et sans cœur.

Le commandeur régional: Ils ont en charge les membres et opérations d'une région donnée (les commanderies). Le continent est séparé en 17 régions sur leurs cartes, il y a donc 17 personnes dans cette fonction.

Les fils: Ils sont les membres actifs des « Enfants du créateur ».

Les inquisiteurs de la lumière: L'élite des enfants du créateur se retrouvent ici. Jadis, ils furent à l'origine des pires exactions que la guilde a pu commettre. Ils existent toujours, mais ne se montrent ouvertement que dans de très rares occasions. Néanmoins, ils sont redoutés de tous, même parmi les membres de l'ordre. Ils sont organisés en troupe guerrière de 6 à 12 personnes, mené par le « Saint Inquisiteur ». Ce dernier a droit de vie ou de mort sur ceux qu'il juge coupable d'asservissement aux ténèbres.

5.4 La guilde des chasseurs de prime

Lorsque le Conseil des Nations pu imposer ses vues au monde, la guilde des Chasseurs de Prime vu le jour encouragée par le conseil. Son rôle est avant tout d'aider la justice du conseil des Nations en apportant devant les tribunaux ou dans les geôles différentes personnes suspectées. Il n'existe pas moins de 45 bureaux ouverts dans tout le continent à tout un chacun désirant gagner de l'argent ou demander que quelqu'un soit retrouvé. Certains murmurent néanmoins qu'ils effectuent d'autres types de missions moins légales et qu'il n'est pas bon de farfouiller dans leurs affaires. La découverte du nouveau continent, est une réelle opportunité pour la guilde et des représentants y sont envoyés pour empêcher que certains coupables en fuite aillent se réfugier sur ces nouvelles terres.

Les autres guildes selon eux

« Les archéologues ? Si ça les amuse de farfouiller dans le sable et la terre... »

« Les enfants du créateur ? Ils font ce qu'ils veulent, ils ne nous ont jamais posé d'ennuis. Je sais bien que peu les apprécient, mais au final ils essaient de préserver l'humanité.. On a du aller en poursuivre quelques uns, croyez moi nous n'avons pas ri ! »

« Les mages ? On ne les adore pas, mais on doit bien avouer qu'ils sont utiles pour tout un tas de choses. Au final, la magie n'est que ce que l'homme en fait... »

« Les marchands ? Nous sommes un peu comme eux.. contre de l'argent nous proposons nos services.

«Le Conseil des Nations ? Nous sommes en étroite collaboration avec eux. Nous approuvons et soutenons leurs décisions parce que nous sommes convaincus de leur sincérité. »

Doctrine

Moyennant de grosses sommes d'argent, ils sont prêts à aller dans le puits des enfers pour récupérer la personne recherchée. Tous les moyens sont bons, contre les criminels il faut parfois utiliser leurs propres armes.

D'aucun disent que la doctrine serait plutôt: Si vous avez un problème avec quelqu'un, nous pouvons vous aider.

Hiérarchie

Les chasseurs:sont les forces vives de la guilde qui se chargent des missions.

Les conseillers: sont à la tête des bureaux régionaux, ce sont eux qui acceptent ou non les contrats.

Pour le reste on ignore comment cette guilde est organisée.